

Pengaruh Globalisasi Media melalui Serial “Squid Game” terhadap Ekspresi Budaya di Indonesia

Rizka Dwi Putri Aghista*¹, Najwa Syifa Amalia², Nazwa Aulia Rahman³, Sofi Amelia Putri⁴,
Syifa Khoirunnisa⁵, Aam Ali Rahman⁶

^{1,2,3,4,5}Keperawatan, UPI Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

⁶PGSD Penjas, UPI Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: ¹rizkaaghist@upi.edu, ²alirahman@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini menelaah dominasi budaya populer Korea, khususnya serial Squid Game, dalam membentuk ekspresi budaya di Indonesia pada kalangan remaja. Tujuan utama penelitian adalah menganalisis pengaruh Squid Game terhadap representasi budaya, pola interaksi sosial, serta cara pandang mahasiswa terhadap fenomena hiburan global. Subjek penelitian terdiri dari 97 mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang dipilih secara purposif, dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan etnografi agar dapat menggali makna yang lebih mendalam dari pengalaman para responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Squid Game tidak hanya memengaruhi persepsi mahasiswa terhadap kekerasan yang ditampilkan sebagai bentuk hiburan, tetapi juga mengubah pola interaksi mereka dalam lingkungan sosial, seperti cara bercanda, membangun solidaritas, hingga menggunakan simbol-simbol yang populer dari serial tersebut dalam keseharian. Lebih jauh lagi, penelitian ini menemukan adanya kesadaran baru di kalangan mahasiswa mengenai pentingnya mempertahankan budaya lokal agar tidak tergeser oleh deras arus globalisasi budaya populer. Temuan ini menegaskan bahwa budaya populer global berperan ganda: di satu sisi dapat memicu pergeseran nilai dan gaya hidup remaja, tetapi di sisi lain juga mampu mendorong refleksi kritis terhadap identitas budaya nasional. Dengan demikian, pengaruh Squid Game tidak hanya berhenti pada aspek hiburan semata, melainkan juga membuka ruang diskusi yang lebih luas mengenai posisi budaya lokal dalam dinamika global saat ini.

Kata Kunci: *Budaya, Generasi Muda, Squid Game*

Abstract

This study examines the dominance of Korean popular culture, particularly the series Squid Game, in shaping cultural expression among Indonesian youth. The main objective is to analyze the influence of Squid Game on cultural representation, social interaction patterns, and students' perspectives on global entertainment phenomena. The research involved 97 students from Universitas Pendidikan Indonesia, selected purposively, and applied a qualitative method with an ethnographic approach to gain deeper insights into their experiences. The findings reveal that Squid Game not only affects students' perceptions of violence as a form of entertainment but also influences their patterns of social interaction, such as humor, solidarity, and the use of popular symbols from the series in everyday life. Furthermore, the study highlights a growing awareness among students of the importance of preserving local culture in the face of global cultural flows. Overall, the research underscores that global popular culture plays a dual role: on one hand, it drives value shifts and lifestyle changes among youth, while on the other, it encourages critical reflection on national cultural identity. Thus, the impact of Squid Game extends beyond entertainment, opening a broader discussion on the position of local culture within today's global dynamics.

Keywords: *Culture, Squid Game, Younger Generation*

1. PENDAHULUAN

Arus globalisasi yang didorong oleh perkembangan teknologi informasi, media sosial, serta platform streaming telah mengubah cara orang di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia, menikmati hiburan dan budaya. Kecepatan dan akses tanpa batas memungkinkan tren budaya dari luar negeri menyebar dengan cepat dan diterima hampir bersamaan di seluruh dunia. Salah satu yang

paling menonjol dalam satu dekade terakhir adalah budaya populer Korea, yang dikenal melalui fenomena K-Pop, K-Drama, K-Fashion, dan K-Beauty. *Korean Wave* atau *Hallyu* berhasil menarik perhatian dunia dengan mengemas budaya secara modern, namun tetap mempertahankan identitas asli Korea. Bagi generasi muda di Indonesia, fenomena ini bukan hanya sekadar hiburan, melainkan juga menjadi sumber inspirasi dalam gaya hidup, penggunaan bahasa, dan simbol-simbol baru yang terintegrasi ke dalam keseharian (Jadidah et al., 2023). Fenomena ini membuktikan bahwa budaya populer lebih dari sekadar hiburan, melainkan juga alat untuk menyebarkan nilai-nilai dan identitas lintas negara.

Di balik kesuksesan penetrasi budaya populer global, terdapat tantangan besar bagi keberlangsungan budaya lokal. Indonesia memiliki sekitar 300 kelompok etnis dengan bahasa, tradisi, dan seni yang unik, yang menjadi dasar semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*. Budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai warisan, tetapi juga membentuk cara berpikir, pola perilaku, dan nilai moral masyarakat. Namun, minat generasi muda terhadap budaya lokal mulai menurun, tergantikan oleh budaya asing yang dianggap lebih modern dan sesuai tren global. Minimnya strategi adaptasi dan inovasi membuat budaya lokal sulit bersaing dengan gempuran budaya asing yang populer (Rafidah et al., 2021). Di tengah perubahan besar ini, eksistensi nilai budaya setempat harus dijaga dan dilestarikan sebagai panduan kehidupan warga negara Indonesia pada umumnya (Nurcahyawati et al., 2023). Jika tidak diimbangi dengan kesadaran kolektif dan kebijakan strategis, budaya lokal berisiko terpinggirkan bahkan punah dari ruang ekspresi publik.

Salah satu fenomena budaya populer yang mencerminkan dinamika ini adalah serial *Squid Game* dari Korea Selatan. Ditayangkan oleh Netflix pada September 2021, serial ini menggabungkan cerita yang mendebarkan, simbol visual yang kuat, dan kritik sosial yang relevan dengan kehidupan modern. Keunikan *Squid Game* terletak pada kemampuannya menghidupkan kembali permainan tradisional Korea dan menempatkannya dalam konteks persaingan ekstrem yang sarat makna. Popularitasnya meluas hingga ke Indonesia, memengaruhi tren fashion, bahasa, dan gaya visual konten digital. Fenomena ini memiliki dua sisi: di satu sisi, *Squid Game* menjadi bukti keberhasilan diplomasi budaya Korea; di sisi lain, kemunculan permainan tradisional Korea di panggung global berpotensi mempercepat terpinggirkannya permainan tradisional Indonesia yang sudah mulai kehilangan daya tarik di kalangan muda (Valencia et al., 2022).

Fenomena *Squid Game* menunjukkan pentingnya kajian yang meneliti keterkaitan antara budaya populer internasional dan ekspresi budaya lokal di Indonesia. Penelitian ini berfokus pada dampak *Squid Game* terhadap representasi budaya di Indonesia, khususnya dalam aspek penggunaan bahasa, simbol, dan gaya hidup yang muncul setelah serial ini populer. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai seberapa besar budaya populer global memengaruhi atau bahkan menggantikan unsur-unsur budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian diharapkan bermanfaat bagi pemerintah, akademisi, dan pelaku budaya dalam merancang strategi pelestarian yang adaptif, sehingga identitas nasional dapat terjaga di tengah derasnya arus globalisasi. Meski ada anggapan bahwa budaya luar dapat menjadi sumber inspirasi atau motivasi, tetap diperlukan penyesuaian agar nilai-nilainya selaras dengan budaya Indonesia (Artisna et al., 2022). Studi ini memiliki dampak besar pada masyarakat dan pemerintah pada upaya mempertahankan budaya lokal. Dengan meningkatnya pengaruh budaya populer global, ini adalah strategi yang tepat untuk menjaga keseimbangan antara pengenalan budaya asing dan pelestarian budaya nasional. Pemerintah dapat mempromosikan pengembangan program pendidikan budaya yang lebih efektif, tetapi masyarakat diharapkan untuk menghargai budaya mereka sendiri selama globalisasi. Seperti yang dapat dilihat dalam fenomena *Squid Game*, dengan perkembangan yang cepat dari budaya populer, ada perubahan besar dalam ekspresi budaya di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi sebagai landasan utama dalam proses pengumpulan dan analisis data. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan

peneliti menggali makna mendalam terkait fenomena yang diteliti, khususnya mengenai ekspresi budaya dan interaksi sosial yang kompleks. Fokus penelitian kualitatif adalah pada interpretasi data non-numerik, seperti narasi teks, dokumentasi visual (foto dan video), serta rekaman suara, sehingga dapat membangun pemahaman holistik terhadap fenomena sosial dan budaya.

2.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Informan dipilih karena memiliki pengalaman, pengetahuan budaya, serta keterlibatan langsung terhadap fenomena yang diteliti. Adapun kriteria pemilihan meliputi usia, latar belakang budaya, serta jenis media atau platform yang mereka konsumsi dalam kehidupan sehari-hari.

2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari kuesioner dan wawancara mendalam. Kuesioner berisi pertanyaan terbuka yang bertujuan untuk memperoleh informasi awal mengenai pola umum dalam perilaku budaya dan persepsi sosial, sedangkan wawancara dilakukan dengan pendekatan semi-terstruktur untuk menggali pandangan personal, pengalaman hidup, serta interpretasi responden terhadap fenomena budaya tertentu.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, kuesioner, dan wawancara. Observasi partisipatif dilakukan selama tiga bulan dengan mengamati kegiatan sehari-hari komunitas, interaksi sosial, kebiasaan, dan pola komunikasi yang berlangsung secara natural. Pada bulan ketiga, peneliti melaksanakan wawancara mendalam sebagai eksplorasi lanjutan terhadap temuan hasil observasi. Selain itu, kuesioner digunakan untuk menjaring informasi awal dari responden secara lebih luas.

2.5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan tematik. Tahap pertama adalah reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan dari hasil observasi, kuesioner, dan wawancara. Tahap berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk narasi untuk menemukan pola-pola utama yang muncul dari informan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan melalui interpretasi mendalam terhadap makna yang terkandung dalam pengalaman kultural responden. Dengan kombinasi teknik observasi, kuesioner, dan wawancara, serta penerapan analisis tematik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang autentik dan reflektif terhadap fenomena budaya yang dikaji.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Studi penelitian ini dilakukan terhadap 97 mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Yang terdiri dari 92 responden kuisisioner dan 5 responden wawancara dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh serial *Squid Game* terhadap ekspresi budaya di Indonesia, khususnya dalam unsur-unsur kekerasan, nilai budaya, dan kehidupan sosial. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari hingga Mei 2025 selama 3 bulan melalui beberapa tahapan, mulai dari observasi awal terhadap fenomena budaya populer hingga pengumpulan data melalui kuesioner dan wawancara. Proses penelitian berjalan lancar karena responden menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengisi kuesioner yang disebarluaskan secara daring dan menjawab pertanyaan wawancara dengan baik dan jelas.

Data dikumpulkan melalui kuesioner Google Form yang disebarluaskan lewat platform WhatsApp serta melalui wawancara langsung. Baik kuesioner maupun wawancara dirancang dengan pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap unsur kekerasan dalam film,

nilai-nilai budaya yang terkandung, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa *Squid Game* memberikan pengaruh signifikan terhadap ekspresi budaya di kalangan mahasiswa, terutama dalam cara mereka memandang kekerasan sebagai hiburan, memahami nilai-nilai budaya asing, serta perubahan pola interaksi sosial yang dipengaruhi oleh alur cerita dan karakter dalam serial tersebut.

Hasil dari kuisioner mengindikasikan bahwa aspek kekerasan adalah elemen yang paling mencolok, dengan 61% responden berpendapat bahwa unsur kekerasan adalah bagian paling terlihat dari serial ini. Selanjutnya, nilai-nilai budaya Korea juga mendapat perhatian yang signifikan (58,3%), sementara dampak terhadap kehidupan sosial berada di peringkat terakhir dengan 42%.



Gambar 1. Hasil kuisioner

Berdasarkan grafik yang telah ditampilkan sebelumnya, terlihat adanya perbedaan tingkat pengaruh antara unsur kekerasan, budaya, dan sosial dalam serial *Squid Game*. Untuk memperjelas temuan tersebut, tabel berikut menyajikan uraian lebih rinci mengenai masing-masing aspek, meliputi bentuk representasi, persentase temuan, serta dukungan dari penelitian terdahulu maupun hasil wawancara responden, yang kemudian mengarahkan pada pembahasan lebih mendalam mengenai pemanfaatan budaya lokal, persepsi terhadap budaya lokal, strategi pelestarian budaya lokal, pengaruh budaya populer asing, serta sikap remaja terhadap budaya asing.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

NO.	Aspek	Temuan penelitian	Referensi/responden
1.	Kekerasan	<ul style="list-style-type: none"> Kekerasan menjadi elemen paling dominan, terlihat dari visual dan jalan cerita. Digunakan untuk menciptakan ketegangan psikologis dan membangun ikatan emosional dengan penonton. Kekerasan nonverbal (ekspresi wajah, gerakan tubuh, reaksi ketakutan) memperkuat dampak emosional, terutama pada penonton muda. 	Ariska et al. (2024); Jeremy et al. (2022)
2.	Budaya	<ul style="list-style-type: none"> 58,3% responden tertarik pada nilai, gaya hidup, dan estetika visual Korea. Fenomena Korean Wave memengaruhi gaya hidup remaja Indonesia (konsep imperialisme kultural). Budaya lokal (permainan tradisional seperti Galah Asin, Bentengan) dinilai potensial jika dikemas modern. Budaya lokal masih dianggap tradisional dan kurang bersaing dengan visualisasi budaya asing. Media sosial penting untuk promosi budaya lokal secara adaptif. Ada sikap campuran: kekaguman pada budaya Korea tetapi juga keinginan untuk melindungi identitas 	Valenciana et al. (2022); Huang (2022); Hartono et al. (2022); Putu et al. (2024); Simanjuntak et al. (2024); Rafidah et al. (2021); Artisna et al. (2022) Responden 1: Budaya lokal bisa dikemas seperti <i>Squid Game</i> . Responden 3: Tertarik budaya Korea lewat visual <i>Squid Game</i> , budaya lokal kurang

3.	Sosial	<ul style="list-style-type: none">• nasional.• Aspek sosial mendapat pengaruh lebih rendah (42%) dibanding kekerasan dan budaya.• Isu sosial yang muncul: kesenjangan ekonomi, eksploitasi pekerja, tekanan sistemik.• Hal ini relevan dengan kondisi sosial Indonesia.• Squid Game mencerminkan hegemoni ekonomi dan dominasi sosial.	promosi. Kusumayanti et al. (2022); Hasil wawancara mendalam dengan responden.
----	--------	--	--

3.2. Pembahasan

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Ariska et al. (2024) yang menyebut kekerasan sebagai elemen paling terlihat dalam Squid Game, baik dari segi visual maupun cerita. Serial tersebut memanfaatkan kekerasan untuk menciptakan ketegangan psikologis dan membangun hubungan emosional dengan penonton. Sejalan dengan ini, Jeremy et al. (2022) menekankan bahwa ungkapan kekerasan nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan reaksi ketakutan aktor juga menambah dampak emosional serial ini pada penonton muda.

Keterpaparan responden terhadap unsur-unsur budaya Korea juga terbilang signifikan. Sebanyak 58,3% dari mereka mengungkapkan ketertarikan pada nilai-nilai, gaya hidup, dan estetika visual Korea yang terlihat dalam Squid Game. Pernyataan ini konsisten dengan penelitian Valenciana et al. (2022) yang menunjukkan bahwa fenomena Korean Wave telah mempengaruhi persepsi budaya dan identitas gaya hidup remaja di Indonesia. Secara teori, fenomena ini dapat dijelaskan dengan konsep imperialisme kultural yang dikemukakan oleh Tomlinson, di mana media populer seperti serial Korea berfungsi sebagai alat dominasi budaya yang halus (Huang, 2022).

Sementara itu, aspek kehidupan sosial hanya mendapatkan angka 42%, menunjukkan bahwa meskipun ada representasi isu-isu sosial dalam serial tersebut, pengaruhnya belum sekuat aspek kekerasan dan nilai budaya. Namun demikian, melalui wawancara mendalam, responden menggarisbawahi bahwa isu seperti kesenjangan ekonomi, eksploitasi pekerja, dan tekanan sistemik sangat relevan dengan kondisi sosial di Indonesia saat ini. Temuan ini didukung oleh Kusumayanti et al. (2022) yang menganalisis bagaimana Squid Game mencerminkan bentuk hegemoni ekonomi dan dominasi sosial dalam masyarakat modern.

Beberapa responden berpendapat bahwa budaya lokal Indonesia memiliki potensi besar untuk diangkat menjadi media hiburan populer seperti film atau serial. Permainan tradisional seperti Galah Asin dan Bentengan dianggap memiliki nilai strategis yang dapat diadaptasi menjadi konten kompetitif seperti pada Squid Game. Pandangan ini sejalan dengan Hartono et al. (2022) yang menyoroti pentingnya inovasi dalam penyampaian budaya lokal untuk meningkatkan daya saing di kancah global. Dalam konteks ini, kreativitas dalam mengubah narasi tradisional menjadi konten yang sesuai dengan selera generasi muda menjadi sangat krusial.

Meskipun demikian, sebagian besar responden juga berpendapat bahwa penyampaian budaya lokal selama ini masih bersifat tradisional dan kurang dapat bersaing dengan visualisasi budaya asing yang lebih kontemporer. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putu et al. (2024) dan Simanjuntak et al. (2024) yang menegaskan pentingnya peran media sosial sebagai sarana untuk mempromosikan dan melestarikan budaya lokal secara digital dan adaptif.

Sikap campur aduk terhadap budaya asing juga terlihat dalam data wawancara. Di satu sisi, responden mengakui kemewahan dan daya tarik budaya Korea; tetapi di sisi lain, mereka juga mengungkapkan pentingnya penyaringan budaya untuk melindungi identitas nasional. Pandangan ini didukung oleh Rafidah et al. (2021) dan Artisna et al. (2022) yang menekankan bahwa sikap kritis dan selektif dalam menyerap budaya asing penting untuk menjaga nilai-nilai lokal.

Berikut ini adalah penggalan langsung dua responden dari lima responden yang mencerminkan pandangan tersebut:

a. Responden 1

“Menurut saya, permainan tradisional seperti Bentengan itu jauh lebih menantang. Kalau dikemas kayak Squid Game, pasti keren dan bisa memperkenalkan budaya kita ke luar negeri.”

b. Responden 3

“Saya nonton Squid Game karena seru dan intens. Tapi jujur, saya mulai tertarik sama budaya Korea karena lihat visualnya di sana. Padahal kita juga punya yang kaya, cuma kurang dipromosikan.”

Penelitian ini menunjukkan bahwa acara populer seperti Squid Game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, namun juga berkontribusi dalam pembentukan selera budaya, identitas sosial, dan pandangan tentang budaya setempat.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah partisipan yang diwawancarai hanya lima orang, sehingga hasil dalam bentuk narasi kualitatif yang diperoleh tidak bisa digeneralisasi secara luas. Kedua, penggunaan survei daring dapat mengakibatkan bias dalam memberikan jawaban, terutama karena responden mungkin menjawab tanpa memahami konteks pertanyaan secara mendalam. Selain itu, penelitian ini belum menjelajahi seluruh aspek ekspresi budaya dengan cara yang menyeluruh. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengadopsi pendekatan etnografi visual atau observasi partisipatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap tentang bentuk penerimaan dan perubahan budaya.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa serial *Squid Game* berdampak cukup besar pada generasi muda di Indonesia, terutama dalam hal ketertarikan pada narasi dan budaya Korea. Elemen kekerasan dalam serial dipandang bukan sebagai pemicu perilaku, melainkan sebagai kritik sosial melalui cerita. Generasi muda juga melihat potensi besar budaya lokal Indonesia untuk dikembangkan dalam industri hiburan modern, asalkan dikemas dengan cara yang relevan dengan perkembangan zaman. Hal ini menegaskan pentingnya pelestarian sekaligus pembaruan budaya agar mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional. Media, dalam konteks ini, bukan hanya alat hiburan, tetapi juga sarana pembentukan makna budaya dan identitas. Karena itu, pemerintah perlu mendukung produksi konten lokal berbasis budaya, sementara pelaku industri kreatif diharapkan dapat mengangkat narasi budaya Indonesia dengan pendekatan yang diterima global. Di sisi lain, generasi muda dituntut untuk berpikir kritis saat mengonsumsi budaya asing agar identitas budaya nasional tetap terjaga di tengah arus globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Artisna, P., Naswa, F., & Rohmah, M. (2022). Respon Generasi Milenial Indonesia Di Tengah Masuknya Budaya Asing. In *Universitas Negeri Surabaya 2022* | (Vol. 695).
- Kusumayanti, D. D., Mukharomah, K. N., Wijayanti, E. C., Andriaka, R., & Sasli, S. A. (2022). *Analisis Aspek-Aspek Hegemoni Dan Dominasi Sosial Ekonomi Dalam Serial “Squid Game” The Analysis Of Hegemony And Economic Social Domination In “Squid Game” Series.*
- Hartono, R., Hartoyo, A., & Hairida, H. (2022). Pemanfaatan Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kompetensi Global Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7573–7585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3602>
- Putu, I., Adi, N., Yasa, P., Kadek, N., Dwi Cahyani, I., Mahendra, A., Pratama, P., Made, N., & Puspitawati, D. (2024). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DALAM UPAYA PROMOSI SERTA KONSERVASI BUDAYA LOKAL NUSANTARA.*
- Simanjuntak G F, Bakar A A A P, Siagian N R A, Mulyadi, Lewoleba K K, Atiyyah R, & Marza S E. (2024). *PEMANFAATAN WARISAN BUDAYA MENGHINDARI ANCAMAN GLOBALISASI MEWUJUDKAN INDONESIA EMAS.*
- Valenciana, C., & Pudjibudojo, J. K. K. (2022). Korean Wave; Fenomena Budaya Pop Korea pada Remaja Milenial di Indonesia. *Jurnal Diversita*, 8(2), 205–214. <https://doi.org/10.31289/diversita.v8i2.6989>
- Huang, Y. (2022). *Analysis on South Korean Soft Power-Taking BTS, Parasite and Squid Game as Examples.* <https://www.atlantis-press.com/proceedings/cacc-22/125974269>

- Jadidah, I. T., Alfarizi, M. R., Liza, L. L., Sapitri, W., & Khairunnisa, N. (2023). Analisis Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal (Indonesia). *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(2), 40–47. <https://doi.org/10.47200/aossagej.v3i2.2136>
- Rafidah, D. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Filterisasi Budaya Asing untuk Menjaga Identitas Nasional Bangsa Indonesia*
- Ariska, N., & Purwanti, S. (2024). Resepsi Analisis Mengenai Adegan Kekerasan Pada Film Squid Game. In *Jurnal Ilmiah Komunikasi* (Vol. 16, Issue 03).
- Jeremy, J., & Lobodally, A. (2022). *KEKERASAN NONVERBAL DALAM WEB SERIALSQUID GAME Oleh*. <http://eprints.kwikkiangie.ac.id/4744/>
- Nurcahyawati, E., Syahid, S., & Anugrahputri, B. K. (2022). Transformasi Budaya Lokal Tradisi Ngarak Barong terhadap Akulturasi Budaya Modern pada Masyarakat Kampung Legok Bekasi. *Journal of Academia Perspectives*, 2(1), 69–79. <https://doi.org/10.30998/jap.v2i1.933>

Halaman Ini Dikosongkan