

## WASPADA HYPERIL SEJAK DINI, REFLEKSI BAUDRILLARD PADA LAGU *BABY SHARK*

Lintang Mayang  
Universitas Indonesia  
lintangmayang@gmail.com

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan memahami makna-makna yang tampak dan yang tersembunyi kemudian menghubungkannya dengan rangkaian representasi makna Baudrillard. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretatif. Data tersebut kemudian dianalisis dengan metode analisis isi dengan menggunakan teori semiotika Barthes, yang memahami bagaimana tanda-tanda dalam video lagu *Baby Shark* kemudian membentuk suatu struktur berdasarkan hubungan dan perbedaannya, menunjukkan satu hal yang sangat kontras yaitu, ketidakkonsistenan dalam perspektif yang digunakan. Hasil analisis isi dengan metode semiotika Barthes menunjukkan bahwa dunia anak-anak semakin didominasi oleh gambaran dan simbolisme *Baby Shark*, serta realitas sebenarnya dari keluarga hiu mungkin menjadi kabur atau tidak penting dalam pengalaman mereka. Peran orang tua, pendidik, dan lingkungan sosial sangat penting dalam cara anak-anak memahami dan merespons representasi media seperti *Baby Shark*. Orang-orang di sekitar anak diharapkan dapat memahami bagaimana konsumsi media dapat membentuk persepsi mereka terhadap realitas dan berperan dalam membentuk pemahaman mereka terhadap dunia.

**Kata kunci:** Lagu *Baby Shark*, Anak-anak, Hyperil, Baudrillard, Lagu Anak, Lirik Anak

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to explore and understand the visible and hidden meanings and then connect them to Baudrillard's series of meaning representations. This research uses a qualitative approach with an interpretive paradigm. The data was then analyzed using the content analysis method using Barthes' semiotic theory, which understands how the signs in the video for the song Baby Shark then form a structure based on their relationships and differences, shows one thing that is very contrasting, namely, the inconsistency in the perspective used. The results of content analysis using the barthes semiotic method show that children's worlds become increasingly dominated by images and symbolism of Baby Shark, and the actual reality of the shark family may become obscured or unimportant in their experiences. The roles of parents, educators, and social environment are critical in how children understand and respond to media representations such as Baby Shark. It is hoped that people around children can understand how media consumption can shape their perception of reality and play a role in shaping their understanding of the world.*

**Keywords:** *Baby Shark Song, Children, Hyperil, Baudrillard, Kids Song, Nursery Rhymes*

## PENDAHULUAN

Masa anak-anak sebagai masa *golden age*, dimana masa tersebut yang mempengaruhi tumbuh kembang anak-anak. Kompleksnya perkembangan anak di masa usia dini menuntut banyak stimulus hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Pada kenyataannya sering sekali anak-anak dibiarkan ikut menonton sinetron yang biasa ditonton orang tuanya. Seharusnya, sebagai orang tua justru mengarahkan untuk menonton tontonan yang sesuai dengan usianya. Lembaga Sensor Film hadir untuk mendukung tercapainya tujuan itu. Salah satu anjurannya adalah sensor mandiri. Pada esensinya, mandiri memiliki makna saling melengkapi. Setiap usaha untuk membantu para kader bangsa untuk dapat memilah sisi baik dan buruk dari sebuah tontonan, lalu mengambil bagian baiknya sebagai motivasi, inspirasi, membangkitkan kreativitas, memiliki moral serta mental yang baik, bahkan memiliki pola pikir kemajuan bangsa menjadi terintegrasi satu sama lain (Rusnawati, 2021). Beberapa hal sensitif yang perlu diperhatikan dalam melakukan kurasi adalah agama (intoleransi, pelecehan, penodaan, penistaan), diskriminasi (SARA, gender, *stereotype*), kekerasan, perjudian, narkoba, psikotropika dan zat adiktif (NAPZA), serta pornografi (Rusnawati, 2021). Studi milik LSF menemukan bahwa banyaknya celah atas sensor diakibatkan oleh kemajuan teknologi. Hal itu baru yang terlihat kasat mata, bagaimana jika dalam konten anak-anak terdapat indikasi yang jika tidak diimbangi peran orang tua untuk memberi edukasi akan menjadi suatu bahaya.

Sejak pertama kali tayang di tahun 2016, lagu *Baby Shark* kini telah tembus 13 milyar kali ditonton per Agustus 2023 merujuk pada data *Visual Capitalist* dan menduduki peringkat pertama dari 20 video paling banyak ditonton di youtube sepanjang masa youtube berdiri, bahkan mengalahkan lagu Sorry milik Justin Bieber dan Shakira dengan Waka-Waka. Menariknya dari 20 video tersebut, banyak diantaranya merupakan konten anak-anak seperti Johny Johny *Yes Papa*, Cocomelon, *Wheels on The Bus*, dan lainnya. Youtube sendiri turut meramaikan media massa pada 14 Februari 2005 dengan konten pertama berjudul *Me at The Zoo*, yang dibuat oleh pelopor youtube sendiri, Jawed Karim. Kini, jumlah kontennya telah mencapai lebih dari 800 juta dan dengan 2,7 miliar pengguna aktif bulanan. Diantara pengguna tersebut, 130.000 merupakan kanal dari Indonesia, sehingga berdasarkan *Youtube Impact Report 2023* Indonesia merupakan pasar terbesarnya. Pada Agustus 2017, muncul tagar *#babysharkchallenge* di seluruh media sosial, dan orang-orang mulai berbondong-bondong mengunggah video mereka sendiri melakukan tarian *Baby Shark*, khususnya di Indonesia. Maka tidak heran jika pecahnya jumlah penonton *Baby Shark* ini dimulai dari kawasan Asia Tenggara, Amerika Serikat, lalu Eropa setahun kemudian, di Inggris bahkan tren *Baby Shark Dance* diikuti oleh Drake, Kylie Jenner dan sederet artis lainnya yang semakin membuat lagu menjadi viral.

Video lagu *Baby Shark* ini dirilis oleh sebuah perusahaan media anak-anak asal Korea bernama Pinkfong. Suksesnya video lagu *Baby Shark*, tidak luput dari peran Kim Minseok selaku produser sekaligus CEO dari *SmartStudy* yang mendirikan Pinkfong bersama dua temannya pada tahun 2010. Mereka lalu mengunggah video pertama kali di

youtube pada tahun 2015. Kesuksesan ini dilirik Forbes dan diungkap di dalamnya bahwa Kim Minseok memperoleh penghasilan hingga USD125 atau setara dengan Rp1,92 triliun bahkan pada saat *Baby Shark* masih mencapai 3,8 milyar penayangan. Kini *Baby Shark* bukan lagi hanya sekedar lagu, tapi menjadi sebuah komoditi pasar karena terus dimodernisasi menjadi sebuah fenomena budaya, menghasilkan puluhan remix, cerita pendek, buku, *merchandise*, dan tur. Pada tanggal 8 Desember 2023 Pinkfong telah merilis *Baby Sharks Big Movies*, bersama saluran televisi anak-anak pertama di Amerika Serikat bernama Nickelodeon yang bisa ditonton secara daring melalui *platform* Paramount Plus. Kim Minseok kedepannya berencana untuk membangun sebuah taman hiburan bertemakan hiu untuk keluarga seperti yang dilakukan Disney, membawa karakternya hidup di realitas dengan pemakaian yang berbeda.

Sebenarnya menjadi pertanyaan bagaimana sebuah video lagu anak-anak ini bisa disukai sedemikian rupa oleh penontonnya. Seorang terapis musik di program terapi musik anak Boston bernama Bryan Jantz mencoba menjabarkan alasan lagu ini begitu diminati di pasar, bahkan hingga memasuki 40 tangga musik Billboard. Jantz mengatakan bahwa kombinasi ritme yang sederhana dan lirik yang berulang, urutan gerakan serta melodi sederhana yang terus bergeser perlahan-lahan membuat anak tetap terlibat sampai akhir lagu. Tidak hanya faktor musik, Jantz juga menyebutkan bahwa kisah yang dibawakan serta dalam lagu begitu hangat dan menyenangkan. Sebuah keluarga hiu berburu bersama, menghindari bahaya dan pulang dengan selamat bersama-sama menciptakan pengalaman yang sederhana namun bermanfaat bagi anak-anak. Namun, melihat pola yang sama dengan banyak produk-produk Disney, seperti Mickey Mouse salah satunya, penulis menyadari adanya *hyperreal* di sini.

Parenting musikal telah dikembangkan untuk menggambarkan secara luas bagaimana musik membantu anak-anak mencapai tonggak perkembangan. Maka, penelitian ini didasari dengan konsep Roland Barthes dan Jean Baudrillard. Barthes membarui konsep tanda oleh Ferdinand de Saussure (1916) yang awalnya dibagi menjadi signifier dan *signified*, menjadi konsep denotatif dan konotatif. Saussure hanya memosisikan signifier dan *signified* sebagai denotatif, selanjutnya konotatif dikembangkan oleh Barthes. Denotatif dan konotatif adalah bagaimana makna ditafsirkan. Denotatif, yaitu makna pertama, biasanya ditafsirkan atas persetujuan konvensional yang dulu-dulu. Denotatif menjelaskan hubungan dengan signifier dan *signified* pada realitas, hasilnya sebagai makna eksplisit, langsung, dan empiris. Konotatif, yakni makna tersembunyi yang dengannya hadir interaksi ketika tanda bertemu perasaan atau emosi. Bagaimana hal ini lalu dikawinkan dengan Baudrillard. Bila konsep denotatif dan konotatif dibawa oleh Barthes, penulis membawa konsep simulakra, simulasi, dan hiperrealitas dari Jean Baudrillard. Dalam kondisi hiperrealitas, representasi yang tertanam dalam otak manusia mengubah imajinasi menjadi kenyataan. Sementara representasi-representasi itu tadi hadir karena rangkaian-rangkaian dari simulasi-simulakra-hyperrealitas. Sehingga, dalam tulisan ini penulis akan membedah setiap rangkaian Baudrillard dengan memaknai tanda yang ada pada video lagu *Baby Shark*.

## METODE PENELITIAN


Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif paradigma interpretatif. Penelitian ini bermaksud untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang tampak dan tersembunyi untuk kemudian dihubungkan dengan rangkaian representasi makna Baudrillard. Tujuan akhirnya adalah untuk menunjukkan bagaimana hyperrealitas terjadi pada musik anak-anak, khususnya bagi yang berusia dini. Data utama diambil dari video *Baby Shark* yang dirilis di youtube Pinkfong pada 18 Juni 2016. Berarti hal ini meliputi lirik, suara, musik, serta gambar-gambar (bentuk dan warna) yang ada di dalamnya. Namun tidak menutup kemungkinan dalam proses analisis, penulis menghadirkan sumber-sumber data sekunder lain sebagai pembanding. Data lalu dianalisis dengan metode analisis isi menggunakan teori semiotika milik Barthes.

## HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

### Hasil

Pada bagian ini, hasil akan dijabarkan dalam tabel 1 yang memuat pemaknaan denotatif dan konotatif setiap scene dalam video lagu *Baby Shark* oleh penulis.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa dalam Siklus 1**

No.	Scene	Pemaknaan
1.		<p><b>Denotatif:</b> Lirik <i>baby shark</i>, menjelaskan anakan hiu yang baru lahir. Doo-doo-doo dan gerakan tangan menunjukkan ukuran bayi hiu yang kecil. Gambar animasi hiu kuning merupakan representasi fisik dari bentuk asli bayi hiu. Ada juga gambar animasi rumput dan terumbu karang sehingga menciptakan gambaran lautan asli.</p> <p><b>Konotatif:</b> Lagu dimulai dari anggota keluarga yang paling kecil, menunjukkan ini memang lagu anak-anak. Penulis juga menangkap adanya proses pertumbuhan makhluk hidup yang digambarkan mulai dari fase anak-anak. Doo-doo-doo dengan intonasi yang ceria menggambarkan perasaan suka cita ketika bersama keluarga. Warna kuning melambangkan keceriaan anak-anak pada umumnya. Bisa juga diartikan sebagai golden age manusia terjadi di masa anak-anak.</p>
2.		<p><b>Denotatif:</b> Lirik <i>mommy shark</i>, menjelaskan induk hiu yang melahirkan bayi hiu. Pun dengan daddy shark yang merepresentasikan hiu jantan dewasa. Doo-doo-doo dan gerakan tangan menunjukkan ukuran bayi hiu yang sudah dewasa dan memiliki gigi. Gambar animasi hiu pink merupakan representasi fisik dari bentuk asli hiu betina dan jantan.</p>



Ada juga gambar animasi rumput dan terumbu karang sehingga menciptakan gambaran lau asli.

**Konotatif:** Lagu dilanjutkan dengan anggota keluarga bagian orang tua, menunjukkan ini memang lagu yang merepresentasikan keluarga pada umumnya. Penulis juga menangkap adanya proses pertumbuhan makhluk hidup yang digambarkan menuju fase dewasa. Hal ini ditangkap dari lirik dan juga pergantian warna yang berkelanjutan antara hiu dan laut di setiap *sceney*. Doo-doo-doo dengan intonasi yang ceria menggambarkan perasaan suka cita ketika bersama keluarga.

Warna merah muda biasa digunakan untuk melambangkan perempuan yang hangat, biru sering melambangkan pria yang dingin.

3.



**Denotatif:** Lirik *grandma & grandpa shark*, menjelaskan hiu betina dan jantan yang sudah tua. Doo-doo-doo dan gerakan tangan menekuk menunjukkan hiu tua mulai banyak kehilangan giginya. Gambar animasi hiu merah muda dan hijau merupakan representasi fisik dari bentuk asli hiu yang sudah tua. Ada juga gambar animasi rumput dan terumbu karang sehingga menciptakan gambaran lau asli.

**Konotatif:** Perkenalan keluarga diakhiri dengan anggota keluarga yang paling tua, menunjukkan ini memang lagu tentang keluarga. Penulis juga menangkap adanya proses pertumbuhan makhluk hidup yang digambarkan hingga fase tua. Doo-doo-doo dengan intonasi yang ceria menggambarkan perasaan suka cita ketika bersama keluarga.

Warna merah muda kembali mengingatkan pada indukan hiu, lagi untuk mewakili perempuan. Sedangkan hijau melambangkan pertumbuhan dan kesehatan yang dimiliki hingga tua.

4.



**Denotatif:** Lirik *let's go hunt!* berarti memberi tahu penonton perilaku hiu adalah berburu. Gerakan tangan menguncup ke atas menunjukkan kita berpura-pura sebagai bagian dari hiu yang akan berburu. Semua keluarga hiu berkumpul untuk berburu bersama-sama.

**Konotatif:** Cerita lagu bertransisi dari pertumbuhan makhluk hidup menjadi aktivitas sehari-hari keluarga hiu untuk bertahan hidup. Penulis melihat ketidaksesuaian yang terjadi di scene ini.

5.



Lirik *let's go hunt!* berarti mengajak penonton ikut berburu dan berpura-pura menjadi hiu. Namun, semua keluarga hiu mengitari manusia yang menjadi model dalam lagu itu, seakan-akan menunjukkan hiu sering memangsa manusia.

**Denotatif:** Model manusia dalam video beradegan lari, sementara di belakangnya keluarga hiu tampak mengejar. Lirik juga memerintahkan untuk kabur.

**Konotatif:** Tidak ada representasi ikan-ikan kecil di sekitarnya yang seharusnya merepresentasikan hewan buruan hiu. Secara jelas, perspektif model manusia berubah dari yang awalnya menjadi hiu, lalu menjadi buruan hiu. Hiu lalu digambarkan sebagai hewan laut yang buas.

6.



**Denotatif:** Model manusia berhasil sembunyi dari kejaran keluarga hiu dengan masuk ke karang. Di sekitarnya ada ikan-ikan kecil yang juga menjadi target buruan.

**Konotatif:** Dari perspektif buruan, maka misinya untuk bertahan hidup berhasil dengan selamat dari kejaran keluarga hiu. Sebuah akhir perjalanan yang bahagia. Dari perspektif hiu, hiu mengalami kegagalan dalam mengejar mangsanya. Hal ini menjadi kontras dengan karakteristik hiu yang kuat dan perenang cepat.

7.



**Denotatif:** Keluarga hiu mengincar buruan, bersiap menyantap dengan membawa alat makan garpu. Semua tampak tersenyum karena akhir yang bahagia.

**Konotatif:** Dengan semua berkumpul di dalam satu frame, penulis menangkap bahwa penggambaran dunia laut di sini merupakan dunia yang rukun. Namun, hal ini bisa juga diartikan sebagai penutup lagu dengan memunculkan semua karakter yang ada di dalam video.

## Pembahasan

Hasil analisis isi menggunakan teori semiotika Barthes yang memahami cara tanda-tanda di dalam video lagu *Baby Shark* kemudian membentuk struktur berdasarkan hubungan dan perbedaan mereka, menunjukkan satu hal yang sangat kontras, yaitu ketidakonsistenan pada perspektif yang digunakan. Terlihat dari penggunaan model manusia yang diakhiri dengan menjadi buruan keluarga hiu. Memang menurut data dari *The*

Florida Museum of Natural History, menerbitkan sebuah laporan *International Shark Attack File*, ada 32 insiden penyerangan hiu kepada manusia yang disebabkan adanya provokasi dari manusia. Sisanya yang jumlah kasusnya tidak begitu besar adalah penyerangan kapal, bencana laut yang mengakibatkan kapal tenggelam. Lalu apakah berarti hiu sebenarnya tidak begitu berbahaya, justru 57 sisanya adalah serangan tanpa provokasi apapun dari manusia, dan kebanyakan terjadi di US. Total ada 108 insiden penyerangan hiu sepanjang tahun 2022. Namun, dengan adanya penggambaran yang begitu kejam pada keluarga hiu di dalam video akan terlihat seperti bentuk dukungan pada perburuan hiu.

Kedua, yang juga dinilai menimbulkan keresahan adalah tidak adanya informasi bahwa kegiatan berburu yang ada dalam video sebagai salah satu cara mereka (anak-anaknya) bertahan hidup. Terlebih, ketika buruan berhasil menyelamatkan diri, tidak adanya alternatif lain yang bisa menunjukkan bahwa perburuan oleh keluarga hiu tidak boleh gagal, atau keluarga hiu tidak akan bisa bertahan hidup. Sehingga, anak-anak sebagai penonton akan tahu urgensi hiu berburu. Bukan serta merta karena dia adalah hewan buas, tapi ini merupakan kebutuhan dasar setiap makhluk hidup. Dan itulah sebabnya kita diperkenalkan dengan yang namanya rantai makanan. Selanjutnya, hasil interpretasi dalam tabel 1 akan dianalisa lebih lanjut menggunakan konsep Baudrillard.

1. *Simulation* dalam simulasi, segala sesuatu menjadi abstrak seiring dengan menyatunya benda nyata dan representasinya. Selanjutnya, simulasi membangun objek representasi dengan sistem tanda. Sistem tanda tidak sekedar meniru, menduplikasi, atau bahkan memparodikan objek aslinya, tapi juga menjadi substitusi dari tanda- tanda yang sebenarnya (Baudrillard, 1994). Dalam video lagu *Baby Shark*, karakter seperti *mommy shark* dan *daddy shark* bisa dianggap sebagai simulasi karena mereka merepresentasikan entitas yang lebih abstrak daripada hewan sungguhan.
2. *Simulacra* dalam simulasi, tanda tetap merepresentasikan dan mengacu pada objek aslinya. Sedangkan dalam *simulacra*, tanda akan tetap merepresentasikan objek aslinya, namun sudah tidak nyata lagi di dalam kenyataan. Pada video lagu *Baby Shark*, menghadirkan karakter-karakter *baby shark* dan *mommy shark* dapat digolongkan sebagai simulacra karena merepresentasikan sesuatu melebihi representasi hewan sungguhan. Mereka tidak hanya menjadi tanda-tanda yang menggambarkan fisik hewan, tapi juga mengandung konsep keluarga dan hubungan.
3. *Hyperreality* dalam kondisi *hyperreality*, representasi yang tertanam dalam otak manusia, mentransformasikan imajinasi menjadi kenyataan yang terlihat dari aktualisasi diri yang dirasakan individu. Sedangkan dunia nyata yang ada di sekitarnya sudah tidak lagi nyata, melainkan di atas realitas dan tersusun dalam proses simulasi (Baudrillard, 1994). Dalam video *Baby Shark*, penggunaan warna cerah dan musik yang sederhana sangat mungkin menciptakan lingkungan hiperreal. Ditambah repetisi yang intens, gambar-gambar jadi menciptakan pengalaman visual yang kuat dan lebih dari realitas.

## SIMPULAN

Ada sebuah proses yang menjadikan sebuah wacana hingga akhirnya mencapai tahap hiperrealitas. Mengutip Baudrillard (1994), ada empat fase dalam pencitraan *it is the reflection of a profound reality; it masks and denatures a profound reality; it masks the absence of a profound reality; it has no relation to any reality whatsoever*. *Baby Shark* sendiri dari empat fase tersebut berada di fase ketiga, dimana lagu mulai mendominasi pemahaman anak-anak tentang keluarga hiu. Mereka mungkin lebih terpapar pada representasi ini melalui video terkait yang mendominasi pengalaman mereka, lebih dari pengalaman nyata atau pengetahuan tentang hewan laut. Jika sampai ke fase yang lebih ekstrem, anak-anak mungkin mulai melihat keluarga hiu melalui lensa representasi *Baby Shark* secara eksklusif. Dunia anak-anak jadi lebih didominasi oleh citra-citra dan simbolisme *Baby Shark*, dan realitas sebenarnya tentang keluarga hiu mungkin menjadi kabur atau tidak penting dalam pengalaman mereka. Penting untuk diingat bahwa ini adalah interpretasi pribadi yang bersifat subjektif. Peran orang tua, pendidik, dan lingkungan sosial sangat penting dalam cara anak-anak memahami dan merespons representasi media seperti *Baby Shark*. Harapannya dengan penelitian ini orang-orang yang ada di sekeliling anak-anak dapat memahami bagaimana media konsumsi anak-anak dapat membentuk persepsi mereka terhadap realitas dan memainkan peran dalam pembentukan pemahaman dunia mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, J. (1994). *Simulation and Simulacra*. (Glaser, Sheila F., Trans.). Ann Arbor: The Michigan University Press.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations Translated by Paul Foss, Paul Patton and Phillip Beitchman*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Baudrillard, J. (1970). *The Consumer Society: Myths and Structures (Published in association with Theory, Culture & Society)*. London: Sage Publications.
- Baudrillard, J. (1993). *The Symbolic Exchange of Death*. London: Verso.
- Cohen, Lizabeth. (2003). *A Consumers' Republic: The Politics of Mass Consumption in Postwar America*. New York: Vintage Books.
- Coulter, Gerry. (2012). *Jean Baudrillard: From the Ocean to the Desert, or the Poetics of Radicality*. New York: Intertheory.
- Creswell, J.W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fiske, J.. 1990. *Cultural and Communication Studies*. Penerjemah : Y
- Zpalanzani, A. & Piliang, Y.A. (2010). Simulacra dalam Industri Hiburan Visual: Studi Kasus Ragnarok Online. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, 2(1), hal: 19-31.