

Kajian Awal Pengaruh Drama Bersiri *Squid Game* (2021) terhadap Masyarakat di Malaysia

Nur Sya'brina Dayana Mohammad Ridhwan
Mohd Syuhaidi Abu Bakar*
Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Emel perhubungan: syuhaidi@uitm.edu.my*

Abstrak

*Kajian ini cuba meneroka pengaruh drama bersiri *Squid Game* (2021) terhadap masyarakat di Malaysia. Kajian ini menumpukan kepada pengaruh drama tersebut terhadap aspek bahasa, pergaulan dan psikologi dalam kalangan pelbagai masyarakat di Malaysia. Kajian kualitatif ini menggunakan kaedah temubual. Pemilihan informan dibuat mengikut teknik persampelan bertujuan (purposive sampling) dengan menemubual 10 orang informan yang terdiri daripada penonton drama bersiri *Squid Game* (2021). Dapatan kajian menunjukkan adanya pengaruh drama bersiri itu terhadap masyarakat di Malaysia. Dari segi bahasa, *Squid Game* memberi peluang kepada penonton untuk mempelajari, memantapkan dan mengukuhkan bahasa Korea. Walaupun begitu, terdapat kerisauan terhadap perkataan yang tidak sopan digunakan dalam drama bersiri popular itu. Dari segi pergaulan, Informan meluahkan kerisauan terhadap gejala sosial yang dipaparkan dalam beberapa adegan drama berkenaan. Secara positif, drama bersiri ini diakui telah mengeratkan hubungan kekeluargaan bagi beberapa informan. Walau bagaimanapun, dari segi psikologi, drama bersiri *Squid Game* (2021) mewujudkan kerisauan terhadap isi kandungan drama yang tidak ditapis, memberi tekanan dan gangguan emosi dan mencetus kerisauan informan terhadap pengaruh luar. Hasil temubual juga mendapati beberapa pengaruh dan kesan lain seperti membuka peluang pekerjaan, menambah ilmu pengetahuan dan kesan terhadap kesihatan. Dapatan kajian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan kepada kajian-kajian pada masa hadapan mengenai drama bersiri *Squid Game* (2021).*

*Kata Kunci : *Squid Game*, Netflix, Bahasa, Pergaulan, Psikologi*

The Influence of the *Squid Game* (2021) on Society in Malaysia: A Preliminary Study

Abstract

*This study explores the influence of *Squid Game* (2021), a Korean drama series on society in Malaysia. This study has focused to explore if the *Squid Game* (2021) provides influence in terms of language, socialization, and psychology among the community members in Malaysia. This study uses a qualitative interview method. Informants were selected using a purposive sampling technique in which this study has interviewed 10 Informants who are viewers of the *Squid Game* (2021) drama series. The findings of the study found that there are several influences of the *Squid Game* (2021) drama series on society in Malaysia. In terms of language, the popular Korean drama series provides an opportunity to learn, consolidate and strengthen the Korean language. Even so, there are moral concerns over bad words used in the series. In terms of socialization, the informants expressed concern over the social issues featured in the drama series. But the series is said to have strengthened family ties. Psychologically, the *Squid Game* (2021) drama series exerts an influence on anxiety over uncensored content, giving stress and emotional disturbance and anxiety towards foreign cultural influences. There are also several other influences and effects such as opening job opportunities, increasing knowledge and impact on health. The study that has been conducted is expected to be used as a reference for future studies on the *Squid Game* (2021) series.*

Keywords: *Squid Game, Netflix, Language, Socialization, Psychology*

Pengenalan, Penyataan Masalah dan Objektif Kajian

Secara umum, drama televisyen adalah sebuah medium yang amat digemari oleh semua lapisan masyarakat di seluruh dunia kerana ianya dapat menghilangkan kebosanan dan dapat memberi keseronokan kepada para penonton. Pada waktu pandemik COVID-19 yang memuncak, ramai penduduk di seluruh dunia menghabiskan masa mereka dengan menonton drama televisyen bagi menghilangkan rasa kebosanan duduk di rumah.

Drama bersiri *Squid Game* (2021) adalah drama yang banyak ditonton sepanjang Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dijalankan. Drama bersiri *Squid Game* (2021) adalah sebuah drama survival bersiri Korea Selatan yang ditulis dan diarahkan oleh Hwang Dong Hyuk yang mengisahkan tentang sekumpulan orang yang sanggup mempertaruhkan nyawa mereka dalam permainan kelangsungan hidup misteri dengan tawaran yang lumayan.

Walau bagaimanapun, drama bersiri *Squid Game* (2021) telah memberi pengaruh kepada masyarakat dalam pelbagai aspek. Walaupun drama ini menggunakan bahasa Korea, drama ini masih mendapat sambutan dari seluruh masyarakat. Hal ini demikian kerana platform *Netflix* telah menawarkan pelbagai sari kata yang memudahkan masyarakat untuk menonton dan memahami penceritaan drama bersiri *Squid Game* (2021) ini. Mazlina Abdul Majid (2021) menyifatkan drama bersiri *Squid Game* (2021) mempunyai babak penceritaan yang berlebihan kerana memaparkan pelbagai permasalahan pergaulan yang melampau untuk ditonton oleh masyarakat terutama bagi golongan muda kerana terdapat pelbagai permasalahan sosial seperti rasuah, perjudian, pembunuhan dan sebagainya. Menurut Chairunnisa Nanda Yufi (n.d) pula drama berkenaan sangat menarik untuk ditonton kerana banyak mengetengahkan

metafora kehidupan sebenar masyarakat Korea Selatan yang mengalami kesulitan hidup dan memaparkan budaya mereka seperti permainan kanak-kanak tradisional. Namun begitu, permasalahan sosial yang ditonjolkan dalam drama ini akan mengganggu psikologi minda dalam diri seseorang kerana banyak babak berunsur keganasan yang ditonjolkan. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk meneroka pengaruh drama bersiri *Squid Game* (2021) terhadap santun bahasa, pergaulan dan psikologi dalam masyarakat di Malaysia.

Tinjauan Literatur

a. Kesan Drama Bersiri dari Segi Bahasa terhadap Masyarakat

Drama bersiri *Squid Game* (2021) yang mempunyai kelainan konsep penceritaan dan diterapkan elemen budaya negara itu menyebabkan sebahagian anggota masyarakat di Malaysia tertarik untuk menontonnya. Tambahan pula, ada penonton yang menggunakan drama atau filem sebagai sebahagian platform mereka untuk mempelajari bahasa asing. Menurut Nur Amirah Che Soh (2015), filem berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan maklumat atau mesej kepada penonton supaya dapat memberi input, nilai atau pengajaran di sebalik cerita yang ditayangkan. Setiap filem atau drama yang dihasilkan banyak memberi ilmu pengetahuan kepada masyarakat yang boleh dipraktikkan dalam kehidupan realiti. Hal ini demikian kerana setiap negara mempunyai budaya dan keunikan mereka yang tersendiri.

Menurut Mya Amri (2017), bagi memahami perkataan bahasa Korea dengan sebutan yang betul, masyarakat digalakkan untuk menonton filem Korea seberapa banyak yang boleh sehingga dapat menguasainya. Bahasa yang disampaikan melalui filem ini juga mempersembahkan dalam konteks budaya dan dialek yang betul. Tambahan pula, walaupun drama bersiri *Squid Game* (2021) menggunakan bahasa Korea, platform Netflix ada menyediakan pelbagai sari kata yang membolehkan penonton asing lebih memahami dan mendalami bahasa itu.

b. Kesan Drama Bersiri dari segi Pergaulan terhadap Masyarakat

Sebenarnya drama bersiri juga mudah membuatkan seseorang itu terpengaruh untuk melakukan sesuatu di luar batasan mereka. Hal ini demikian kerana pemaparan babak-babak yang tidak sesuai dan ada sesetengahnya agak keterlaluan bagi tontonan khalayak umum seperti pemaparan aksi pergaduhan dan pembunuhan. Kesan pemaparan ini dikhuatiri akan lebih ketara terhadap penonton dalam kalangan kanak-kanak kerana golongan ini adalah kumpulan umur yang mudah untuk terikut-ikut dengan segala kandungan yang dilihat dan didengari oleh mereka. Menurut Zaleha Yaacob (2010), media mempunyai pengaruh yang amat kuat dalam terhadap kehidupan masyarakat. Justeru itu, masyarakat secara umumnya gemar untuk mengikut tren dan perkembangan semasa tanpa menyedari kesannya, seperti pengaruh terhadap batas pergaulan mereka.

Menurut Al-fatimah Md Adnan dan Normaliza Abd Rahim (2014), setiap filem atau drama yang dihasilkan oleh pengkarya memperlihatkan cerminan masyarakat tentang metafora kehidupan, budaya, nilai dan sebagainya. Dalam drama bersiri *Squid Game* (2021) terdapat banyak babak-babak yang memaparkan aksi yang sememangnya tidak sesuai untuk tontonan ramai terutama bagi golongan terutama kanak-kanak. Hal ini demikian kerana babak-babak yang memaparkan aksi ini boleh menyebabkan berlakunya kecederaan dalam kalangan kanak-kanak sekiranya mereka meniru aksi tersebut.

c. Kesan Drama Bersiri dari Segi Psikologi terhadap Masyarakat

Drama bersiri juga memberi impak kepada psikologi penonton. Bagi Norinawati Kamarulzaman (2008), filem dan drama televisyen banyak mengandungi elemen-elemen yang dapat mempengaruhi emosi dan psikologi seseorang yang timbul melalui pemerhatian, pergerakan dan ilusi imej. Hal ini demikian kerana setiap penghasilan drama dan filem diiringi dengan dialog, perwatakan, alunan muzik yang menyebabkan minda penonton mudah dipengaruhi. Bagi konteks tempatan, majoriti penduduk di Malaysia adalah beragama Islam, maka banyak batasan dan sensitiviti yang perlu dijaga. Hakikatnya, kebanyakan kandungan penceritaan drama atau filem yang tidak ditapis mengandungi adegan seksual, pemaparan golongan lesbian, gay, biseksual dan transeksual (LGBT) dan tidak kurang juga aksi-aksi keganasan.

Menurut Dzaa Imma Abdul Latiff et al. (2019), TV Internet boleh dianggap sebagai perkhidmatan kandungan digital atau dalam talian terkini yang menawarkan ciri-ciri inovatif interaktif. Walau bagaimanapun, menurut Haslina Mohd Hassan et al. (2021), ibu bapa perlu memantau penggunaan Internet di kalangan remaja dan kanak-kanak supaya tidak terdedah dengan kandungan yang tidak sesuai dan ketagihan terhadap internet. Walaupun setiap drama dan filem tempatan sudah dinyatakan klasifikasi mengikut had umur seperti 7+, 13+, 16+ dan 18+, namun sekiranya ibu bapa tidak mengawasi anak-anak mereka, maka kanak-kanak ini masih bebas untuk menonton filem atau drama berkenaan tanpa melihat klasifikasi tersebut. Hal ini akan memberi kesan terhadap fizikal dan mental yang tidak sihat dalam kalangan masyarakat. Keganasan dalam media terus menjadi isu yang membimbangkan orang ramai (Mokhtar Muhammad, 2019).

Kaedah Kajian

Kajian yang dijalankan adalah berbentuk kualitatif dan telah menggunakan kaedah temu bual. Seramai 10 orang informan yang juga penonton drama bersiri ini telah ditemu bual untuk memenuhi objektif kajian berkenaan impak drama bersiri *Squid Game* (2021) terhadap santun bahasa, pergaulan dan psikologi masyarakat di Malaysia. Setiap data yang diperolehi telah dianalisis bagi memperoleh kepelbagaian perspektif.

Creswell (1998) telah mengesyorkan 10 orang informan untuk sesuatu kajian yang berbentuk temu bual dan proses temu bual akan dihentikan setelah data mencapai tahap ketepuan (*saturation point*). Proses ketepuan ini berlaku apabila temu bual bersama informan memberikan maklumat dan pandangan yang sama. Hennink dan Kaiser (2021) juga menyatakan temubual bersama sembilan sehingga 17 orang informan sudah mencukupi bagi mencapai tahap ketepuan data dalam kajian kualitatif.

Untuk kajian ini, informan dipilih berdasarkan persampelan bertujuan (*purposive sampling*). Para informan yang ditemubual memberikan pandangan yang berbeza tentang kesan drama bersiri *Squid Game* (2021) terhadap masyarakat di Malaysia.

Dapatan Kajian

a. Kesan Drama Bersiri *Squid Game* (2021) terhadap Masyarakat di Malaysia dari Segi Bahasa

Mendapat Peluang untuk Mempelajari Bahasa Korea

Menurut Informan 2, beliau yakin aktiviti penontonan drama bersiri *Squid Game* (2021) dapat memberi kesan dari segi bahasa dengan mendedahkan penonton untuk mempelajari bahasa asing. Hal ini demikian kerana kebanyakan penonton pada masa kini banyak mempelajari dan memahami sesuatu bahasa hanya melalui penontonan sama ada drama bersiri atau filem. Tambahan pula drama bersiri *Squid Game* (2021) ditayangkan ketika pandemik COVID-19 yang menyaksikan anggota masyarakat banyak menghabiskan masa yang terluang dengan menonton drama dan filem di rumah. Tambahan pula, saluran seperti *Netflix* ada menyediakan pelbagai srikata yang memudahkan untuk para penonton memahami cerita tersebut. Menurut Informan 9, apabila masyarakat mempunyai ilmu pengetahuan dan kemahiran dalam bahasa Korea, ini memudahkan mereka dalam berkomunikasi terutama ketika melancong ke Korea Selatan.

Memantapkan dan Mengukuhkan Bahasa Korea

Menurut Informan 6, drama bersiri *Squid Game* (2021) dapat membantu masyarakat di Malaysia untuk memantapkan bahasa Korea mereka. Proses pembelajaran ini menjadi lebih mudah kerana sepanjang tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dilaksanakan di negara ini, kebanyakan anggota masyarakat di Malaysia banyak meluangkan masa duduk di rumah dengan menonton drama dan filem dalam talian. Beliau juga memuji drama bersiri *Squid Game* (2021) yang ditayangkan di *Netflix* kerana disediakan pelbagai sari kata seperti bahasa Melayu, Inggeris dan Mandarin yang memudahkan masyarakat untuk lebih memahami bahasa Korea.

Namun, Informan 1 pula menyatakan sari kata yang terdapat dalam drama bersiri *Squid Game* (2021) tidak membantu sepenuhnya dalam memantapkan bahasa Korea dalam kalangan masyarakat. Baginya, terdapat perbezaan sari kata dan dialog sebenar menyebabkan kesukaran masyarakat untuk memahami dan belajar bahasa Korea dengan betul.

Kerisauan terhadap Perkataan yang Tidak Baik

Informan 4 berpendapat drama bersiri *Squid Game* (2021) akan memberikan kesan negatif dari segi bahasa kepada para penonton terutamanya kepada golongan kanak-kanak. Hal ini demikian kerana dalam drama bersiri *Squid Game* (2021) ada adegan yang menggunakan beberapa perkataan kasar yang boleh mempengaruhi masyarakat. Buktinya, terdapat perkataan-perkataan kasar itu digunakan dalam dialog seperti *Gae-sae-kki* yang memberi maksud 'anak anjing' atau 'anak pelacur'. Beliau menegaskan sememangnya belajar bahasa asing banyak memberikan ilmu pengetahuan, akan tetapi setiap jenis perkataan yang ingin dipelajari perlu dititikberatkan.

b. Kesan Drama Bersiri Squid Game (2021) terhadap Masyarakat di Malaysia dari Segi Pergaulan

Kerisauan terhadap Gejala Sosial

Informan 8 menyatakan bahawa drama bersiri *Squid Game* (2021) boleh mendatangkan kesan yang negatif dari segi pergaulan sosial. Hal ini perlu diberi perhatian kerana telah banyak berlakunya perilaku negatif yang berpunca daripada gejala sosial dalam kalangan masyarakat Malaysia. Beliau menyifatkan penontonan drama bersiri *Squid Game* (2021) yang memaparkan banyak babak-babak permasalahan sosial sama ada dari segi pergaduhan, pergaulan bebas atau seks telah mempengaruhi cara pergaulan dalam masyarakat di Malaysia. Buktinya, pada masa kini telah berlakunya banyak peningkatan kes dari segi permasalahan sosial seperti kes pembuangan bayi, perjudian, dan pergaduhan.

Mengeratkan Hubungan Kekeluargaan

Informan 2 dan Informan 10 menganggap drama bersiri *Squid Game* (2021) bukan sahaja memberikan kesan negatif terhadap aspek pergaulan dalam masyarakat di Malaysia, malah terdapat juga kesan positif. Hal ini demikian kerana masyarakat Malaysia banyak meluangkan masa bersama keluarga dengan menonton drama atau filem melalui televisyen ketika Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dijalankan agar dapat menghilangkan rasa kebosanan dan tekanan kerana terkurung di rumah.

Seterusnya, Informan 1 juga mengakui drama bersiri *Squid Game* (2021) dapat menjalinkan hubungan kekeluargaan menjadi lebih akrab. Hal ini demikian kerana drama bersiri ini mempunyai pelbagai permainan yang diterapkan dan membolehkan para ibu bapa bermain bersama-sama anak mereka. Sebagai contoh, permainan lampu merah lampu hijau, gula sarang madu, tarik tali, guli dan sebagainya.

c. Kesan Drama Bersiri Squid Game (2021) terhadap Masyarakat di Malaysia dari Segi Psikologi

Kerisauan terhadap Kandungan Drama Bersiri yang tidak ditapis

Menurut Informan 7, drama bersiri *Squid Game* (2021) juga memberi kesan dari segi psikologi kerana bentuk cerita dan genre yang digunakan agak ekstrem untuk ditonton. Beliau berpandangan kandungan drama bersiri *Squid Game* (2021) di *Netflix* tidak ditapis. Hal ini akan menyebabkan ancaman yang berbahaya terutamanya bagi golongan penonton berumur 18 tahun ke bawah yang menonton drama bersiri *Squid Game* (2021) tanpa pengawasan ibu bapa atau penjaga mereka.

Selain itu, Informan 5 pula menggesa seseorang penonton untuk bijak dalam memilih setiap drama atau filem yang ditonton. Hal ini demikian kerana drama bersiri *Squid Game* (2021) mengandungi banyak kandungan babak yang boleh mempengaruhi minda seseorang seperti pembunuhan, pergaulan tanpa batasan, dan hubungan seks bebas di antara lelaki dan perempuan.

Memberi Tekanan dan Gangguan Emosi

Menurut Informan 6 dan Informan 10, drama bersiri *Squid Game* (2021) menyajikan banyak babak yang mengandungi unsur keganasan dan pembunuhan. Babak-babak sebegini tidak dapat membantu menghilangkan rasa tekanan dan emosi masyarakat. Para informan itu berpandangan, masyarakat perlu menonton drama atau filem genre komedi supaya dapat menghilangkan tekanan dan memberi perasaan ceria dalam diri mereka terutama semasa PKP dijalankan.

Kerisauan Pengaruh Budaya Luar

Informan 3 berpandangan bahawa drama bersiri *Squid Game* (2021) boleh mempengaruhi penonton melalui pemaparan budaya asing yang bercanggah dengan kehidupan masyarakat di Malaysia, terutamanya golongan remaja. Beliau menegaskan bahawa para remaja tempatan gemar mengikut perkembangan terkini dari luar negara, terutama di Korea Selatan. Masyarakat di Korea Selatan boleh dikatakan mengamalkan kehidupan pergaulan yang lebih bebas. Hal ini demikian disebabkan oleh agama mereka yang sememangnya berbeza dengan majoriti masyarakat di Malaysia.

Informan 5 pula menyatakan kebimbangan beliau kerana drama bersiri *Squid Game* (2021) banyak memaparkan babak-babak yang tidak bersesuaian untuk ditonton oleh masyarakat di Malaysia. Baginya, babak-babak yang penuh elemen keganasan dan seksual dalam drama bersiri ini juga akan mempengaruhi aspek pemikiran masyarakat di Malaysia. Sebagai contoh, babak-babak negatif seperti berikut akan mempengaruhi pemikiran masyarakat untuk melakukan pergaduhan, perjudian, dan zina.

d. Kesan Drama Bersiri *Squid Game* (2021) terhadap Masyarakat di Malaysia dari Segi yang Lain

Membuka Peluang Pekerjaan

Informan 3 dan Informan 2 bersependapat drama bersiri *Squid Game* (2021) telah membuka pelbagai peluang pekerjaan kepada masyarakat di Malaysia. Hal ini demikian kerana ramai masyarakat mengambil peluang untuk melakukan perniagaan secara kecil-kecilan dengan menjual pelbagai produk yang berkaitan dengan drama bersiri ini seperti pakaian, cenderahati, topeng mainan, gula-gula *dalgon* dan sebagainya.

Menambah Ilmu Pengetahuan

Menurut Informan 1 dan Informan 8, drama bersiri *Squid Game* (2021) adalah sebuah drama yang banyak mengandungi elemen ilmu pengetahuan yang boleh dipelajari oleh para penonton. Hal ini demikian kerana mereka yakin bahawa drama bersiri tersebut mempunyai pelbagai pengajaran dan nilai murni yang boleh dipelajari dan diamalkan dalam kehidupan seharian.

Selain itu, Informan 4 juga berpendapat drama bersiri *Squid Game* (2021) banyak memaparkan metafora realiti kehidupan masyarakat di Korea. Melalui drama bersiri ini masyarakat di Malaysia dapat mempelajari tentang budaya kehidupan masyarakat di Korea Selatan sama ada dari segi pemakanan, pakaian, dan permainan tradisional.

Impak terhadap Kesihatan Mental dan Fizikal

Menurut Informan 5, drama bersiri *Squid Game* (2021) mempunyai perjalanan cerita yang berunsurkan kekejaman dan pembunuhan. Unsur kekejaman seperti pembunuhan manusia secara beramai-ramai sangat membahayakan kesihatan mental dan fizikal dalam kalangan penonton terutamanya yang berumur 18 tahun ke bawah. Hal ini demikian kerana mereka diandaikan sangat mudah dipengaruhi dan seterusnya mencuba aksi keganasan tersebut dalam realiti kehidupan mereka sehingga boleh memberi ancaman yang sangat berbahaya kepada diri mereka dan orang sekeliling.

Kesimpulan

Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat beberapa pengaruh drama bersiri *Squid Game* (2021) terhadap masyarakat di Malaysia iaitu dari segi bahasa, pergaulan dan psikologi. Dari segi bahasa, drama bersiri *Squid Game* (2021) memberi peluang untuk mempelajari bahasa Korea, memantapkan dan mengukuhkan bahasa Korea. Walaupun begitu, terdapat kerisauan terhadap perkataan yang tidak baik yang wujud dalam siri ini. Dari segi pergaulan, para informan meluahkan kerisauan terhadap gejala sosial yang dipaparkan dalam siri ini. Pada sisi yang positif, drama bersiri ini dikatakan telah mengeratkan hubungan kekeluargaan.

Walaupun bagaimanapun, dari segi psikologi, wujud kerisauan terhadap kandungan drama bersiri yang tidak ditapis, memberi tekanan dan gangguan emosi dan kerisauan terhadap pengaruh luar. Hasil temu bual juga mendapati terdapat beberapa pengaruh dan kesan lain iaitu membuka peluang pekerjaan, menambah ilmu pengetahuan dan kesan terhadap kesihatan. Selanjutnya, kajian ini mencadangkan supaya para ibu bapa memainkan peranan yang penting dalam mengawal dan memastikan kandungan drama atau filem yang ditonton oleh kanak-kanak dan remaja adalah bersesuaian dengan had umur mereka. Hal ini demikian kerana kebanyakan informan yang ditemu bual memberikan pandangan berkenaan pengaruh yang negatif drama bersiri *Squid Game* (2021) terutama kepada anggota masyarakat yang berumur 18 tahun ke bawah. *Netflix* sebenarnya sudah menyediakan tetapan kanak-kanak supaya filem atau drama yang bersesuaian sahaja akan dapat ditonton. Oleh itu, ibu bapa perlu melakukan tanggungjawab mereka untuk menghalang anak-anak daripada terpengaruh dengan pelbagai perkara yang negatif yang wujud pada masa kini.

Rujukan

- Al-fatihah Md Adnan & Normaliza Abd Rahim. (2014). Kritikan sosial dalam filem Melayu Zombi Kampung Pisang. *Journal of Business and Social Development*, 2(2), 62-73.
- Chairunnisa, N. Y. (n.d.). *Penyebaran Budaya Korea Selatan Di Tengah Masyarakat Dunia*. Nanda Yulfi Chairunnisa, Yogyakarta. Research Gate.
https://www.researchgate.net/profile/NandaChairunnisa/publication/355443783_Peyebaran_Budaya_Korea_Selatan_di_Tengah_Masyarakat_Dunia/links/61710a2b766c4a211c03135b/Penyebaran-Budaya-Korea-Selatan-di-Tengah-Masyarakat-Dunia.pdf
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publication.
- Dzaa Imma Abdul Latiff, Megat Al-Imran Yasin, Siti Nur Fadzilah Abdullah, Amira Hassan, Mohd Faisal Md Noor & Nur Faathinah Mohammad Roshdan. (2019). Unique attributes of internet TV in enhancing students' learning experience. *Forum Komunikasi*, 14(2), 1-19.
- Haslina Mohd Hassan, Mohd Azul Md Salleh & Abdul Latiff Ahmad. (2021). Keibubapaan digital dan mediasi ibu bapa terhadap penggunaan internet remaja di Malaysia. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(8), 121-132. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i8.914>
- Hennink, M., & Kaiser, B. N. (2021). Sample sizes for saturation in qualitative research: A systematic review of empirical tests. *Social Science & Medicine*, 114523.
- Mazlina Abdul Majid. (2021). *Mesej tersirat di sebalik Squid Game*.
<https://www.sinarharian.com.my/article/168804/SUARA-SINAR/Analisis-Sinar/Mesej-tersirat-di-sebalik-Squid-Game>
- Mokhtar Muhammad. (2019). Media violence contents and its effect on the audience. *Forum Komunikasi*, 14(2), 40-63.
- Mya Amri. (2017). *Cara mudah belajar bahasa Korea*. Gempak.com.
<https://gempak.com/berita-terkini/bts-kongsi-cara-mudah-belajar-bahasa-korea-5158>.
- Nur Amirah Che Soh. (2015). *Struktur perbualan dalam filem Anak Bapak* (Disertasi sarjana tidak diterbitkan): Universiti Putra Malaysia: Serdang.
- Norinawati Kamarulzaman. (2008). *Kajian: bagaimana filem menyampaikan kesan psikologi seorang watak terhadap penonton* (Disertasi kedoktoran tidak diterbitkan): Universiti Malaysia Sarawak, Kota Samarahan.
- Zaleha Yaacob. (2010). *Pengaruh keganasan dalam media terhadap tingkah laku agresif remaja* (Disertasi kedoktoran tidak diterbitkan): Universiti Teknologi Malaysia, Johor Bharu.