

ABSTRAK

Fitria Ningsih, 220103030131, Fenomena Budaya Populer Pada Album Musik *Party at the Mosque Qween Fatima* di Media Sosial Youtube: Analisis Seduksi Jean Baudrillard, Pembimbing (I) Drs. Abdul Sani, M.Pd, dan Pembimbing (II) Dra. Fatrawati Kumari, M.Hum. Skripsi, Banjarmasin, Universitas Islam Negeri Antasari, 2026.

Kata Kunci: Musik, Youtube, Simulakra, Hiperrealitas, Seduksi.

Youtube merupakan media digital yang digunakan untuk mengunggah dan menyebarkan karya album musik kepada masyarakat luas. Melalui Youtube, lagu dan video musik dapat dengan mudah didengarkan, ditonton dan dibagikan, kepada banyak orang. Selain sebagai tempat menikmati musik, Youtube juga menjadi sarana promosi yang membantu sebuah album menjadi populer dan menarik perhatian publik di era digital.

Penelitian ini berfokus pada fenomena budaya populer dalam album musik *Party at the Mosque* yang dipublikasikan melalui YouTube. Penelitian ini menganalisis penggunaan simbol-simbol religius Islam yang dipadukan dengan gaya glamor dan vulgar sehingga memunculkan pengaburan makna dan permainan tanda dalam ruang digital. Analisis penelitian ini menggunakan perspektif seduksi Jean Baudrillard. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi profil album, sampul album, judul lagu, dan lirik lagu dalam album musik *Party at the Mosque* di YouTube.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa album *Party at the Mosque* di media sosial YouTube menampilkan simbol-simbol religius Islam seperti hijab, masjid, dan penyebutan Allah yang dipadukan dengan gaya visual glamor, vulgar, dan provokatif. Penggunaan simbol tersebut menunjukkan adanya perubahan fungsi simbol agama dalam ruang digital, dari yang sebelumnya berkaitan dengan makna sakral menjadi bagian dari representasi budaya populer. Bentuk representasi tersebut memperlihatkan bahwa simbol religius digunakan sebagai elemen visual dan naratif yang mampu menarik perhatian publik serta memunculkan berbagai respons dari pengguna media sosial. Adapun hasil analisis menggunakan konsep seduksi Jean Baudrillard menunjukkan bahwa citra dan permainan tanda bekerja melalui daya tarik visual, provokasi, dan pembalikan makna. Dalam konteks ini, simbol-simbol religius tidak lagi dipahami hanya berdasarkan makna keagamaannya, tetapi juga sebagai bagian dari konstruksi citra digital yang diproduksi untuk menarik perhatian dan membangun interaksi publik di media sosial.