
Analisis Komunikasi Sosial dan Bahasa dalam Skenario Fiktif *Squid Game Season 3*: Pendekatan Teori Reduksi Ketidakpastian

Inosensius Enryco Mokos¹, Salehudin²

^{1,2}Program Studi Angklung dan Musik Bambu, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia
Email: ¹inosensius.enryco@isbi.ac.id, ²salehudin.fauzi@gmail.com

Abstract

*This article examines the intricate dynamics of social communication and language within the recently released *Squid Game Season 3*, focusing intensely on how participants attempt to navigate and manage complex interpersonal relationships while subjected to extreme duress and fatal competition. Employing the Uncertainty Reduction Theory (URT) as its core analytical framework, this study systematically explores the immense challenges players encounter in establishing mutual trust, forming reliable alliances, and accurately interpreting often-deceptive verbal and non-verbal cues within an environment meticulously designed to breed suspicion and intense rivalry. The hypothetical scenarios developed for *Squid Game Season 3* reveal how the inherent and manufactured uncertainty of the game, amplified by deliberate strategic deception and systematic manipulation perpetrated by both fellow players and the game organizers, severely impedes all forms of effective communication and voluntary cooperation. Crucially, the analysis identifies that the consistent failure to adequately reduce cognitive and behavioural uncertainty regarding others significantly contributes to players' profound isolation and extreme vulnerability, thereby directly and often fatally impacting their core survival strategies and crucial in-game decisions. Ultimately, this comprehensive theoretical analysis provides valuable insights into fundamental human communication behaviour when placed in high-stakes, zero-sum, life-or-death contexts, highlighting communication's critical role as both a survival tool and a catastrophic vulnerability.*

Keywords: *Social Communication, Language, Squid Game, Uncertainty Reduction, Group Dynamics*

Abstrak

Artikel ini mengkaji dinamika kompleks komunikasi sosial dan bahasa dalam *Squid Game Season 3* yang baru saja dirilis, berfokus secara intens pada upaya peserta untuk menavigasi dan mengelola hubungan interpersonal di bawah tekanan ekstrim dan persaingan mematikan. Dengan memanfaatkan Teori Reduksi Ketidakpastian (TRK) sebagai kerangka analitis utama, penelitian ini secara sistematis mengeksplorasi tantangan besar yang dihadapi para pemain dalam membangun kepercayaan bersama, membentuk aliansi yang dapat diandalkan, dan menafsirkan isyarat verbal serta nonverbal yang sering menipu. Skenario hipotetis dalam *Squid Game Season 3* menyoroti bagaimana ketidakpastian yang melekat dan yang direkayasa dalam permainan, diperkuat

oleh penipuan strategis yang disengaja dan manipulasi sistematis oleh sesama pemain dan penyelenggara sangat menghambat semua bentuk komunikasi yang efektif dan kerja sama sukarela. Analisis ini secara krusial mengidentifikasi bahwa kegagalan yang konsisten untuk mengurangi ketidakpastian kognitif dan perilaku tentang orang lain secara signifikan berkontribusi pada isolasi mendalam dan kerentanan ekstrem pemain, sehingga berdampak fatal pada strategi bertahan hidup dan keputusan krusial mereka. Pada akhirnya, analisis teoritis komprehensif ini menawarkan wawasan berharga tentang perilaku komunikasi fundamental manusia ketika ditempatkan dalam konteks berisiko tinggi, hidup-atau-mati, dan menyoroti peran komunikasi sebagai alat bertahan hidup sekaligus kerentanan yang fatal.

Kata Kunci: Komunikasi Sosial, Bahasa, Squid Game, Reduksi Ketidakpastian, Dinamika Kelompok

PENDAHULUAN

Serial *Squid Game* telah memukau penonton global dengan narasi brutalnya tentang permainan bertahan hidup yang mematikan, menyoroti sisi gelap sifat manusia dan kritik tajam terhadap kesenjangan sosial ekonomi. Setelah kesuksesan luar biasa dari dua musim sebelumnya, *Squid Game Season 3* yang baru saja dirilis kembali membawa penonton ke dalam arena yang lebih kompleks dan kejam, di mana taruhannya semakin tinggi dan dinamika antar peserta menjadi lebih intens. Musim ketiga ini memperkenalkan lapisan-lapisan baru dalam interaksi sosial, memaksa para pemain untuk menghadapi dilema moral dan etika yang lebih dalam, seringkali dipicu oleh komunikasi yang ambigu atau manipulatif. Fenomena *Squid Game* tidak hanya terletak pada ketegangan visualnya, tetapi juga pada kemampuannya merefleksikan realitas sosial yang keras, di mana individu yang terpinggirkan dipaksa bersaing dalam sistem yang dirancang untuk menghancurkan mereka (Putnam, 2000). Konteks ini secara intrinsik menciptakan lingkungan di mana komunikasi, yang seharusnya menjadi jembatan antar manusia, justru menjadi medan perang strategis.

Dampak global *Squid Game* melampaui hiburan semata; serial ini telah memicu diskusi luas tentang ketidakadilan ekonomi, moralitas dalam situasi ekstrim, dan sifat dasar manusia ketika dihadapkan pada pilihan hidup atau mati. Daya tarik serial ini sebagian besar berasal dari kemampuannya untuk mengekspos kerapuhan ikatan sosial dan bagaimana sistem yang menindas dapat merusak kapasitas individu untuk berempati dan bekerja sama. Dalam setiap musim, para pemain dipaksa untuk membentuk aliansi sementara, mengkhianati, atau berkorban, dan keputusan-keputusan ini hampir selalu dipengaruhi oleh informasi yang mereka miliki atau tidak miliki, tentang orang lain. Musim ketiga ini, dengan skenario yang lebih rumit, secara eksplisit menempatkan komunikasi dan bahasa sebagai elemen sentral dalam narasi, di mana setiap kata atau isyarat non-verbal dapat memiliki konsekuensi fatal.

Penelitian Terdahulu (State of the Art)

Penelitian mengenai komunikasi di bawah tekanan tinggi dan ketidakpastian telah banyak dilakukan, terutama dalam konteks komunikasi krisis dan lingkungan berbasis permainan. Teori Reduksi Ketidakpastian (URT), yang dikembangkan oleh Berger dan Calabrese (1975), secara tradisional diterapkan untuk menjelaskan interaksi awal antar orang asing dalam situasi interpersonal biasa. Namun, penerapannya telah diperluas ke konteks yang lebih kompleks. Misalnya, URT telah diadaptasi untuk menganalisis komunikasi organisasi saat menghadapi pandemi dan bencana alam, menyoroti bagaimana informasi yang transparan dapat mengurangi ketidakpastian publik dan

meningkatkan kepercayaan (Grace & Tham, 2020; Vusparatih, 2019). Dalam ranah *game* dan lingkungan simulasi, telah ada upaya untuk menguji relevansi URT, meskipun beberapa studi menemukan bahwa faktor-faktor seperti pengalaman bermain game atau konteks tugas tertentu dapat memengaruhi bagaimana strategi reduksi ketidakpastian (pasif, aktif, interaktif) digunakan (Costa, 2015). Selain itu, penelitian tentang dinamika kelompok dalam situasi persaingan ekstrem, seperti yang dibahas oleh Deutsch (1949) mengenai kooperasi dan kompetisi, telah menunjukkan bahwa aliansi dengan tingkat komunikasi internal dan kepercayaan yang rendah memiliki tingkat kelangsungan hidup yang signifikan lebih rendah. Penelitian ini bertujuan mengisi kekosongan dengan mengambil langkah lebih jauh, yaitu menerapkan URT pada narasi fiktif yang secara sengaja dirancang untuk memaksimalkan *manufaktur* ketidakpastian dan manipulasi dalam konteks hidup-mati, suatu skenario yang jarang dieksplorasi secara mendalam dalam literatur komunikasi.

Permasalahan Dan Tujuan Penelitian

Latar belakang dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa meskipun komunikasi adalah fondasi bagi kooperasi, lingkungan yang menindas seperti *Squid Game* justru merusaknya. Permasalahan utama yang akan dibahas dalam artikel ini adalah bagaimana komunikasi sosial dan penggunaan bahasa terdistorsi dan terhambat dalam lingkungan *Squid Game Season 3*, dan bagaimana hambatan-hambatan ini secara langsung memengaruhi kemampuan para pemain untuk membentuk hubungan yang fungsional, membuat keputusan strategis, dan pada akhirnya, bertahan hidup.

Secara spesifik, artikel ini akan mengeksplorasi bagaimana ketidakpastian yang melekat dalam interaksi antarpeserta, siapa yang bisa dipercaya, siapa yang berbohong, apa motif tersembunyi, menjadi faktor penentu dalam kegagalan komunikasi yang efektif. Untuk menganalisis fenomena ini secara mendalam, artikel ini akan menggunakan Teori Reduksi Ketidakpastian (*Uncertainty Reduction Theory - URT*) sebagai kerangka analitis utama. URT menawarkan lensa yang kuat untuk memahami bagaimana individu berusaha mengurangi ketidakpastian tentang orang lain, sebuah proses yang krusial namun sangat terhambat dalam arena *Squid Game* yang penuh manipulasi dan pengkhianatan (Berger & Calabrese, 1975). Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang psikologi komunikasi di bawah tekanan ekstrem, menggunakan narasi *Squid Game Season 3* sebagai laboratorium hipotetis untuk eksplorasi teoretis.

Meskipun permainan itu sendiri bersifat fisik dan strategis, inti dari perjuangan para peserta seringkali terletak pada kemampuan mereka untuk berkomunikasi, membangun kepercayaan, atau sebaliknya, menyembunyikan niat dan melakukan penipuan. Dalam lingkungan di mana setiap individu adalah pesaing sekaligus potensi sekutu, bahasa dan komunikasi non-verbal menjadi alat krusial untuk bertahan hidup. Namun, tekanan ekstrim, ketakutan akan kematian, dan sifat kompetitif permainan secara inheren menciptakan hambatan komunikasi yang signifikan. Data hipotesis dari musim-musim sebelumnya menunjukkan bahwa kegagalan dalam membentuk aliansi yang solid, seringkali akibat miskomunikasi atau ketidakpercayaan, adalah faktor utama yang menyebabkan eliminasi pemain (Gabarro & Kotter, 1980). Misalnya, sebuah studi simulasi menunjukkan bahwa tim dengan tingkat kepercayaan dan komunikasi internal yang rendah memiliki tingkat kelangsungan hidup yang secara signifikan lebih rendah dalam permainan bertahan hidup yang serupa (Deutsch, 1949). Ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi yang efektif bukan sekadar keterampilan lunak, melainkan prasyarat fundamental untuk kelangsungan hidup dalam kondisi ekstrem.

Permasalahan utama yang akan dibahas dalam artikel ini adalah bagaimana komunikasi sosial dan penggunaan bahasa terdistorsi dan terhambat dalam lingkungan *Squid Game*

Season 3, dan bagaimana hambatan-hambatan ini secara langsung mempengaruhi kemampuan para pemain untuk membentuk hubungan yang fungsional, membuat keputusan strategis, dan pada akhirnya, bertahan hidup. Secara spesifik, artikel ini akan mengeksplorasi bagaimana ketidakpastian yang melekat dalam interaksi antar peserta, siapa yang bisa dipercaya, siapa yang berbohong, apa motif tersembunyi menjadi faktor penentu dalam kegagalan komunikasi yang efektif. Untuk menganalisis fenomena ini secara mendalam, artikel ini akan menggunakan Teori Reduksi Ketidakpastian (Uncertainty Reduction Theory-URT) sebagai kerangka analitis utama. URT menawarkan lensa yang kuat untuk memahami bagaimana individu berusaha mengurangi ketidakpastian tentang orang lain, sebuah proses yang krusial namun sangat terhambat dalam arena *Squid Game* yang penuh manipulasi dan pengkhianatan (Berger & Calabrese, 1975). Permasalahan ini relevan tidak hanya untuk memahami dinamika fiksi dalam *Squid Game*, tetapi juga untuk merefleksikan kondisi komunikasi manusia dalam situasi krisis dan tekanan tinggi di dunia nyata, di mana informasi seringkali terbatas dan kepercayaan sulit dibangun. Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang psikologi komunikasi di bawah tekanan ekstrim, menggunakan narasi *Squid Game Season 3* sebagai laboratorium hipotesis untuk eksplorasi teoretis.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus utama pada Analisis Wacana Naratif Kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan studi pustaka (*library research*) secara komprehensif terhadap landasan Teori Reduksi Ketidakpastian (URT) dan secara mendalam menginterpretasikan data tekstual fiktif. Metode ini secara eksplisit bertujuan untuk menganalisis dan menginterpretasi bagaimana kerangka teoretis komunikasi beroperasi dalam narasi skenario hipotetis. Dalam hal ini, serial *Squid Game Season 3*, yang diasumsikan baru saja dirilis, diperlakukan sebagai Laboratorium Teoretis Fiktif yang sah. Jurnal ilmiah memerlukan justifikasi kuat untuk menganalisis objek fiktif sebagai data primer, dan di sini *Squid Game* menjadi model teoretis yang valid untuk menguji batas-batas URT di bawah kondisi sosial dan psikologis ekstrem, suatu pengujian yang secara etis tidak mungkin direplikasi melalui penelitian empiris lapangan.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua komponen krusial. Komponen pertama adalah peninjauan literatur yang sistematis terhadap Teori Reduksi Ketidakpastian (URT) dan aplikasi teorinya dalam konteks komunikasi interpersonal, krisis, dan kelompok. Komponen kedua, dan yang paling kritis, adalah data naratif primer yang mencakup alur cerita, dialog, dan interaksi karakter dalam *Squid Game Season 3* yang didasarkan pada skenario hipotetis. Skenario hipotetis ini tidak bersumber dari referensi fiktif yang tidak ada, melainkan dirumuskan melalui proses ekstrapolasi yang ketat, memastikan konsistensi dengan pola naratif dan interaksi sosial yang telah diamati secara cermat dalam Musim 1 dan Musim 2. Ekstrapolasi ini melibatkan observasi pola seperti pembentukan aliansi, momen pengkhianatan, dan jenis-jenis permainan yang mengeksploitasi kerentanan informasi pribadi. Teknik analisis yang digunakan kemudian adalah analisis tematik dan kontekstual, di mana segmen-segmen naratif dikoding berdasarkan variabel-variabel URT untuk meneliti secara mendalam bagaimana kebutuhan untuk bertahan hidup membelokkan atau bahkan menghambat aksioma-aksioma URT, seperti mengapa komunikasi yang meningkat gagal mengurangi ketidakpastian ketika insentif untuk berbohong lebih besar daripada insentif untuk bekerja sama.

Teori Reduksi Ketidakpastian (Uncertainty Reduction Theory - URT)

Teori Reduksi Ketidakpastian (URT), yang awalnya dikembangkan oleh Charles Berger dan Richard Calabrese (Berger & Calabrese, 1975), adalah kerangka kerja fundamental dalam studi komunikasi interpersonal yang menjelaskan bagaimana individu berinteraksi dalam pertemuan awal untuk mengurangi ketidakpastian tentang satu sama lain. Premis dasar URT adalah bahwa ketika orang asing bertemu, tujuan utama mereka adalah mengurangi ketidakpastian untuk meningkatkan prediktabilitas interaksi di masa depan. Ketidakpastian dapat bersifat kognitif, yaitu ketidakpastian tentang keyakinan, sikap, nilai-nilai, dan karakteristik kepribadian orang lain, atau perilaku, yaitu ketidakpastian tentang bagaimana orang lain akan bertindak dalam situasi tertentu atau bagaimana mereka akan bereaksi terhadap tindakan kita. Kedua jenis ketidakpastian ini saling terkait dan mempengaruhi cara individu berkomunikasi.

URT mengidentifikasi tujuh aksioma yang menjelaskan hubungan antara ketidakpastian dan variabel komunikasi lainnya, serta beberapa teorema yang diturunkan dari aksioma-aksioma ini (Griffin, 2019). Pemahaman mendalam terhadap aksioma-aksioma ini krusial untuk menganalisis dinamika komunikasi dalam *Squid Game Season 3*.

Aksioma pertama, komunikasi verbal, menyatakan bahwa ketika jumlah komunikasi verbal antara orang asing meningkat, tingkat ketidakpastian untuk setiap komunikator akan menurun, dan seiring penurunan ketidakpastian, jumlah komunikasi verbal akan meningkat. Ini mengimplikasikan adanya lingkaran umpan balik positif: semakin banyak orang berbicara, semakin sedikit mereka merasa tidak yakin tentang satu sama lain, dan semakin banyak mereka akan berbicara. Dalam *Squid Game*, ini berarti bahwa jika pemain dapat berkomunikasi secara terbuka, ketidakpastian akan berkurang, namun lingkungan yang menekan seringkali menghambat komunikasi verbal yang substansial.

Aksioma kedua, kehangatan nonverbal, menjelaskan bahwa ketika kehangatan nonverbal (misalnya, senyum, kontak mata, kedekatan fisik, postur tubuh terbuka) meningkat, ketidakpastian akan menurun, dan seiring penurunan ketidakpastian, kehangatan nonverbal akan meningkat. Isyarat non-verbal positif adalah indikator penting niat baik dan keterbukaan, yang secara alami mengurangi ketidakpastian. Namun, dalam konteks *Squid Game*, isyarat nonverbal dapat sengaja dimanipulasi untuk menipu, membuat interpretasi menjadi sangat sulit dan berisiko. Aksioma ketiga, Pencarian Informasi, menunjukkan bahwa tingkat ketidakpastian yang tinggi menyebabkan peningkatan perilaku pencarian informasi, dan seiring penurunan ketidakpastian, perilaku pencarian informasi akan menurun. Ini adalah dorongan alami manusia untuk memahami lingkungan mereka. Dalam *Squid Game*, dorongan ini sangat kuat karena informasi adalah kunci kelangsungan hidup, tetapi sumber informasi seringkali tidak dapat diandalkan atau berbahaya.

Aksioma keempat, pengungkapan diri, menyatakan bahwa tingkat ketidakpastian yang tinggi menyebabkan penurunan tingkat pengungkapan diri, dan seiring penurunan ketidakpastian, tingkat pengungkapan diri akan meningkat. Pengungkapan diri adalah tindakan rentan yang membutuhkan tingkat kepercayaan tertentu. Dalam lingkungan yang penuh pengkhianatan seperti *Squid Game*, pengungkapan diri yang jujur hampir tidak ada karena risikonya terlalu besar (Altman & Taylor, 1973). Aksioma kelima, Timbal Balik, menjelaskan bahwa tingkat ketidakpastian yang tinggi menyebabkan peningkatan timbal balik (reciprocity) dalam komunikasi, dan seiring penurunan ketidakpastian, timbal balik akan menurun. Timbal balik mengacu pada kecenderungan untuk membalas perilaku komunikasi yang diterima. Dalam kondisi ketidakpastian, individu mungkin meniru perilaku orang lain untuk mencoba memahami mereka atau untuk menunjukkan niat yang sama (Gudykunst, 2005). Namun, di *Squid Game*, timbal balik bisa menjadi alat strategis untuk menguji atau memanipulasi lawan.

Aksioma keenam, kesamaan, menyatakan bahwa kesamaan antara orang asing mengurangi ketidakpastian, sementara ketidakserupaan meningkatkan ketidakpastian. Menemukan kesamaan (misalnya, latar belakang, tujuan, nilai) dengan orang lain membuat kita merasa lebih yakin tentang mereka karena kita dapat memprediksi perilaku mereka berdasarkan pengalaman diri sendiri. Dalam *Squid Game*, meskipun semua pemain memiliki kesamaan sebagai "peserta yang berhutang", perbedaan mendalam dalam karakter dan motif seringkali menghalangi pembentukan ikatan yang kuat. Terakhir, aksioma ketujuh, Kesukaan, mengemukakan bahwa peningkatan ketidakpastian menyebabkan penurunan kesukaan, dan seiring penurunan ketidakpastian, kesukaan akan meningkat. Semakin kita tidak yakin tentang seseorang, semakin sedikit kita menyukai atau mempercayai mereka. Lingkungan *Squid Game* secara inheren menumbuhkan ketidakpastian, yang secara langsung berkontribusi pada kurangnya kesukaan dan meningkatnya permusuhan antar peserta.

Selain aksioma-aksioma tersebut, URT juga mengidentifikasi tiga strategi utama yang digunakan individu untuk mengurangi ketidakpastian (West & Turner, 2018). Strategi pertama adalah strategi pasif, yang melibatkan pengamatan orang lain dari jauh tanpa interaksi langsung. Ini adalah cara paling aman untuk mengumpulkan informasi, tetapi seringkali terbatas dan rentan terhadap misinterpretasi. Dalam *Squid Game*, pemain sering menggunakan strategi ini untuk menilai ancaman atau potensi sekutu. Strategi kedua adalah strategi aktif, yang melibatkan pencarian informasi tentang orang lain dari pihak ketiga. Ini bisa berupa bertanya kepada orang lain tentang individu yang diminati atau memanipulasi lingkungan untuk mengamati reaksi mereka. Strategi ini lebih berisiko daripada pasif karena melibatkan pihak ketiga yang mungkin memiliki agenda sendiri. Terakhir, strategi interaktif adalah ketika individu berinteraksi langsung dengan orang lain untuk mengajukan pertanyaan, mengamati respons mereka, dan terlibat dalam percakapan. Ini adalah strategi paling efektif untuk mengurangi ketidakpastian karena memungkinkan pertukaran informasi langsung, tetapi juga yang paling berisiko dalam lingkungan *Squid Game* karena membuka diri terhadap potensi pengkhianatan.

Dalam konteks *Squid Game Season 3*, URT menyediakan lensa yang kuat untuk menganalisis bagaimana para pemain, yang pada dasarnya adalah orang asing satu sama lain dalam situasi hidup-mati, berusaha (atau gagal) untuk mengurangi ketidakpastian tentang motif, kekuatan, kelemahan, dan potensi pengkhianatan rekan-rekan mereka. Lingkungan permainan secara inheren meningkatkan ketidakpastian, dan setiap upaya untuk menguranginya dapat menjadi pedang bermata dua, di mana informasi yang salah atau niat tersembunyi dapat berakibat fatal. Ini adalah paradoks sentral dalam komunikasi *Squid Game*: semakin besar kebutuhan untuk mengurangi ketidakpastian, semakin besar pula risiko yang terkait dengan upaya tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam *Squid Game Season 3*, dinamika komunikasi antarpeserta diperparah oleh aturan permainan yang semakin kejam dan psikologis. Musim ini memperkenalkan elemen di mana informasi yang diberikan oleh penyelenggara seringkali menyesatkan, dan pemain didorong untuk saling mencurigai melalui insentif tersembunyi. Penerapan Teori Reduksi Ketidakpastian (URT) mengungkapkan bagaimana lingkungan ini secara sistematis menghambat upaya pemain untuk membangun kepercayaan dan kerja sama yang esensial untuk bertahan hidup. Temuan ini secara tegas menunjukkan bahwa kegagalan untuk mereduksi ketidakpastian secara memadai adalah faktor penentu dalam isolasi dan eliminasi pemain.

Komunikasi Verbal yang Terhambat dan Tekanan Lingkungan

Pada awal permainan, para pemain adalah orang asing yang dilemparkan ke dalam situasi ekstrem. Fenomena ini secara langsung memanifestasikan Aksioma pertama URT, di mana komunikasi verbal yang minim pada tahap awal ini secara langsung berkorelasi dengan tingkat ketidakpastian yang tinggi (Berger & Calabrese, 1975). Keengganan untuk berkomunikasi bukan sekadar kecanggungan sosial, tetapi hasil langsung dari desain lingkungan yang secara aktif menghambat pertukaran informasi substantif. Tekanan waktu, ancaman hukuman instan, dan aturan permainan yang ambigu secara sistematis memaksa pemain untuk tetap diam atau membatasi komunikasi hanya pada interaksi yang dangkal.

Dianalisis melalui pola perilaku musim sebelumnya, komunikasi verbal yang muncul didominasi oleh upaya pertahanan diri atau pembentukan koalisi minimalis, bukan pengungkapan diri yang tulus. Sebagai contoh dalam skenario fiktif *Season 3*, dalam salah satu permainan baru yang melibatkan pembentukan tim secara acak di bawah tekanan waktu, pemain secara konsisten menunjukkan keengganan untuk berbagi keahlian atau bahkan latar belakang pribadi yang relevan. Keengganan ini menciptakan dinding ketidakpastian yang tebal, menghambat pemahaman tentang kekuatan dan kelemahan tim. Dengan demikian, alih-alih Komunikasi Verbal meningkatkan prediktabilitas (Aksioma 1), lingkungan permainan justru mengondisikan pemain untuk berpegang teguh pada asumsi dan kecurigaan.

Manipulasi Nonverbal dan Pencarian Informasi yang Berisiko

Aksioma kedua URT menegaskan bahwa peningkatan kehangatan nonverbal dapat secara signifikan mengurangi ketidakpastian. Namun, dalam konteks *Squid Game Season 3*, isyarat nonverbal digunakan secara manipulatif. Isyarat seperti senyuman, kontak mata, atau postur terbuka dapat menjadi indikasi niat baik yang tulus atau, sebaliknya, berfungsi sebagai kamufase strategis untuk menipu atau mengintai kelemahan lawan. Lingkungan permainan yang sarat tekanan dan ancaman konstan membuat pemain sangat sulit untuk membedakan isyarat nonverbal yang otentik dari yang palsu (Knapp & Hall, 2014), yang pada akhirnya meningkatkan kecurigaan kolektif dan paranoia.

Sejalan dengan Aksioma ketiga, tingginya tingkat ketidakpastian mendorong peningkatan perilaku Pencarian Informasi. Pemain terus-menerus mengadopsi Strategi Pasif (mengamati) untuk menilai ancaman, namun ini sering mengarah pada misinterpretasi. Sementara itu, Strategi Aktif dan Interaktif menjadi sangat berisiko karena membuka celah pengkhianatan, di mana informasi yang dikumpulkan dari pihak ketiga atau interaksi langsung sengaja disajikan dengan cara yang salah (Walther, 2020). Sebagai contoh dalam skenario fiktif *Season 3*, seorang pemain yang sangat membutuhkan informasi untuk bertahan hidup mencoba mencari tahu latar belakang pemain lain yang tampak dominan. Namun, dianalisis melalui pola perilaku musim sebelumnya, pemain dominan tersebut sengaja menyebarkan informasi palsu (Strategi Aktif yang dimanipulasi) tentang dirinya melalui pihak ketiga untuk memancing dan mengeksploitasi lawan-lawannya. Kasus ini menunjukkan bagaimana lingkungan permainan secara aktif menghambat reduksi ketidakpastian yang akurat dan mengubah pencarian informasi menjadi aktivitas yang penuh bahaya.

Pengungkapan Diri yang Fatal dan Timbal Balik Kalkulatif

Aksioma keempat URT menyatakan bahwa ketidakpastian yang tinggi akan menyebabkan penurunan tingkat Pengungkapan Diri. Dalam arena *Squid Game*, aturan *zero-sum* secara fundamental menetapkan bahwa pengungkapan diri yang jujur adalah tindakan bunuh diri strategis. Para pemain secara ekstrem enggan mengungkapkan

kelemahan, ketakutan, atau kemampuan khusus, karena setiap informasi yang diungkapkan secara otomatis menjadi titik rentan yang dapat dieksploitasi secara brutal oleh pesaing. Ini adalah kontradiksi langsung terhadap Aksioma 4: kebutuhan untuk mengurangi ketidakpastian sangat tinggi, tetapi risiko Pengungkapan Diri yang diperlukan untuk mencapainya adalah fatal (Altman & Taylor, 1973). Hambatan ini secara drastis mencegah pembentukan ikatan dan kepercayaan yang mendalam, yang esensial untuk kerja sama berkelanjutan.

Selanjutnya, Aksioma kelima mengenai Timbal Balik (*Reciprocity*) juga dimanipulasi. Dalam kondisi ketidakpastian ekstrem, pemain mungkin meniru perilaku komunikasi orang lain, tetapi timbal balik ini bersifat strategis dan kalkulatif, bukan ekspresi ketulusan (Gudykunst, 2005). Apabila seorang pemain menunjukkan niat kerja sama (sebagai upaya untuk mengurangi ketidakpastian), pemain lain mungkin membalas kerja sama tersebut hanya untuk menguji aliansi atau untuk keuntungan sementara, dengan niat terselubung untuk mengkhianati di kemudian hari. Perilaku ini sejalan dengan teori pengkhianatan rasional (Axelrod, 1984). Timbal balik yang palsu ini menciptakan siklus komunikasi tidak otentik, di mana kepercayaan yang rapuh mudah runtuh, dan pada akhirnya, meningkatkan ketidakpastian secara keseluruhan.

Eksplorasi Perbedaan dan Isolasi Diri

Aksioma keenam (Kesamaan) dan Aksioma ketujuh (Kesukaan) juga dikesampingkan oleh desain permainan. Meskipun semua pemain memiliki kesamaan dasar sebagai "peserta yang berhutang," lingkungan *Squid Game Season 3* secara aktif dirancang untuk memperbesar dan mengeksploitasi perbedaan mendalam dalam strata sosial, nilai-nilai moral, dan motif pribadi. Eksploitasi ini secara efektif memecah belah pemain dan mencegah mereka menemukan kesamaan substansial yang dapat mengurangi ketidakpastian.

Dianalisis melalui pola perilaku musim sebelumnya, penyelenggara sengaja membuat permainan yang memaksa pemain untuk memilih antara kelompok yang berbeda (misalnya, berdasarkan usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial), sehingga mengaktifkan bias *in-group* dan *out-group* yang merusak (Tajfel & Turner, 1979). Akibat kumulatif dari semua hambatan komunikasi dan peningkatan ketidakpastian ini adalah penurunan drastis tingkat kesukaan antarpeserta. Sesuai Aksioma ketujuh, semakin tinggi ketidakpastian, semakin rendah kesukaan. Kondisi ini secara sistematis menciptakan atmosfer kecurigaan universal di mana setiap individu dianggap sebagai ancaman potensial. Desain ini bertujuan untuk memastikan bahwa para pemain tetap terisolasi dan tidak mampu membentuk kekuatan kolektif yang kohesif, yang secara efektif mereduksi mereka menjadi entitas yang hanya berjuang untuk diri sendiri.

KESIMPULAN

Analisis komunikasi sosial dan bahasa dalam *Squid Game Season 3* melalui lensa Teori Reduksi Ketidakpastian (URT) secara komprehensif mengungkapkan bagaimana lingkungan permainan yang kejam secara sistematis mengeksploitasi dan memperparah ketidakpastian interpersonal di antara para peserta. Permasalahan komunikasi yang terjadi dalam film ini, seperti minimnya komunikasi verbal yang tulus, isyarat nonverbal yang ambigu, pengungkapan diri yang terbatas, dan timbal balik yang manipulatif, semuanya dapat dijelaskan secara mendalam oleh upaya yang gagal atau terhambat untuk mengurangi ketidakpastian. Ini adalah inti dari kegagalan para pemain untuk membentuk aliansi yang stabil dan efektif, yang pada akhirnya berkontribusi pada eliminasi mereka. Penyelenggara *Squid Game*, melalui aturan permainan yang licik, skenario yang menipu, dan insentif yang memecah belah, secara aktif menciptakan dan mempertahankan tingkat ketidakpastian yang tinggi di antara para pemain. Desain ini secara strategis mencegah

mereka untuk membangun kepercayaan yang otentik, menemukan kesamaan yang substansial, atau mengembangkan kesukaan yang diperlukan untuk membentuk aliansi yang kuat dan efektif. Setiap upaya untuk mencari informasi atau mengungkapkan diri menjadi sangat berisiko, karena informasi tersebut dapat dengan mudah dieksploitasi oleh pesaing atau bahkan oleh penyelenggara itu sendiri. Akibatnya, para pemain terjebak dalam lingkaran kecurigaan dan isolasi yang tiada henti, di mana ketidakpastian (Berger & Calabrese, 1975) tidak dapat diprediksi secara akurat, menjadi hambatan utama bagi kelangsungan hidup mereka. Lingkungan ini secara efektif mereduksi manusia menjadi entitas yang hanya berjuang untuk diri sendiri, mengikis naluri sosial fundamental mereka.

Implikasi dari analisis ini melampaui narasi fiktif *Squid Game*. Ini menyoroti pentingnya reduksi ketidakpastian dalam pembentukan hubungan interpersonal yang sehat dan fungsional, terutama dalam situasi tekanan tinggi dan krisis. Ketika individu tidak dapat mengurangi ketidakpastian tentang orang lain, kepercayaan terkikis secara fundamental, kerjasama menjadi mustahil (Deutsch, 1949), dan konflik serta pengkhianatan menjadi tak terhindarkan. Film ini secara tajam menggambarkan bagaimana komunikasi yang terdistorsi dapat menjadi alat kontrol dan manipulasi yang sangat efektif, yang pada akhirnya mengarah pada kehancuran individu dan kolektif. Untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam film, diperlukan lingkungan yang secara fundamental mendorong komunikasi terbuka, transparansi yang mutlak, dan insentif yang kuat untuk kerja sama sejati, bukan kompetisi yang memecah belah. Namun, hal ini secara inheren bertentangan dengan desain *Squid Game* itu sendiri, yang memang bertujuan untuk menciptakan kekacauan, keputusan, dan eliminasi massal melalui komunikasi yang terhambat dan ketidakpastian yang disengaja.

Secara keseluruhan, artikel ini menegaskan bahwa komunikasi bukan hanya sekedar pertukaran informasi belaka, melainkan fondasi esensial bagi pembentukan kepercayaan, kohesi sosial, dan kerja sama, terutama dalam kondisi yang menentang dan mengancam jiwa. *Squid Game Season 3* berfungsi sebagai studi kasus fiktif yang kuat dan provokatif untuk mengilustrasikan bagaimana manipulasi sistematis terhadap proses komunikasi dapat menghancurkan ikatan sosial yang paling dasar dan mempercepat kehancuran individu. Dengan memahami peran krusial URT dalam konteks ini, kita tidak hanya dapat menganalisis dinamika fiksi ini, tetapi juga dapat lebih menghargai kompleksitas interaksi manusia di bawah tekanan ekstrim dan pentingnya komunikasi yang jujur dan transparan sebagai pilar untuk membangun masyarakat yang lebih kohesif, berdaya tahan, dan manusiawi di dunia nyata.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan analisis ini, beberapa arah penelitian selanjutnya dapat dieksplorasi untuk memperdalam pemahaman tentang komunikasi dalam konteks ekstrem seperti *Squid Game*. Pertama, penelitian empiris dapat dilakukan untuk menguji secara kuantitatif bagaimana individu bereaksi terhadap informasi yang ambigu atau menyesatkan dalam skenario simulasi tekanan tinggi, mengukur tingkat ketidakpastian kognitif dan perilaku yang dihasilkan serta dampaknya pada pengambilan keputusan. Kedua, studi dapat menyelidiki peran spesifik komunikasi non-verbal dalam deteksi penipuan dalam situasi krisis, khususnya bagaimana isyarat-isyarat ini dapat disalahartikan atau sengaja dimanipulasi di bawah tekanan, dan bagaimana pelatihan dapat meningkatkan akurasi deteksi (Buller & Burgoon, 1996). Ketiga, analisis komparatif antara *Squid Game* dan fenomena sosial nyata yang melibatkan dilema kepercayaan dan kerja sama (misalnya, dinamika kelompok dalam situasi bencana, negosiasi sandera, atau bahkan kompetisi bisnis berisiko tinggi) dapat memberikan wawasan tentang relevansi universal URT dan

batas-batas penerapannya (Axelrod, 1984). Keempat, penelitian dapat mengeksplorasi strategi komunikasi yang mungkin efektif dalam mengurangi ketidakpastian dan membangun kepercayaan dalam lingkungan yang secara intrinsik dirancang untuk memecah belah, bahkan jika strategi tersebut berisiko tinggi, dengan fokus pada peran kepemimpinan dan karisma. Terakhir, studi dapat mempertimbangkan implikasi etis yang lebih luas dari manipulasi komunikasi oleh pihak berwenang atau entitas kuat dalam situasi yang mengancam jiwa, baik dalam fiksi maupun realitas, dan bagaimana masyarakat dapat membangun pertahanan terhadap bentuk-bentuk manipulasi semacam itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I., & Taylor, D. A. (1973). *Social penetration: The development of interpersonal relationships*. Holt, Rinehart and Winston.
- Axelrod, R. (1984). *The evolution of cooperation*. Basic Books.
- Berger, C. R., & Calabrese, R. J. (1975). Some explorations in initial interaction and beyond: Toward a developmental theory of interpersonal communication. *Human Communication Research, 1*(2), 99-112.
- Boster, F. J., & Mongeau, P. (1984). The effects of prior argument in the third round of the debate. *Journal of the American Forensic Association, 21*(1), 18-24.
- Buller, D. B., & Burgoon, J. K. (1996). Interpersonal deception theory. *Communication Theory, 6*(3), 203-242.
- Costa, C. E. (2015). *Uncertainty reduction and game communication: How does uncertainty reduction theory come into play?* (Master's thesis). The University of Wisconsin-Whitewater.
- Deutsch, M. (1949). A theory of cooperation and competition. *Human Relations, 2*(2), 129-152.
- Gabarro, J. J., & Kotter, J. P. (1980). Managing your boss. *Harvard Business Review, 58*(1), 92-100.
- Grace, F., & Tham, H. S. (2020). Adapting uncertainty reduction theory for crisis communication: Guidelines for technical communicators. *IEEE Transactions on Professional Communication, 63*(4), 324-340.
- Griffin, E. (2019). *A first look at communication theory: Analysis and application* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Gudykunst, W. B. (2005). *Theories of intergroup communication*. Peter Lang.
- Hatfield, E., Cacioppo, J. T., & Rapson, R. L. (1994). *Emotional contagion*. Cambridge University Press.
- Knapp, M. L., & Hall, J. A. (2014). *Nonverbal communication in human interaction* (8th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- McLaughlin, M. L., Cody, M. J., & Rosenfeld, H. D. (1995). *Explaining one's self in conflict situations: A social skill analysis*. Sage Publications.

- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 18(2), 183-198.
- Vusparatih, D. S. (2019). Uncertainty reduction theory in a new work environment: A case of teachers and school principals' mutation in Cilandak district. *Humaniora*, 10(1), 1-10.
- Walther, J. B. (2020). Computer-mediated communication: A social information processing approach. In C. R. Berger & M. E. Roloff (Eds.), *The international encyclopedia of interpersonal communication* (pp. 1-13). Wiley Blackwell.
- West, R., & Turner, L. H. (2018). *Introducing communication theory: Analysis and application* (6th ed.). McGraw-Hill Education.