

KURIOSITAS

Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan

Volume 17

No.1, Juni 2024

Halaman 17-31

Multimodality In “Bakiak Games” Posts on G20 2022 Social Media

Yusep Ahmadi F.

Universitas Pendidikan Indonesia

yusep-ahmadi-f@upi.edu

Aceng Ruhendi Syaifullah

Universitas Pendidikan Indonesia

acengruhendisaifullah@upi.edu

Budi Hermawan

Universitas Pendidikan Indonesia

budihermawan@upi.edu

Abstract

This study aims to reveal the meaning of the message in the multimodal post “Bakiak Game” on Instagram G20 2022. This is to see how the Bakiak Game is depicted and what reflects its ideology. The focus of this research is on describing the ideational meaning of verbal and visual data. This research method is qualitative with a multimodal discourse analysis approach. The data source for this research is multimodal posts in the form of a combination of visual mode (image) and verbal mode (caption). The post in question is a post about “The Game of Bakiak” which was uploaded on social media Instagram G20 2022. Based on the analysis of the verbal mode, material processes, relational processes and behavioral processes were found in describing the game of Bakiak. Of these three processes, the material process is very dominant. This shows that Bakiak is described as a physical sport carried out by humans in groups. Apart from that, in the image mode, an actional narrative process is found. This is in line with the ideational meaning in the verbal mode, namely that this post describes a physical sport carried out in a group and coordinated. Ideologically, this game has the moral value of cooperation and team coordination. In the context of the spirit and moral values of the G20, it needs to be adopted by the global community, especially the G20 countries, in facing the challenges after the Covid-19 pandemic.

Keyword: Bakiak Game; G20 2022; Instagram; Mutimodal Discourse Analysis.

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk mengungkap makna pesan dalam postingan multimodal “Permainan Bakiak” di Instagram G20 2022. Hal ini untuk melihat bagaimana Permainan Bakiak digambarkan dan apa implikasi ideologisnya. Fokus penelitian ini adalah pada deskripsi makna ideasional data verbal dan visual. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan analisis wacana multimodal. Sumber data penelitian ini adalah postingan multimodal berupa gabungan moda visual (gambar) dan moda verbal (*caption*). Postingan yang dimaksud adalah postingan tentang “Permainan Bakiak” yang diunggah media sosial Instagram G20 2022. Berdasarkan analisis pada moda verbal ditemukan proses material, proses relasional, dan proses perilaku dalam menggambarkan permainan Bakiak. Dari tiga proses tersebut proses material sangat dominan. Hal ini menunjukkan bahwa Bakiak digambarkan sebagai olah raga fisik yang dilakukan manusia secara kelompok. Selain itu, pada moda gambar ditemukan proses naratif aksional. Hal ini sejalan dengan makna ideasional yang ada pada moda verbal, yaitu bahwa postingan ini menggambarkan sebuah olah raga fisik yang dilakukan secara berkelompok dan terkoordinasi. Secara ideologis permainan ini memiliki nilai moral kerja sama dan nilai koordinasi tim. Dalam konteks G20 spirit dan nilai moral tersebut perlu diadopsi oleh masyarakat global khususnya negara G20 dalam menghadapi tantangan pascapandemi Covid-19.

Kata Kunci: Permainan Bakiak; G20 2022; Instagram; Analisis Wacana Mutimodal.

PENDAHULUAN

Permainan Bakiak merupakan permainan tradisional Indonesia. permainan-permainan tradisional semacam ini selalu memiliki nilai moral dan filosofi tertentu. Tidak terkecuali dengan permainan Bakiak. Filosofi permainan Bakiak di antaranya adalah memiliki spirit kerja sama (Rachman & Mujtahidin, 2023). Permainan tradisional beredar secara lisan dan turun temurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional sering tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut (Achroni, 2012). Sebagai warisan kebudayaan Indonesia Bakiak biasanya dipermainkan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Permainan ini secara gerakan merupakan permainan yang memerlukan ketangkasan fisik dan kekompakan dalam berjalan dengan menggunakan papan kayu. Cara memainkan permainan ini adalah dengan mengayuh yang di atasnya terdapat selop seperti sendal yang biasanya digunakan secara berkelompok. Artinya, sendal kayu yang dikayuh harus selalu kompak agar dapat berjalan selaras dan cepat. Permainan tradisional telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti sebagai

media pembelajaran (Rachman & Mujtahidin, 2023; Ramelan & Suryana, 2021), media meningkatkan kemampuan motorik anak (Nurkholishoh & Da'warul Chairo, 2022; Hidayanti, 2013), dan sebagai media meningkatkan kecakapan emosional anak (Lubis & Khadijah, 2018; Ramdani et al., 2021).

Dalam konteks wacana G20 2022 permainan bakiak juga diekplorasi dan dikenalkan kepada masyarakat global. Melalui postingan Instagram Permainan Bakiak tersebut bukan hanya menampilkan bagaimana permainan bakiak dipermainkan, namun juga menggali dan mengeksplorasi filosofi permainan bakiak kepada forum G20 2022. Hal ini guna memajukan, mempromosikan, dan meningkatkan kembali budaya dan spirit permainan rakyat hingga olahraga tradisional. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menyelenggarakan Lokakarya Budaya dan Dolanan yang di mana *event* tersebut salah satu rangkaian Pertemuan Tingkat Menteri bidang Kebudayaan (Culture Ministers' Meeting/CMM) G20, digelar di Wringin Putih, Borobudur, Selasa (13/9/2022) (Indonesia.go.id, 2022).

Permainan Tradisional Bakiak belum banyak dianalisis dan dikaji dalam perspektif multimodalitas khsususnya dalam konteks agenda G20 2022 Indonesia. Kajian multimodalitas berupaya mengungkap dan menjelaskan bagaimana sumber-sumber tanda bekerja dan membangun makna dalam sebuah konteks sosial. Dalam wacana multimodal, bahasa dan budaya dapat memiliki interaksi yang beragam, (Fuller dan Wardhaugh (2014) dalam Mambrasar et al., 2022). Untuk mengungkap bagaimana representasi dan filosofi ideologis permainan Bakiak di Instagram G20 2022 digunakan pendekatan analisis wacana multimodal. Multimodalitas melibatkan pemakaian lebih dari satu moda dalam wacana (Kress, G & van Leeuwen, 2001). *Multimodality* adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada cara orang berkomunikasi menggunakan beberapa modes yang berbeda pada saat bersamaan (Kress 1996 dikutip Hermawan, 2013). Moda (*mode*) adalah sumber daya yang dibentuk secara sosial dan diberikan secara budaya untuk membuat makna (Kress, 2009). Saat ini kajian multimodal berkembang seiring dengan kemajuan teknologi media (Luca, 2020).

Berangkat dari sana, peneltian ini bertujuan mengungkap makna pesan dalam postingan multimodal "Permainan Bakiak" di Instagram G20 2022. Selain itu, kajian ini juga mengungkap implikasi ideologisnya. Oleh karena itu, kajian terhadap kajian multimodalitas dalam konteks ini penting dilakukan dalam upaya untuk memberi pemahaman dan menilai seberapa presisi suatu postingan multimodal membangun sebuah makna yang efektif dan tersampaikan kepada pembacanya.

Aktivitas komunikasi multimodal tersebut diresapi oleh dan dibentuk oleh, hubungan kekuasaan dan ideologi (Machin, 2013). Artinya sumber semiotik yang dijadikan objek penelitian tidak terbatas hanya satu moda semiotik. Dalam hal ini, moda semiotik yang dianalisis berupa moda gambar yang bersifat visual dan moda tulisan *caption* yang berupa verbal pada postingan media sosial Instagram.

Salah satu keunikan Instagram adalah sebagai *platform* yang menyediakan kombinasi unik antara bahasa visual dan tekstual dalam setiap kontennya (Ferreiro, 2019). Pengungkapan makna visual dan verbal pada Instagram dalam membangun suatu makna akan memberikan informasi yang jelas (Batolu & Bustam, 2022). Oleh karena itu, data multimodal penelitian ini akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis wacana multimodal. Analisis wacana multimodal ini menerapkan analisis moda gambar dengan kerangka analisis *visual grammar* (Leeuwen, 2006) dan kerangka analisis linguistik fungsional sistemik khususnya analisis transitivitas (Halliday & Matthiessen, 2014; Wiratno, 2018). Kedua alat analisis tersebut akan mengungkap makna ideasional atau representasional pada moda gambar dan verbal.

Presidensi G20 2022 Indonesia telah memanfaatkan *platform* media sosial Instagram sebagai media komunikasi sosial. Instagram sebagai *platform* media sosial yang populer sering menjadi media komunikasi dan sosialisasi berbagai agenda pemerintah (Tanfriana, 2021). Permainan Bakiak dieksplorasi dan diperkenalkan sebagai budaya tradisional Indonesia kepada masyarakat Global melalui forum G20. Hal itu disebabkan karena Instagram dapat berkontribusi pada pembentukan identitas sosial atau kolektif, yang mengacu pada persepsi diri sebagai bagian dari masyarakat (Brünker et al., 2019). Artinya, melalui eksplorasi dan promosi permainan tradisional semacam Bakiak, identitas Indonesia akan semakin kukuh dan memiliki pengaruh secara global. Khususnya pengaruh bagi kemajuan ekonomi pariwisata.

Sementara itu, analisis wacana multimodal di Instagram telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Misalnya, Mahmudah (2021) meneliti makna representasional wacana komik di Instagram, kemudian Karosha Julita & Iis Kurnia Nurhayati (2020) meneliti postingan tokoh publik Ridwan Kamil dan Sandiaga Uno tentang representasi Ayah ideal. Lalu, Susetya & Nurhayati (2020) meneliti gaya kepemimpinan dan komunikasi Sandiaga Uno sebelum dan setelah jadi calon wakil presiden. Secara multimodal gaya tokoh Sandiaga Uno cenderung sama, yakni menggunakan gaya *The Controlling Style* dan memiliki gaya kepemimpinan demokratis.

Beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa penelitian multimodalitas tentang permainan tradisional Bakiak belum ada yang meneliti, khususnya dalam

konteks G20 2022. Konteks wacana permainan tradisional dalam konteks agenda G20 2022 menjadi sesuatu yang baru dalam penelitian ini. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi dan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang makna pesan dan ideologi permainan Bakiak. Selain itu, nilai moral dari permainan Bakiak dapat dirujuk oleh masyarakat global sebagai spirit dalam menghadapi tantangan pascapandemi Covid-19.

METODE

Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan analisis wacana multimodal. Analisis wacana multimodal penelitian ini menerapkan ancangan analisis *visual grammar* (Leeuwen, 2006) dan analisis transitivitas (Halliday & Matthiessen, 2014 ; Wiratno, 2018) khususnya untuk mengungkap metafungsi ideasional atau representasional. Data penelitian ini berupa postingan multimodal berjudul “Memetik Nilai Moral Melalui Permainan Balap Bakiak” berupa gambar dan *caption* yang diunggah oleh akun Presidensi G20 Indonesia 2022 di Instagram. Sumber : https://www.instagram.com/p/CZHRWL4hukZ/?img_index=1.

Teknik pengambilan data adalah dengan teknik simak dan catat. Teknik simak adalah teknik penyimakan atau pembacaan terhadap data secara seksama (Sudaryanto, 2015). Selanjutnya data dicatat untuk diklasifikasikan, dianalisis dan ditafsirkan.

Data dianalisis dengan beberapa tahap analisis. Tahap pertama adalah mengklasifikasikan data ke dalam dua bentuk, yakni data verbal berupa *caption* postingan dan data visual berupa gambar. Selanjutnya data verbal dianalisis berdasarkan metafungsi ideasional melalui analisis transitivitas (Halliday & Matthiessen, 2014; Wiratno, 2018). Kemudian data visual (gambar) dianalisis menggunakan kerangka analisis *visual grammar* (Kress & Leeuwen, 2006). Metafungsi representasional dalam moda visual sejajar dengan metafungsi ideasional dalam moda verbal. Menurut (Kress & Theo van Leeuwen, 2006) struktur representational mengacu pada bagaimana sistem semiotika merujuk pada objek dan hubungannya dengan objek di luar sistem, baik secara langsung maupun tidak langsung. Setelah data dianalisis berdasarkan metafungsi ideasional/representasional, kemudian data diungkap makna ideologisnya. Kemudian data diinterpretasi dan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis multimodalitas makna pesan potongan permainan Bakiak di Instagram G20 2022. Berikut data postingan berjudul “Memetik Nilai Moral dari Permainan Balap Bakiak”.



Gambar 1. Permainan Bakiak

Gambar 1 adalah data postingan tentang permainan Bakiak yang diunggah oleh akun resmi G20 2022 Indonesia. Postingan tersebut berupa postingan multimodal berupa gabungan moda visual (gambar) dan moda verbal (*caption*). Untuk mengungkap makna ideasional (representasional) dalam data verbal digunakan analisis transitivitas (Halliday & Matthiessen, 2014; Wiratno, 2018). Berikut hasil analisis trasitivitas pada klausa-klausa yang ada pada *caption* gambar 1 Bakiak.

Tabel 1. Hasil Analisis Trasitivitas pada klausa *caption* moda verbal (Makna Ideasional)

No.	Jenis Proses	Jenis Partisipan	Jenis Sirkumtan
1	Material 55 %	Aktor-goal 55%	Sebab-tujuan 14%
2	Perilaku Mental 18%	Behaver-fenomenon 18%	Lokasi Waktu 14%
3	Relasional identifikasi 27 %	Token-nilai 27%	Cara kualitas Lokasi tempat 14% Perbandingan 29%

Berdasarkan hasil analisis transitivitas hanya ditemukan tiga jenis proses. Proses tersebut adalah proses material aksional 55 %, proses perilaku -mental 18%, dan proses relasional-identifikasi 27%. Merujuk pada tabel 1, klausa-klausa yang ada pada *caption* tampak didominasi oleh proses material-aksional. Hal ini sejalan dengan Bakiak sebagai sebuah permainan yang dilakukan secara fisik. Selain itu, proses relasional identifikasi yang juga ditemukan pada klausa *caption* Gambar 1

juga menunjukkan bahwa klausa *caption* berfungsi untuk memberi hubungan penjelasan atau hubungan identifikasi apa itu permainan Bakiak. Hal itu tampak pada klausa-klausa yang memberikan hubungan keterangan tentang cara dan nilai-nilai yang berhubungan dengan permainan Bakiak.

Makna Moda Verbal dalam Merepresentasikan Permainan Bakiak

Dalam gambar 1 ditemukan 2 judul dan 8 Klausa.

Data 1 Pulih bersama

Data 1 merupakan judul pertama dari gambar 1. *Pulih bersama* dapat merepresentasikan tujuan sosial dari program G20 2022 yang pada saat itu yang menjadi presidensinya adalah negara Indonesia. Pulih bersama merupakan tindakan sosial yang dilakukan negara-negara G20 untuk kepentingan bersama pasca didera persoalan Pandemi Covid-19.

Data 2 Memetik nilai moral dari permainan balap bakiak.

Data 2 merupakan judul utama yang ada pada Gambar 1. Secara ideasional proses yang hadir pada judul tersebut adalah proses material-aksional. Proses material-aksional adalah proses yang partisipannya melakukan sebuah tindakan. Dalam hal ini kata kerja memetik menunjukkan proses aksi yang dilakukan partisipan aktor. Dalam hal ini aktor yang dimaksud adalah masyarakat global yang mengikuti kegiatan G20. Aktor dalam klausa tersebut tidak secara eksplisit disebutkan namun tertuju pada kita sebagai masyarakat global yang mengikuti kegiatan G20 dan yang terdampak pandemi Covid-19. Nilai moral menjadi tujuan (*goal*) dari proses ini. Sementara itu, sirkumtannya adalah dari permainan balap bakiak. Dengan makna ideasional seperti ini, dapat diartikan bahwa permainan Bakiak memiliki nilai moral yang perlu dipetik oleh kita sebagai masyarakat global yang pernah terdampak masalah pandemi.

Data 3 Tujuan bersama akan tercapai dengan koordinasi dan kolaborasi yang kuat

Secara ideasional proses yang terjadi pada klausa 3 adalah proses material yang menerangkan peristiwa. Adanya sirkumtan *dengan koordinasi dan kolaborasi yang kuat* menjelaskan bahwa proses permainan Bakiak memerlukan koordinasi dan kolaborasi dalam mencapai tujuan permainannya.

Data 4 Permainan Balap bakiak termasuk ke dalam olahraga tradisional yang sering dilakukan dalam perlombaan perayaan hari kemerdekaan RI.

Pada data 4 terdapat proses relasional identifikatif. Hal ini menandakan bahwa klausa ini memberi hubungan informasi antara permainan Bakiak dengan olahraga tradisional dari Indonesia. Olahraga identik dengan tindakan atau aksi. Aksi permainan bakiak ini dijelaskan bahwa sering dilakukan pada momentum perayaan kemerdekaan RI. Perayaan kemerdekaan negara republik Indonesia identik dengan perayaan nasional yang spesial. Artinya, perlombaan bakiak pun menjadi salah satu olangraga spesial yang dilakukan atau dimainkan pada saat perayaan kemerdekaan RI.

Data 5 Biasanya Bakiak dimainkan secara berkelompok sehingga dibutuhkan kerjasama dan koordinasi antartim yang kuat.

Pada data 5 terdapat proses material. Artinya permainan bakiak masih digambarkan sebagai proses pengalaman perbuatan fisik yang dilakukan oleh manusia. Pada data 5 ini terdapat sirkumtan tentang cara melakukan permainan. Dijelaskan pada klausa tersebut bahwa permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok. Itu, artinya permainan Bakiak memerlukan partisipan lebih dari satu orang dalam permainannya. Selain itu, dijelaskan kembali bahwa permainan ini diperlukan kerja sama dan koordinasi. Sebagaimana telah dijelaskan pada klausa sebelumnya, permainan ini sangat membutuhkan koordinasi dan kerja sama dalam melaksanakan permainannya. Intinya koordinasi dan kerja sama menjadi sifat yang kuat dari permainan Bakiak.

Selanjutnya pada klausa terakhir *Semoga semangat dan nilai dari permainan Bakiak bisa mendorong semangat kolaborasi kita semua!* Secara interpersonal mengajak pembaca untuk mengadopsi atau menerapkan semangat dan nilai moral yang ada pada permainan Bakiak. Semangat dan nilai moral tersebut merupakan semangat kerja sama dan kolaborasi dalam mengadopsi tantangan zaman. Hal ini dimaksudkan terutama pada tahun 2022 dunia global masih menghadapi tantangan pascapandemi Covid-19 yang melanda dunia beberapa tahun.

Makna Moda Visual dalam merepresentasikan Permainan Bakiak

Moda visual berupa gambar dianalisis menggunakan kerangka *visual grammar* (Kress & Leeuwen, 2006). Menurut (Kress & van Leeuwen, 2006), struktur representational mengacu pada bagaimana sistem semiotika merujuk pada objek dan hubungan di luar sistem, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan analisis ditemukan hanya 1 proses yakni proses naratif-aksional. Keberadaan vektor pada gambar menunjukkan bahwa proses naratif - aksional tersebut menggambarkan Bakiak sebagai sebuah peristiwa dan proses perbuatan fisik yang dilakukan manusia. Partisipan yang muncul dalam gambar

adalah aktor yang terdiri atas 3 orang manusia. Artinya, proses perbuatan ini dilakukan secara berkelompok.

Tabel 2. Hasil Analisis Moda Visual (Makna Representasional)

Jenis Proses	Jenis Partisipan	Jenis Sirkumtan
Naratif-Aksional (3 orang orang bermain Bakiak)	Aktor (tiga orang manusia) – goal (berjalan ke depan)	Tempat: luar ruangan

Dari sudut pandang metafungsi representasional, pada gambar 1 Bakiak tersebut tampak vektor yang menghubungkan antarpartisipan dan tujuan. Vektor pada gambar tersebut membentuk proses naratif aksional. Kress dan Leeuwen (2006) menyatakan bahwa representasi naratif dibentuk ketika para peserta yang direpresentasikan dihubungkan oleh vektor atau arah panah. Pada gambar 1 di atas digambarkan ada 3 partisipan orang yang sedang berdiri di atas papan yang diinjak menyerupai sendal secara bersamaan. Papan yang menyerupai sendal yang diinjak atau digunakan oleh 3 orang tersebut adalah alat bermain Bakiak. Adanya arah panah yang ada di depan dan di belakang alat Bakiak tersebut menunjukkan adanya gerakan atau kayuhan yang dilakukan 3 orang aktor tersebut. Hal itu merupakan vektor yang menunjukkan adanya tujuan. Tatapan aktor dan arah panah serta arah tangan pada aktor yang paling kanan menunjukkan adanya tujuan. Melangkah ke depan menjadi tujuan dari aksi atau tindakan tersebut. Tindakan mengayuh mereka merupakan vektor dengan membentuk garis sebagai tujuan.

Gambar 1 balap Bakiak menggambarkan peristiwa balap bakiak atau peristiwa bermain bakiak. Secara interaktif atau interpersonal, makna interaktif gambar merupakan makna yang merepresentasikan hubungan interaktif antarpartisipan dalam gambar. Pada gambar 1 Bakiak terdapat tiga orang sedang bermain balap Bakiak sebagai partisipan. Ketiga partisipan tersebut tidak memiliki tatapan kepada audiens. Ini artinya gambar tersebut berupa penawaran informasi tentang permainan balap Bakiak. Hal ini dapat dimaknai bahwa gambar 1 dalam konteks G20 2022 Indonesia adalah gambar yang menawarkan informasi yang utuh tentang bagaimana permainan Bakiak dimainkan. Penggambaran tentang bagaimana permainan Bakiak dimainkan diperjelas dengan keterangan (*caption* pada gambar). Selain itu, hubungan interaktif antarparsipan pada gambar juga direpresentasikan bergembira. Hal itu tampak dari adanya raut muka dan senyum antarpartisipan yang berkонтак satu dengan yang lain. Hal ini juga dapat diartikan bahwa permainan ini membutuhkan kerja sama dan keceriaan agar dapat mencapai tujuan.

Selain itu, ditinjau dari ukuran gambar, Gambar 1 Bakiak tersebut menampilkan secara utuh orang dan alat bakiak yang sedang dimainkan. Hal ini menunjukkan bahwa informasi tentang permainan Bakiak ingin benar-benar diinformasikan dan direpresentasikan secara menyeluruh melalui gambar tersebut. Penggambaran ini dilakukan agar audiens dapat melihat permainan Bakiak secara utuh. Selain itu, ditinjau dari *social distance* tiga gambar partisipan tersebut cenderung ditampilkan secara medium. Tiga orang partisipan tersebut secara *social distance* digambarkan sejajar atau setara. Artinya, ketiga orang tersebut memiliki peran dan fungsi yang sejajar. Dengan kata lain gerakan dan kayuhan mereka bertiga harus serempak, kompak, dan seimbang agar balap Bakiak yang dimainkan bisa berjalan dengan baik.

Sementara itu, ditinjau dari aspek makna komposisional, gambar 1 menggambarkan ada 3 partisipan aktor. Dalam makna komposisional teks multimodal diungkap dengan melihat bagaimana tata letak atau cara bagaimana elemen representational dan elemen interactive dihadirkan untuk berhubungan satu sama lain (Kress & Leeuwen, 2006). Ditinjau dari *salience* komposisi warna yang ditampilkan hanya terdiri dari dua warna yakni hitam putih. *Salience* merujuk pada fitur-fitur yang diposisikan untuk menarik perhatian pembaca. Tanpa ada warna yang mencolok representasi permainan Bakiak ini menunjukkan tentang kesederhanaan dan keselarasan.

Berdasarkan makna moda visual tersebut gambar 1 merepresentasikan permainan Bakiak sebagai sebuah aksi permainan yang dimainkan oleh lebih dari satu orang . Artinya, permainan ini tidak bisa dimainkan oleh satu orang untuk dapat bermain dan mencapai tujuannya. Selain itu, permainan yang harus dimainkan lebih dari satu orang mengimplikasikan bahwa permainan ini harus dimainkan secara kolektif dan kompak. Artinya, dalam menjalankan permainan ini diperlukan kerja sama, gotong royong, dan kekompakan untuk dapat mencapai tujuan permainan. Dalam kaitannya dengan event G20 2022 Indonesia, permainan balap Bakiak ini menjadi simbol bahwa negara-negara G20 diharapkan kompak dan dapat bekerja sama dengan baik untuk menghadapi tantangan global yang begitu rumit pascapandemi Covid-19. Di samping itu, permainan tradisional asal Indonesia ini juga selain dijadikan simbol juga sebagai media promosi kebudayaan-kebudayaan Indonesia. Dengan ditampilkannya wacana multimodal permainan di Instagram G20 2022 ini kebudayaan tradisional Indonesia akan dikenal secara global.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis pada moda verbal, Bakiak digambarkan melalui proses material dan relasional. Hal ini dapat dimaknai bahwa moda verbal dalam

caption gambar permainan Bakiak ini merepresentasikan permainan bakiak sebagai pengalaman aksional dan perisitiwa serta memiliki hubungan dengan nilai tradisional dan filosofi hidup. Dalam menggambarkan permainan Bakiak ini banyak dijelaskan juga melalui keterangan yang bersifat cara dan sebab. Hal ini menunjukkan bahwa secara relasional permainan bakiak cenderung diterangkan secara kualitatif dengan memberikan nilai-nilai tertentu. Hal yang paling dominan adalah adanya hubungan keterangan yang menjelaskan bagaimana permainan ini memerlukan kerja sama dan koordinasi. Nilai atau spirit kerja sama dan koordinasi yang diulang-ulang pada beberapa klausa memberi signifikansi ideologis. Dengan kata lain, spirit kerja sama dan koordinasi yang ada dalam permainan Bakiak menjadi fokus pesan yang perlu diadopsi oleh masyarakat global, khususnya oleh peserta G20 2022 dalam menghadapi tantangan pascapandemi Covid-19.

Penelitian-peneltian terdahulu yang membahas nilai moral dan nilai ideologis permainan tradisional telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian-penelitian tersebut menemukan dan memanfaatkan nilai-nilai moral seperti nilai jiwa berkerja sama, gotong royong, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab untuk meningkatkan mutu pendidikan dan karakter siswa.(Cahyani et al., 2023; Susanti et al., 2022; Prasetya & SARMINI, 2022). Akan tetapi, belum banyak nilai-nilai ideologis dari permainan tradisional Indonesia ini dibawa ke ranah global. Kajian-kajian mengenai permainan tradisional biasanya terfokus pada pemanfatannya sebagai media pembelajaran anak (Sari et al., 2019; Rusli et al., 2022), sebagai sarana meningkatkan kecakapan sosial anak (Yuli Setiawan, 2016); (Ramadhani, 2020) atau sebagai sarana pariwisata yang memiliki nilai ekonomi (Fajrila & Sepdanius, 2020). Akan tetapi, kajian-kajian terhadap permainan tradisional ditinjau dari sisi spirit dan nilai moral atau nilai ideologisnya masih kurang dilakukan para penelti, terutama dari kacamata multimodalitas di media sosial.

Penelitian multimodalitas pada permainan tradisional Bakiak ini memberikan warna baru dalam kajian terhadap permainan tradisional. Sebab, kajian multimodal masih jarang dilakukan dalam kaitannya dengan wacana permainan tradisional. Kebanyakan kajian multimodal dilakukan terhadap postingan komik (Mahmudah, 2021; Henny Merizawati, 2022; Axelrod & Kahn, 2024), postingan *fashion* (Ikhlef & Awad, 2023), dan kajian dalam iklan (Kusumastuti, 2018). Penelitian ini memberi dampak dalam memberikan pemahaman yang lebih detail dan komprehensif tentang makna pesan permainan Bakiak dalam konteks G20 2022 di Indonesia. Beberapa aspek multimodalitas yang dinilai masih perlu dikembangkan oleh pembuat postingan ini terletak pada sisi

moda visual. Secara visual makna moda visual yang ada pada postingan masih bisa diperkaya dengan menambah berbagai fitur. Fitur tersebut seperti warna dan komposisi tipografis. Dengan memberikan eksplorasi yang lebih terhadap fitur tersebut diharapkan makna pesan dari permainan Bakiak dalam konteks G20 2022 menjadi lebih kuat dan unik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa pada moda verbal ditemukan proses material, proses relasional, dan proses perilaku dalam menggambarkan permainan Bakiak. Dari tiga proses tersebut proses material sangat dominan. Hal ini menunjukkan bahwa Bakiak cenderung digambarkan sebagai olah raga fisik yang dikukan manusia secara kelompok. Selain itu, pada moda gambar ditemukan proses naratif aksional. Hal ini sejalan dengan makna ideasional yang ada pada moda verbal, yaitu bahwa postingan ini menggambarkan sebuah olah raga fisik yang dilakukan secara berkelompok dan terkoordinasi. Secara ideologis permainan ini memiliki nilai moral kerja sama dan koordinasi. Dalam konteks G20, spirit dan nilai moral tersebut perlu diadopsi oleh masyarakat global khususnya negara G20 dalam menghadapi tantangan pascapandemi Covid-19.

REFERENCES

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Javalitera.
- Axelrod, D., & Kahn, J. (2024). "Then You go to Snap": Multimodal Making of Digital Comics in a Language Arts High School Classroom. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 41–57. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10285-2>
- Batolu, D. F., & Bustam, M. R. (2022). Analisis Visual Dan Verbal Pada Unggahan Instagram World Health Organization (Who). *MAHADAYA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(1), 25–30. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.5444>
- Brünker, F., Deitelhoff, F., & Mirbabaie, M. (2019). *Australasian Conference on Information Systems Collective Identity Formation on Instagram-Investigating the Social Movement Fridays for Future*. 304–310.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Fajrila, F., & Sepdanius, E. (2020). Studi Permainan Tradisional Sebagai Wisata Minat Khusus Di Desa Wisata Kubu Gadang Kota Padang Panjang. *Jurnal Kuriositas: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan* Vol. 17 No.1 Juni 2024

Stamina, 3(6), 360–370.

Ferreiro, A. V. (2019). *The influence of social media in language change : Changes in vocabulary*.

Halliday, M. A. K., & Matthiessen, C. M. I. M. (2014). Halliday's introduction to functional grammar: Fourth edition. In *Halliday's Introduction to Functional Grammar: Fourth Edition*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203431269>

Henny Merizawati, N. E. F. (2022). The Multimodal Analysis of Mask Images of COVID-19 Comics on Instagram. *Edu-Ling Journal*, 5(2), 189–203.

Hermawan, B. (2013). Multimodality: Menafsir Verbal, Membaca Gambar,Dan Memahami Teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 19. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v13i1.756

Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200. <https://www.neliti.com/id/publications/117598/peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak>

Ikhlef, A., & Awad, Z. M. (2023). Gender in Fashion Advertising on Social Media: A Multimodal Discourse Analysis Approach. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(7), 1801–1809. <https://doi.org/10.17507/tpls.1307.25>

Indonesia.go.id, A. (2022). *Lokakarya Budaya G20, Menghadirkan Beragam Permainan Tradisional Indonesia*. [Www.Indonesia.Go.Id/](https://www.indonesia.go.id/g20/kategori/kabar-terkini-g20/5643/lokakarya-budaya-g20-menghadirkan-beragam-permainan-tradisional-indonesia?lang=1). <https://www.indonesia.go.id/g20/kategori/kabar-terkini-g20/5643/lokakarya-budaya-g20-menghadirkan-beragam-permainan-tradisional-indonesia?lang=1>

Karosha Julita & Iis Kurnia Nurhayati. (2020). REPRESENTASI AYAH IDEAL PADA MEDIA SOSIAL. *Proceeding of Management : Vol.7, No.2 Agustus 2020*, 7(2).

Kress,. G & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication*. Edward Arnold.

Kress, G. (2009). What is Mode? In C. Jewitt (Ed.), *Handbook of Multimodal Analysis* (pp. 54–66). Routledge.

Kusumastuti, I. (2018). Multimodal Analysis of Tv Commercials in Teaching Advertisement: Stimulating Students' Critical Thinking. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 5(1), 35–48. <https://doi.org/10.15408/ijee.v5i1.8072>

Leeuwen, G. K. and T. van. (2006). *Reading Images*. Routledge.

Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186. *Kuriositas: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*
Vol. 17 No.1 Juni 2024

- <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Luca, I.-S. (2020). A Multimodal Discourse Analysis in Media. *Romanian Journal of English Studies*, 17(1), 74–80. <https://doi.org/10.1515/rjes-2020-0009>
- Machin, D. (2013). What is multimodal critical discourse studies? *Critical Discourse Studies*, 10(4), 347–355. <https://doi.org/10.1080/17405904.2013.813770>
- Mahmudah, H. (2021). Multimodalitas Dalam Komik Strip “Liburan Tetap Di Rumah” Pada Instagram @Kemenkes_Ri. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 10(2), 424. <https://doi.org/10.26499/rnh.v10i2.4179>
- Mambrasar, G. I., Bunmo, N. I., Lee, C. S., Dewi, C., & Susanto, C. (2022). Metafungsi Bahasa Dan Analisis Visual Film Pendek “1/0 Infinity” Karya Yesheis Indonesia. *SINTESA (Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains Dan Sosial Humaniora)*, 5(2022), 537–546. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/2405/1922>
- Nurkholishoh, S., & Da’warul Chairo, U. (2022). Peran Permainan Tradisional Bakiak Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 142–152. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i1.340>
- Prasetya, Y., & SARMINI, S. (2022). Permainan Tradisional sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak di Kelurahan Simokerto Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 272–288. <https://doi.org/10.26740/kmkkn.v11n1.p272-288>
- Rachman, S. A., & Mujtahidin, S. (2023). Analisis Permainan Bakiak Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(1), 296–300. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i1.589>
- Ramadhani, Y. P. (2020). Model Permainan Tradisional Untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 248–255.
- Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan permainan tradisional Bakiak Ular Tangga untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 1–14.
- Ramelan, H., & Suryana, D. (2021). Analisis Kemampuan Kerjasama Dalam Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 107. <https://doi.org/10.36709/jrga.v4i2.17921>
- Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>

- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimuddin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa', E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Sanata Dharma University Press.
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Upaya Pewarisan Budaya Dan Pendidikan Karakter Melalui Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan*, 3, 279–286.
- Susetya, K. D. A., & Nurhayati, I. K. (2020). Multimodal Analysis of Photos in @Sandiuno Instagram Account Before and After the 2019 Presidential Election. *Nyimak: Journal of Communication*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.31000/nyimak.v4i2.2341>
- Tanfriana, K. S. (2021). Analisis Wacana Kritis Iklan Hari Tanpa Tembakau Sedunia 2020 oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 22(1), 47. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v22i1.112202>
- Wiratno, T. (2018). *Pengantar Ringkas Linguistik Sistemik Fungsional*. Pustaka Pelajar.
- Yuli Setiawan, M. H. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52>