

BAB IV

ANALISIS JEAN BAUDRILLARD TERHADAP ALBUM MUSIK *PARTY AT THE MOSQUE* DI MEDIA SOSIAL YOUTUBE

A. Simulakra dalam Album Musik *Party at the Mosque Qween Fatima*

Album musik *party at the mosque* Qween Fatima dapat dipahami sebagai fenomena simulakra dalam konteks budaya populer, di mana tanda dan simbol yang ditampilkan tidak lagi sepenuhnya merepresentasikan makna aslinya.¹⁰⁵ Album ini menggabungkan unsur-unsur religius dengan estetika pop modern, sehingga terjadi pergeseran makna dari nilai sakral menuju bentuk representasi yang bersifat simbolik dan artifisial.¹⁰⁶

Berikut adalah elemen-elemen dalam album musik *party at the mosque* Qween Fatimah yang menciptakan simulakra.

1. Profil Album Musik

Gambar 3.1.1.1 pada profil album musik *party at the mosque* Qween Fatimah, menunjukkan simulakra karena menghadirkan representasi Islam yang sepenuhnya terlepas dari realitas religius yang autentik. Pertama dari sosok artis Qween Fatima dalam album musik ini, tidak hadir sebagai manusia nyata, melainkan sebagai figur virtual yang tampak hidup namun sepenuhnya artifisial. Dalam pandangan Baudrillard, kondisi tersebut menunjukkan tahap simulakra di mana representasi tidak lagi meniru realitas, melainkan menciptakan realitasnya

¹⁰⁵Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 2.

¹⁰⁶Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 8.

sendiri. Qween Fatima tidak merepresentasikan subjek muslim yang nyata, tetapi menjadi citra hiperreal yang justru itu diterima oleh publik dibandingkan realitas Islam yang kompleks dan normatif.¹⁰⁷ Oleh karena itu, persona digital ini memperkuat kecenderungan masyarakat kontemporer yang lebih menyukai ketidaknyataan namun memilik keunikan yang dibangun oleh teknologi dan estetika visual, daripada realitas keagamaan yang otentik.

Kedua kontroversi yang muncul di media sosial, yaitu kritik dari netizen yang menyebut bahwa album ini bagian dari “sampah AI”, mencerminkan benturan antara realitas religius dan simulasi digital. Reaksi publik tersebut menunjukkan adanya kegelisahan terhadap karya seni berbasis AI yang melampaui batas representasi, terutama ketika menyentuh simbol-simbol sakral seperti Allah, masjid, dan praktik ibadah. Dalam simulakra, kontroversi ini justru menjadi bagian dari mekanisme produksi makna itu sendiri. Album *Party at the osque* tidak lagi membutuhkan pengakuan kebenaran dalam identitas agama, melainkan sudah menjadi eksistensinya yang diperkuat oleh reaksi publik baik negative atau positif, serta kemunculannya yang menjadi viralitas. Simulasi menjadi lebih nyata daripada realitas, karena ia hadir secara dominan dalam ruang diskursus publik. Oleh karena itu Album musik *party at the mosque* Qween Fatima dapat dipahami sebagai bentuk simulakra, yakni representasi yang tidak lagi merujuk pada realitas Islam yang autentik, melainkan pada konstruksi citra yang sepenuhnya artifisial. Dengan demikian, album ini dapat dipahami sebagai bentuk simulakra, yaitu representasi yang tidak lagi secara langsung merujuk pada realitas Islam yang sebenarnya,

¹⁰⁷Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 2.

melainkan pada citra yang dibentuk melalui estetika budaya populer dan teknologi digital.

2. Sampul Album Musik

Gambar 3.2.1.2, pada sampul album musik *Party at the Mosque Qween Fatimah* menampilkan seorang perempuan yang memakai hijab dipadukan dengan busana *Crop Top*, sehingga membentuk citra visual yang kontras dan tidak sepenuhnya merepresentasikan realitas nilai religius dalam Islam. Secara visual, sampul album ini menghadirkan gambaran yang bersifat artifisial dan tidak nyata, karena simbol hijab yang seharusnya merujuk pada kesakralan dan nilai etis justru digabungkan dengan estetika budaya populer.¹⁰⁸ Penggabungan ini menciptakan distorsi makna, di mana simbol keagamaan dilepaskan dari konteks kesakralannya dan diubah menjadi objek konsumsi visual yang menekankan gaya, warna, dan daya tarik estetis semata. Sehingga tanda hijab dalam sampul album tersebut tidak lagi merepresentasikan identitas religiusnya secara langsung, melainkan membentuk realitas baru yang bersifat simulakral yakni citra yang tampak nyata tetapi sebenarnya artifisial, mencerminkan logika budaya populer yang memprioritaskan tampilan dan efek visual daripada makna substansial.

Baudrillard menyatakan bahwa, simulakra adalah kondisi ketika tanda dan citra tidak lagi berfungsi untuk merepresentasikan realitas, melainkan menciptakan realitas baru.¹⁰⁹ Dalam konteks sampul album ini menunjukkan bahwa, tanda dan citra tidak lagi berfungsi merepresentasikan realitas Islam yang sebenarnya,

¹⁰⁸Sampul Album terdapat pada gambar, 3.2.1.2, 55.

¹⁰⁹Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 2.

melainkan menciptakan realitas baru yang bersifat semu, ketika hijab dipadukan dengan busana *crop top* yang identik dengan gaya berpakaian di era budaya populer. Hijab dalam visual sampul album ini beroperasi sebagai penanda estetis semata, bukan sebagai simbol religius yang utuh. Realitas yang ditampilkan bukanlah Islam sebagai sistem nilai dan praktik keimanan, melainkan Islam versi citra yang dibentuk oleh media massa dan kesetetikan budaya populer.¹¹⁰ Menurut Baudrillard, dalam dunia simulakra, masyarakat hidup dalam realitas yang seolah nyata, tetapi sebenarnya merupakan hasil ciptaan atau fiksi. Masyarakat kontemporer menjalani kehidupan berdasarkan gambaran-gambaran yang dibentuk oleh media massa dan media elektronik, sehingga pengalaman mereka sering kali lebih dipengaruhi oleh citra daripada kenyataan asli. Album musik ini menjadi contoh nyata bagaimana ruang simulakra bekerja dalam masyarakat modern. Visual, lirik lagu dan konsepnya dibentuk melalui kecanggihan media massa, termasuk teknologi AI, sehingga menciptakan realitas yang tampak nyata tetapi sebenarnya artifisial. AI memungkinkan penciptaan citra, musik, dan estetika yang kompleks dan menarik secara visual maupun audio, yang kemudian membentuk persepsi pendengar tentang identitas dan pesan album. Hal ini menjelaskan bahwa, album musik ini tidak sekadar karya seni, tetapi juga menjadi medium yang membangkitkan dan membentuk kesadaran individu melalui simbol-simbol dan representasi yang ditawarkan, sekaligus menunjukkan bagaimana kekuasaan budaya populer dan teknologi media mempengaruhi cara masyarakat memahami realitas yang ada di sekitarnya.

¹¹⁰Sampul Album Musik terdapat pada gambar, 3.2.1.2,

Masyarakat kontemporer cenderung menyukai hal-hal yang bersifat instan, viralitas, dan memiliki ciri khas budaya populer. Dalam konteks budaya populer representasi yang tidak nyata inilah yang justru lebih menarik perhatian publik, karena menawarkan sensasi visual yang unik, kontroversial dan menjadi pusat perhatian di media sosial.

3. Judul Album Musik

Pada gambar 3.3.1.3, frasa “*Party at the Mosque*” yang digunakan sebagai judul album memadukan dua konsep yang secara makna bertolak belakang. Istilah *party* merujuk pada aktivitas hiburan dan perayaan dalam budaya populer yang identik dengan kesenangan duniawi, kebebasan ekspresi, serta suasana profan. Sebaliknya, *mosque* (masjid) merupakan ruang sakral dalam tradisi Islam yang berfungsi sebagai tempat ibadah dan refleksi spiritual. Penggabungan kedua istilah ini secara langsung menciptakan ketegangan makna, karena simbol kesakralan disandingkan dengan konsep hiburan yang secara normatif berada di luar konteks religius.¹¹¹

Baudrillard menyatakan bahwa, simulakra adalah kondisi ketika tanda dan citra tidak lagi berfungsi untuk merepresentasikan realitas yang sebenarnya melainkan justru menciptakan realitas baru yang bersifat artifisial.¹¹² Frasa “*Party at the Mosque*” dapat dipahami sebagai bentuk simulakra, karena kata *mosque* (masjid) jika dipadukan dengan kata *party* (pesta hiburan), tidak lagi beroperasi sebagai representasi tempat ibadah yang sakral, melainkan direduksi menjadi

¹¹¹Sampul Album terdapat pada Gambar, 3.1.3.3, 57.

¹¹²Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 2.

simbol fleksibel yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan estetika dan sensasi dalam budaya populer serta media sosial. Masjid tidak dirujuk sebagai realitas religius yang konkret, melainkan sebagai latar simbolik yang dapat dikombinasikan secara bebas dengan elemen profan. Frasa *party* berfungsi sebagai penanda dominan yang mengarahkan keseluruhan makna judul album. Budaya pesta, hiburan, dan kesenangan duniawi menjadi kerangka utama yang menenggelamkan makna kesakralan masjid. Akibatnya, kedua istilah tersebut tidak lagi merefleksikan realitas sesungguhnya baik realitas religius masjid maupun realitas sosial pesta melainkan membentuk gambaran realitas baru yang bersifat semu. Realitas ini lebih menarik perhatian, memancing kontroversi, dan mudah dikonsumsi oleh masyarakat dalam konteks budaya populer.¹¹³

Judul album *Party at the Mosque* menciptakan simulakra, di mana simbol masjid kehilangan rujukan makna sakralnya dan digantikan oleh citra sensasional yang berorientasi pada perhatian publik. Frasa tersebut menciptakan realitas hiperreal, di mana masjid dipahami bukan lagi sebagai ruang ibadah, melainkan sebagai bagian dari permainan tanda dalam industri hiburan. Kondisi ini memperlihatkan bagaimana simbol religius dalam budaya digital tidak direpresentasikan untuk memperdalam makna, tetapi justru diproduksi ulang sebagai citra provokatif yang seolah-olah menjadi gambaran Islam itu sendiri dalam ruang media sosial.

¹¹³Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 2-8.

4. Makna Lirik Lagu dalam Album Musik

Pada gambar 3.4.1.4, 3.4.1.5, dan 3.4.1.6, ditampilkan lirik lagu “*Who is Allah*” yang menyusun pertanyaan berulang tentang identitas Allah. Frasa seperti “*Who is Allah?*”, “*Who is that?*”, dan “*Where did he come from?*” menegaskan kondisi ketidaktahuan yang disengaja. Struktur lirik yang diulang-ulang dalam lirik lagu ini, menciptakan kesan pencarian makna yang kosong, sehingga lirik lagu tersebut tidak berfungsi sebagai refleksi religius, tetapi sebagai mekanisme retorik untuk memicu kebingungan, keterkejutan, dan provokasi simbolik.¹¹⁴

Baudrillard menyatakan bahwa, simulakra adalah kondisi di mana tiruan atau representasi dianggap lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Dalam konteks lirik lagu “*Who is Allah*”, pola pertanyaan yang tidak menjawab makna menunjukkan tanda yang kehilangan referensi, Allah sebagai simbol ketuhanan tidak lagi dirujuk pada realitas transenden, tetapi direduksi menjadi objek permainan bahasa. Pertanyaan-pertanyaan tentang Allah dalam album musik ini, tidak merujuk pada pencarian kebenaran, melainkan mempertahankan kekosongan makna, sehingga lirik membentuk simulasi makna di mana ketidaktahuan, ambiguitas, dan kekacauan simbolik diproduksi sebagai realitas baru yang dikonsumsi masyarakat kontemporer.

Lirik lagu tersebut khususnya pada konteks simulakra Baudrillard, merujuk simbol Allah yang seharusnya merujuk pada realitas transenden telah direduksi menjadi tanda yang berdiri sendiri tanpa petanda, sehingga pendengar menerima representasi ini sebagai sesuatu yang nyata meskipun tidak lagi mengacu

¹¹⁴Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.4.1.4, 60.

pada kenyataan ketuhanan. Lirik semacam ini menegaskan bahwa tanda tidak selalu membutuhkan referensi asli untuk memproduksi makna, karena makna baru bisa muncul dari konstruksi retorik, ambiguitas, dan sensasi yang dibangun oleh pengulangan dan provokasi. Selain itu, lirik *“Who is Allah”* membentuk realitas baru yang terlepas dari kenyataan ketuhanan. Pengulangan pertanyaan tanpa jawaban menciptakan ruang simbolik di mana ketidaktahuan, kebingungan, dan ambiguitas menjadi “kenyataan” yang dikonsumsi publik. Hal ini menjelaskan makna tentang Allah secara jelas. Pengulangan pertanyaan tanpa jawaban membuat pendengar justru merasakan kebingungan dan ketidakpastian. Akibatnya, yang muncul bukan pemahaman tentang ketuhanan, tetapi kesan bingung dan ambigu yang kemudian menjadi hal yang diprovokasikan oleh publik di media sosial.

Simbol Allah hadir sebagai figur hiperreal, yang terus berubah dan diproduksi melalui kombinasi citra provokatif, parodi, dan absurd, misalnya pengaitan Allah dengan selebritas pop, makanan cepat saji, narkoba, atau istilah *“drunk”* (mabuk) dan *“monster”* (makhluk menyeramkan). Realitas baru ini tidak merepresentasikan Islam secara teologis, tetapi menjadi objek konsumsi budaya populer yang memicu keterkejutan, diskusi kontroversial, dan sensasi estetika. Fenomena ini selaras dengan gagasan Baudrillard bahwa simulakra tidak lagi meniru realitas, melainkan menciptakan realitas otonom yang dianggap nyata oleh masyarakat.

Unsur absurditas dan parodi, seperti penggabungan citra Allah dengan selebritas pop, makanan cepat saji, narkoba, dan fatamorgana, menunjukkan simbol Allah tidak lagi memiliki rujukan makna yang stabil. Ia hadir sebagai figur

hiperreal yang terus berubah sesuai kebutuhan estetika dan sensasi. Kondisi ini mencerminkan budaya populer kontemporer, di mana masyarakat lebih tertarik pada representasi yang provokatif dan kacau dibanding pemahaman religius yang koheren. Dalam konteks ini, simbol Islam dikonsumsi bukan sebagai ajaran murni, tetapi sebagai citra ekstrem yang mengejutkan dan unik dalam budaya populer.

Lirik "*Who is Allah*" memperkuat simulakra karena simbol Allah tidak lagi berfungsi sebagai penanda realitas ketuhanan, melainkan menjadi objek permainan bahasa, provokasi, dan sensasi budaya populer. Representasi artifisial dan bermakna kosong ini justru dominan dan menarik perhatian publik, sehingga realitas semu yang dibangun lirik seolah menggambarkan Islam, padahal merupakan konstruksi hiperreal yang terlepas dari nilai, kesakralan, dan makna Islam. Frasa seperti "*drunk*", "*monster*", dan "*pork*" menandai simulakra, karena secara kultural bertentangan dengan konsep Allah dalam Islam. Tanda-tanda religius tidak lagi merepresentasikan realitas transenden, tetapi membentuk citra artifisial dan provokatif, sehingga batas antara yang sakral dan profan kabur dan makna religius bergeser menjadi simbol yang dapat dipertainkan bebas tanpa keterikatan nilai teologis.

Gambar 3.5.1.7, 3.5.1.8, 3.5.1.9, dan 3.5.1.10, pada lirik lagu "*She is Allah*", menghadirkan konstruksi realitas yang artifisial melalui lirik yang repetitif, deklaratif, dan provokatif, di mana Allah dipersonifikasikan sebagai sosok perempuan yang mutlak dan menuntut kepatuhan. Penegasan berulang dalam lirik seperti "*Dia adalah Allah*" dan "*Allah adalah seorang perempuan*" membentuk kebenaran yang terdengar final dan tidak terbantahkan, sehingga tanda-tanda

religius kehilangan keterkaitan langsung dengan makna atau realitas spiritual aslinya. Penggunaan repetisi (pengulangan) dalam lirik tersebut telah menciptakan kesan kepastian yang mutlak, kebenaran seolah hadir bukan karena argumen teologis, tetapi karena intensitas pengulangan tanda. Dalam simulakra Baudrillard, lirik lagu ini menunjukkan tahap di mana representasi tidak lagi meniru realitas, tetapi justru menciptakan realitasnya sendiri. Identitas dan kemahakuasaan Allah dalam lirik tidak dipahami sebagai representasi spiritual yang asli terhadap Allah, melainkan menjadi simbol kekuasaan yang dibangun melalui bahasa, pengulangan dalam penegasan makna lirik lagu. Sehingga lagu ini telah membentuk realitas baru tentang Allah yang sepenuhnya artifisial, mandiri, dan dirasakan nyata oleh pendengar meskipun tidak terkait langsung dengan realitas teologis.

Lirik lain dalam lagu *“Who is Allah”* yang bersifat imperatif, seperti *“ajakan untuk tunduk”* dan pernyataan *“ini adalah tuntutan bukan pilihan”*, menciptakan relasi kuasa yang jelas antara figur Allah dan pendengar lagu ini. Namun, kuasa tersebut bersifat simbolik dan performatif, bukan etis atau spiritual sebagaimana lazimnya dalam konteks agama tradisional.¹¹⁵ Hal ini menunjukkan bagaimana simulakra tidak sekadar menghadirkan tanda kosong, tetapi juga membentuk dinamika sosial dan kesadaran individu.¹¹⁶ Pendengar diarahkan untuk menanggapi citra yang dibangun, sehingga pengalaman religius menjadi hasil dari representasi yang dibuat secara artifisial oleh media dan simbol, bukan dari pengalaman nyata atau ajaran keagamaan yang otentik.

¹¹⁵Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.5.1.9,

¹¹⁶Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 9-10.

Selain itu, reduksi simbol religius dan pengaburan antara yang sakral dan profan terlihat jelas dalam lirik lagu “*She is Allah*”, seperti pada bagian “*Allah berkata kepadaku bahwa dia menyukai Sandwich Subway ukuran footlong*” dan “*Dia mungkin seorang lesbian atau seorang therian bunglon.*”¹¹⁷ Representasi ini menunjukkan bahwa simbol religius seperti Allah, hadis, atau pencipta tidak lagi berfungsi untuk membimbing nilai etis atau spiritual, melainkan dimanfaatkan sebagai elemen provokatif, retorik, dan estetis untuk membangun citra yang menarik perhatian pendengar. Dalam simulakra Baudrillard, di mana tanda dan citra tidak sekadar menyalin realitas, tetapi menciptakan realitas baru yang mandiri dan artifisial, yang tetap dirasakan nyata oleh masyarakat meskipun terlepas dari konteks aslinya. Pada konteks lirik lagu menunjukkan simulakra, karena pengalaman religius yang muncul bukan hasil dari ajaran atau praktik spiritual, melainkan hasil dari simulasi simbolik yang menekankan estetika, kekuasaan, dan efek dramatik.

Keunikan lirik dalam lagu “*Who is Allah*” terletak pada penggunaan bahasa yang provokatif, tidak biasa, dan penuh kejutan. Liriknya sengaja dibuat ekstrem, repetitif, dan menabrak pemaknaan religius yang umum, sehingga mudah menarik perhatian. Di ruang media sosial, masyarakat kontemporer cenderung menyukai konten yang unik, cepat dipahami, mudah viral, dan memicu reaksi emosional, baik berupa rasa kagum, heran, maupun penolakan. Karena itu, lirik lagu ini tidak hanya didengar sebagai musik, tetapi juga dibicarakan, diperdebatkan, dan dibagikan. Daya tarik utamanya bukan pada kedalaman makna religius,

¹¹⁷Lirik Lagu terdapat pada Gambar,

melainkan pada kekuatan sensasi dan provokasi yang sesuai dengan pola konsumsi media sosial masa kini.

Gambar 3 6.1.11 pada lirik lagu “*Salah*” menampilkan penggunaan simbol-simbol religius Islam seperti salat, sajadah, dan penyebutan Allah yang dipadukan secara langsung dengan bahasa seksual. Penggabungan ini menciptakan kontras ekstrem antara praktik ibadah yang secara normatif dipahami sebagai aktivitas sakral dan representasi profan yang menekankan sensualitas serta sensasi. Lirik-lirik tersebut tidak hanya memindahkan konteks ibadah ke ranah duniawi, tetapi juga mengaburkan batas antara yang sakral dan yang profan, sehingga makna religius mengalami pergeseran yang signifikan.¹¹⁸

Penggabungan konsep antara ibadah dan seksualitas pada lirik lagu tersebut, menunjukkan adanya keterbalikan makna (*reversal of meaning*). Salat direduksi menjadi sekadar gestur tubuh, tanpa niat, doa, atau dimensi spiritual. Dalam kerangka simulakra, tanda salat tetap hadir secara visual dan linguistik, tetapi maknanya kosong dari referensi religius, yang tersisa hanyalah citra tubuh yang dipertontonkan untuk menghasilkan efek sensasi.¹¹⁹ Oleh karena itu lirik ini tidak merepresentasikan ibadah, melainkan mensimulasikan ibadah sebagai adegan profan yang tampak “nyata” secara visual, namun sepenuhnya fiktif secara spiritual.

Selain itu, penggunaan simbol konflik dan kekerasan global sebagai metafora tubuh menunjukkan bagaimana realitas historis dan kemanusiaan direduksi menjadi bahasa kejut.¹²⁰ Simbol penderitaan tidak lagi membawa muatan

¹¹⁸Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.6.1.11, 68.

¹¹⁹Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 8.

¹²⁰Lirik Lagu pada Gambar, 3.6.1.13,

etis atau reflektif, tetapi menjadi elemen estetika untuk memperkuat intensitas lirik. Fenomena ini memperlihatkan logika simulakra yang mengaburkan batas antara realitas dan fiksi, di mana kekerasan, seksualitas, dan agama dilebur dalam satu ruang representasi tanpa kedalaman moral.¹²¹ Makna dibangun bukan melalui nilai, melainkan melalui intensitas, keberanian melanggar tabu, dan efek provokatif.

Lirik-lirik lagu “*Salah*” merepresentasikan simulakra religius pada tahap lanjut sebagaimana dikemukakan Jean Baudrillard, di mana tanda-tanda keagamaan sepenuhnya terlepas dari realitas spiritual yang dirujuknya. Praktik ibadah seperti salat, simbol sajadah, arah langit, dan penyebutan Allah tidak lagi berfungsi sebagai medium penghambaan atau pengalaman transendental, melainkan direduksi menjadi citra tubuh, performativitas, dan bahasa sensasional. Penggabungan antara simbol sakral dengan narasi seksual dan kekerasan menunjukkan terjadinya pengaburan total antara yang sakral dan profan, sehingga makna religius tidak hanya diselewengkan, tetapi digantikan oleh realitas baru yang artifisial. Dalam konteks ini, Allah hadir bukan sebagai Tuhan transenden, melainkan sebagai tanda kosong yang dimanfaatkan untuk efek kejut, provokasi, dan daya tarik estetis. Repetisi frasa religius memperkuat ilusi makna, seolah-olah simbol tersebut masih memiliki otoritas spiritual, padahal yang diproduksi hanyalah hiperrealitas realitas palsu yang terasa “nyata” bagi pendengar karena terus diulang dan disirkulasikan dalam ruang budaya populer dan media sosial. Dengan demikian, lirik lagu ini tidak merepresentasikan realitas keagamaan, melainkan menciptakan realitas simulakral

¹²¹Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 2.

yang berdiri sendiri, di mana agama direduksi menjadi komoditas simbolik dan alat produksi sensasi dalam logika konsumsi masyarakat kontemporer.

B. Hiperrealitas dalam Album Musik *Party at the Mosque Qween Fatima*

Hiperrealitas, seperti konsep simulakra, muncul karena perkembangan teknologi dan sistem informasi yang sangat maju. Teknologi membuat manusia mampu menciptakan realitas baru yang sebenarnya hanyalah tiruan dari realitas asli. Realitas baru ini dihasilkan melalui proses peniruan, penggandaan, dan simulasi terhadap fakta-fakta yang ada di masyarakat. Sehingga realitas hasil tiruan tersebut dianggap sama bahkan lebih nyata daripada realitas aslinya, sehingga masyarakat menjadi sulit membedakan mana yang benar-benar nyata dan mana yang hanya hasil rekayasa.¹²² Menurut Baudrillard, hiperrealitas adalah kondisi ketika realitas asli seolah runtuh dan digantikan oleh citra, simulasi, dan gambaran buatan yang terasa lebih nyata daripada kenyataan sebenarnya, sehingga batas antara yang nyata dan yang palsu menjadi kabur.¹²³ Berikut adalah elemen-elemen dalam album musik *party at the mosque Qween Fatimah* yang menciptakan Hiperrealitas.

1. Profil Album Musik

Gambar 3.1.1.1 pada profil album musik *Party at the Mosque Qween Fatima*, dipahami sebagai produk budaya yang tidak lagi berasal dari realitas autentik, melainkan dari permainan tanda, citra, dan simulasi yang berdiri sendiri. Album ini hadir bukan sekadar sebagai karya musik, tetapi sebagai konstruksi

¹²²Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 14.

¹²³Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

realitas buatan yang dirancang melalui teknologi digital, khususnya *Artificial Intelligence* (AI), sehingga batas antara yang nyata dan yang artifisial menjadi kabur. Dalam konteks ini, musik, identitas artis, visual sampul, hingga kontroversi yang menyertainya tidak lagi merepresentasikan realitas sosial atau religius yang sebenarnya, melainkan membentuk realitas baru yang terasa lebih nyata di ruang digital.¹²⁴

Penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam judul album dan lirik lagu dapat dibaca sebagai bagian dari strategi hiperreal. Bahasa Inggris tidak sekadar berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi sebagai tanda globalitas yang menempatkan album ini dalam sistem industri musik populer dunia.¹²⁵ Dalam kerangka Baudrillard, bahasa di sini tidak lagi mengacu pada konteks kultural lokal atau makna asli, melainkan beroperasi sebagai simbol pasar global yang dapat dikonsumsi lintas budaya.¹²⁶ Oleh karena itu pesan-pesan provokatif yang dimuat dalam album ini tidak diarahkan pada pemahaman makna religius yang mendalam, tetapi pada sirkulasi tanda yang cepat, luas, dan sensasional.

Hiperrealitas semakin tampak melalui figur Qween Fatima sebagai artis dalam album ini.¹²⁷ Ketidakjelasan identitas apakah ia manusia nyata, penyanyi profesional, atau persona digital berbasis AI menunjukkan runtuhnya konsep subjek autentik. Dalam konsep simulasi Baudrillard, Qween Fatima tidak perlu menjadi individu nyata untuk dianggap “eksis”. Keberadaannya cukup dibuktikan melalui citra visual, profil platform streaming, dan perbincangan netizen. Identitas artis di

¹²⁴Profil Album terdapat pada Gambar, 3.1.1.1,

¹²⁵Profil Album terdapat pada Gambar, 3.1.1.1,

¹²⁶Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

¹²⁷Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

sini berfungsi sebagai simulakra, yakni representasi yang tidak memiliki referensi realitas yang jelas, namun tetap dipercaya, dibicarakan, dan dikonsumsi seolah-olah nyata.¹²⁸

Peran AI dalam produksi album ini menegaskan kondisi hiperrealitas yang berfungsi sebagai alat teknis penciptaan musik, tetapi menjadi bagian dari konsep artistik yang membangun figur, narasi, dan estetika album. Karya seni tidak lagi lahir dari pengalaman manusia, ekspresi emosional, atau latar sosial tertentu, melainkan dari proses simulasi digital yang meniru bentuk-bentuk seni populer. Sehingga yang hadir bukanlah realitas seni, melainkan realitas tiruan yang berdiri sendiri dan dikonsumsi sebagai kebenaran baru di ruang digital.¹²⁹

Kontroversi yang muncul di media sosial memperkuat logika hiperrealitas album ini. Reaksi keras netizen seperti pernyataan akun Facebook “OMG Hackers” yang menyebut album ini sebagai “sampah AI”¹³⁰ menunjukkan bahwa perdebatan tidak lagi berfokus pada kualitas musikal atau makna religius yang substansial, melainkan pada eksistensi simbolik album tersebut di ruang media. Dalam hiperrealitas, kemarahan, hujatan, dan viralitas justru menjadi bagian dari realitas album itu sendiri. Kontroversi bukan efek samping, melainkan elemen yang memperkuat keberadaan simulasi.

Fenomena album *Party at the Mosque Qween Fatima* menunjukkan bahwa agama Islam telah direduksi menjadi permainan simbolik dalam ruang hiperrealitas. Kesakralan agama tidak lagi hadir sebagai realitas spiritual, melainkan sebagai citra

¹²⁸Profil Album terdapat pada Gambar, 3.1.1.1, 50.

¹²⁹Profil Album terdapat pada Gambar, 3.1.1.1, 51.

¹³⁰Profil Album terdapat pada Gambar, 3.1.1.1, 51-52

yang dapat dikemas ulang, diprovokasi, dan dikonsumsi dalam budaya populer di media sosial. Dalam kerangka Baudrillard, album ini bukan sekadar karya musik kontroversial, melainkan contoh konkret bagaimana simulasi dan hiperrealitas bekerja, realitas agama runtuh, digantikan oleh citra-citra buatan yang terasa lebih nyata, lebih gaduh, dan lebih viral daripada makna religius yang sebenarnya.

2. Sampul Album Musik

Gambar 3.2.1.2 pada sampul album *Party at the Mosque* dapat dipahami sebagai bentuk hiperrealitas sebagaimana dijelaskan oleh Jean Baudrillard. Hiperrealitas adalah kondisi ketika realitas yang asli tergeser dan digantikan oleh realitas buatan berupa citra dan simulasi yang justru dianggap lebih nyata. Hal ini terlihat dari penggambaran sosok perempuan yang diasosiasikan sebagai Qween Fatima dengan memakai busana hijab yang dipadukan dengan *Crop Top*.¹³¹ Dalam konteks Islam, hijab memiliki makna sakral yang berkaitan dengan kesopanan, kesalehan, dan penjagaan aurat. Hijab dalam sampul album ini tidak lagi merepresentasikan nilai-nilai religius tersebut, melainkan digunakan sebagai elemen visual semata. Hijab dilepaskan dari makna aslinya dan digabungkan dengan estetika fashion populer (*Crop Top*) yang menonjolkan ekspresi tubuh dan daya tarik visual. Kondisi ini menunjukkan hilangnya makna asli simbol religius, di mana hijab berubah menjadi simulasi visual yang lebih mengutamakan efek estetika dan sensasi dibandingkan makna keagamaannya.¹³²

¹³¹Sampul Album terdapat pada Gambar, 3.2.1.2, 52

¹³²Sampul Album terdapat pada Gambar, 3.2.1.2, 56.

Perpaduan antara hijab dan *Crop Top* menciptakan benturan simbolik yang menghasilkan realitas hiperreal, yakni sebuah citra yang tampak Islami secara visual, namun tidak lagi berakar pada nilai normatif Islam. Dalam kerangka hiperrealitas, citra ini justru dianggap lebih nyata dan lebih menarik di ruang media dibandingkan realitas religius yang sesungguhnya.¹³³ Kontroversi yang muncul di media sosial memperlihatkan bagaimana masyarakat berhadapan dengan tanda yang kehilangan referensi maknanya hijab tidak lagi dibaca sebagai kewajiban syariat, melainkan sebagai elemen gaya dan strategi visual. Dengan demikian, yang beredar dan dikonsumsi publik bukanlah realitas Islam itu sendiri, melainkan versi simulatifnya yang telah dimodifikasi oleh logika budaya populer.

Dindustri musik modern, sampul album *Party at the Mosque* juga dapat dipahami sebagai bagian dari mekanisme produksi citra hiperreal. Sampul album tidak sekadar berfungsi sebagai pelindung fisik, melainkan sebagai alat komunikasi simbolik dan strategi branding yang mengandalkan kekuatan visual, kontroversi, dan keunikan. Baudrillard menyatakan bahwa media massa berperan besar dalam memproduksi dan menyebarkan penanda-penanda yang kemudian diterima sebagai role model oleh masyarakat.¹³⁴ Kontroversi atas penggunaan simbol hijab justru memperkuat daya sebar citra tersebut, sehingga realitas yang dikonsumsi publik adalah realitas buatan sebuah hiperrealitas di mana simbol agama direkayasa, dieksploitasi, dan diproduksi ulang demi kepentingan estetika dan visibilitas artistik.

¹³³Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

¹³⁴Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 8.

3. Judul Album Musik

Gambar 3.3.1.3 pada judul album *Party at the Mosque* dapat dipahami sebagai bentuk hiperrealitas sebagaimana dijelaskan oleh Jean Baudrillard, Hiperrealitas adalah kondisi ketika realitas yang asli runtuh dan digantikan oleh realitas buatan berupa citra dan simulasi yang dianggap lebih nyata.¹³⁵ Penggabungan kata *party* (pesta) yang identik dengan hiburan dan kesenangan, dengan kata *mosque* (masjid) yang bermakna sakral dan religius, menciptakan benturan makna yang secara simbolik mengaburkan batas antara yang profan dan yang suci. Sejak awal, judul album ini telah berfungsi sebagai simulasi makna, di mana masjid tidak lagi direpresentasikan sebagai ruang ibadah yang sakral, melainkan direkayasa sebagai ruang imajiner yang diasosiasikan dengan hiburan dan ekspresi budaya populer. Dengan demikian, judul album ini tidak merujuk pada realitas masjid yang sesungguhnya, tetapi pada realitas baru yang dibangun melalui permainan tanda dan citra.¹³⁶

Pada kerangka hiperrealitas, penggabungan istilah *party* dan *mosque* menunjukkan bagaimana makna asli masjid sebagai simbol kesucian dan penghormatan terhadap Allah mengalami pergeseran.¹³⁷ Masjid direduksi menjadi penanda linguistik yang dapat dikombinasikan secara bebas demi menciptakan efek kejutan, rasa penasaran, dan kontroversi. Reaksi netizen di media sosial memperlihatkan bagaimana simulasi ini bekerja, publik tidak hanya merespons musiknya, tetapi bagaimana citra dan makna simbolik yang diproduksi oleh judul

¹³⁵Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

¹³⁶Judul Album terdapat pada Gambar, 3.3.1.3, 59.

¹³⁷Judul Album terdapat pada Gambar, 3.3.1.3, 58.

album tersebut. Kontroversi yang muncul menegaskan bahwa yang dikonsumsi masyarakat adalah realitas simbolik hasil rekayasa media, bukan realitas religius yang sebenarnya. Simulasi ini justru lebih dominan dan lebih nyata di ruang publik digital dibandingkan makna asli masjid itu sendiri.¹³⁸

Judul album *Party at the Mosque* dapat disimpulkan sebagai representasi hiperrealitas dalam masyarakat kontemporer, di mana realitas religius yang sakral tidak lagi hadir sebagai rujukan utama, melainkan digantikan oleh konstruksi simbolik hasil permainan tanda dan citra media. Penggabungan istilah *party* dan *mosque* menunjukkan runtuhnya batas antara yang suci dan profan, sekaligus menegaskan bagaimana simbol keagamaan direduksi menjadi komoditas kultural yang dapat dimanipulasi demi sensasi, kontroversi, dan daya tarik publik.

4. Lirik Lagu Album Musik

Gambar 3.4.1.4, pada lirik lagu “*Who is Allah*” menunjukkan hiperrealitas. Lirik lagu ini dipahami sebagai representasi hilangnya realitas simbolik ketuhanan yang digantikan oleh konstruksi simulatif. Menurut Baudrillard, hiperrealitas muncul ketika tanda, citra, dan model tidak lagi merepresentasikan realitas yang asli, melainkan justru menciptakan realitas baru yang dianggap lebih nyata daripada realitas itu sendiri.¹³⁹ Dalam lirik lagu “*Who is Allah*”, makna frasa “*Allah*”,¹⁴⁰ tidak lagi hadir sebagai realitas teologis atau simbol transendental, melainkan sebagai hasil rekayasa bahasa, citra, dan imajinasi yang diproduksi melalui rangkaian pertanyaan, stereotip, dan gambaran absurd.

¹³⁸ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 8.

¹³⁹ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

¹⁴⁰ Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.4.1.4, 58.

Struktur pertanyaan berulang seperti “*Siapa itu?*”, “*Siapa Allah?*”, dan “*Dari mana dia berasal?*”¹⁴¹ menunjukkan mekanisme simulasi makna. Pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak berfungsi untuk mencari jawaban, melainkan untuk memproduksi ilusi pencarian makna. Dalam konteks hiperrealitas, pencarian ini bersifat semu karena tidak pernah mengarah pada realitas rujukan yang jelas. Identitas Allah menjadi tanda kosong (*floating signifier*) yang terus direproduksi tanpa referensi stabil.¹⁴² Dengan demikian, yang dikonsumsi audiens bukanlah makna Allah sebagai realitas religius, melainkan proses simulasi ketidaktahuan itu sendiri.

Gambaran-gambaran kasar, patologis, dan ofensif pada lirik lagu “*Who is Allah?*”, seperti asosiasi dengan penyakit, tubuh yang sakit, atau kondisi biologis yang menjijikkan merupakan bentuk simulakra.¹⁴³ Dalam kerangka Baudrillard, simulakra ini tidak lagi meniru realitas ketuhanan, tetapi sepenuhnya memutuskan hubungan dengan makna aslinya. Allah direduksi menjadi citra tubuh yang rusak dan tercemar, sehingga simbol ketuhanan kehilangan dimensi sakral dan transendennya. Citra-citra tersebut beroperasi sebagai realitas artifisial yang berdiri sendiri dan dianggap “nyata” dalam logika provokasi budaya.¹⁴⁴

Penggunaan stereotip rasial dalam lirik semakin menegaskan logika hiperreal. Identitas Allah diseret ke dalam konstruksi sosial yang problematis dan dilekatkan dengan citra rasial negatif. Dalam kondisi hiperrealitas, stereotip ini tidak dimaksudkan untuk merepresentasikan kenyataan sosial tertentu, melainkan

¹⁴¹Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.4.1.6

¹⁴²Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 2.

¹⁴³Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.4.1.6

¹⁴⁴Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 8.

berfungsi sebagai tanda yang saling merujuk satu sama lain dalam jaringan citra ofensif. Realitas sosial dan makna religius menjadi kabur, karena yang tampil ke permukaan hanyalah permainan tanda yang mengejutkan dan memancing reaksi emosional.¹⁴⁵

Representasi Allah sebagai figur yang tunduk pada konsumerisme misalnya melalui gambaran tubuh gemuk akibat makanan cepat saji¹⁴⁶ juga mencerminkan hiperrealitas. Dalam simulasi ini, Allah diposisikan setara dengan subjek manusia dalam budaya konsumsi. Simbol ketuhanan tidak lagi berada di luar sistem duniawi, melainkan sepenuhnya diserap ke dalam logika kapitalisme dan gaya hidup materialistik. Realitas transendental digantikan oleh citra konsumen yang mudah dikenali dan lebih nyata bagi audiens budaya populer.¹⁴⁷

Citra tubuh yang vulgar dan seksual yang dilekatkan pada identitas Islami menunjukkan bagaimana simbol religius mengalami komodifikasi makna. Tubuh tidak lagi berfungsi sebagai simbol etika atau moral, melainkan sebagai objek visual yang dikonsumsi. Dalam logika hiperrealitas, simbol-simbol religius kehilangan kedalaman makna dan berubah menjadi permukaan tanda yang dapat dimainkan, diparodikan, dan dieksploitasi demi efek provokatif.¹⁴⁸

Unsur absurditas dan parodi yang menggabungkan citra Allah sebagai orang mabuk, monster, pecinta makanan terlarang, figur selebritas pop, hingga fatamorgana,¹⁴⁹ merupakan puncak dari simulasi hiperrealitas. Citra-citra tersebut

¹⁴⁵ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 14.

¹⁴⁶ Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.4.1.6, 59.

¹⁴⁷ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 2.

¹⁴⁸ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

¹⁴⁹ Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.4.1.5 dan 3.4.1.6, 59.

tidak saling berkaitan secara logis, namun justru membentuk realitas baru yang sepenuhnya terlepas dari referensi asli. Allah hadir sebagai rangkaian citra yang terus berubah, tanpa makna tunggal dan tanpa pusat rujukan. Inilah kondisi hiperrealitas ketika realitas religius tidak lagi dapat dibedakan dari parodi dan ilusi.¹⁵⁰

Lirik lagu “*Who is Allah*” merepresentasikan kondisi hiperrealitas sebagaimana dikemukakan Baudrillard, di mana realitas ketuhanan mengalami keruntuhan dan digantikan oleh simulasi simbolik. Audiens tidak lagi berhadapan dengan Allah sebagai realitas teologis, melainkan dengan konstruksi citra yang diproduksi melalui bahasa, stereotip, dan absurditas. Dalam kondisi ini, perbedaan antara realitas dan simulasi menjadi kabur, dan simbol Allah berfungsi sebagai objek provokasi budaya yang “lebih nyata” dalam ruang media dan wacana populer dibandingkan realitas religius itu sendiri.

Gambar 3.5.1.7 pada lirik lagu “*She is Allah*”, menunjukkan hiperrealitas. Baudrillard menyatakan bahwa hiperrealitas adalah kondisi hilangnya realitas ketika tanda, citra, dan simulasi mengambil alih serta dianggap lebih nyata daripada realitas aslinya.¹⁵¹ lirik lagu “*She is Alla*” dapat dipahami sebagai bentuk produksi realitas artifisial yang bekerja sepenuhnya di ranah simbolik. Dalam lirik lagu “*Who is Allah*” Allah tidak lagi direpresentasikan sebagai entitas transenden sebagaimana dipahami dalam tradisi teologis, melainkan direkayasa melalui bahasa, repetisi, dan provokasi menjadi sosok perempuan. Personifikasi ini bukan hanya penafsiran ulang, tetapi sudah menjadi bentuk simulasi yang terlepas dari makna religius aslinya. Frasa “*Allah*” tidak lagi digunakan untuk merujuk

¹⁵⁰Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 8, 16.

¹⁵¹Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

pada makna sakral dalam ajaran agama, melainkan berubah menjadi citra yang berdiri sendiri dan membentuk realitas baru (hiperrealitas).¹⁵² Dalam realitas ini, pernyataan “Allah adalah seorang perempuan” terasa seperti kebenaran yang mutlak karena terus diulang-ulang, bukan karena didasarkan pada penjelasan atau landasan teologis.

Penggunaan bahasa imperatif seperti “*tunduklah kepadanya*” dan “*ini adalah tuntutan, bukan pilihan*” memperlihatkan bagaimana kekuasaan simbolik dibangun dalam ruang hiperreal. Relasi kuasa yang diciptakan tidak berangkat dari ajaran moral atau spiritual, melainkan dari intensitas pernyataan dan performativitas bahasa. Baudrillard menyatakan bahwa kekuasaan ini bersifat *simulative*, ia terlihat mutlak dan tidak terbantahkan, tetapi tidak memiliki isi nilai moral. Kebenaran tidak lagi dihasilkan melalui proses pemaknaan atau refleksi, melainkan melalui pengulangan tanda yang terus-menerus hingga terdengar final dan tak terbantahkan. Dengan demikian, makna religius digantikan oleh efek retorik yang membuat simulasi terasa “lebih nyata” daripada konsep ketuhanan yang kompleks dan transenden.

Lebih lanjut, reduksi simbol religius seperti penyebutan Allah, pencipta, dan hadis tanpa konteks sakral menunjukkan proses pelepasan makna (*detachment of meaning*) yang menjadi ciri hiperrealitas.¹⁵³ Simbol-simbol agama diperlakukan sebagai elemen gaya, identitas, dan provokasi, bukan sebagai rujukan nilai. Ketika Allah digambarkan memiliki selera konsumsi, identitas seksual, dan preferensi banal, batas antara sakral dan profan menjadi kabur. Inilah kondisi hiperreal: yang ilahi direduksi ke dalam logika budaya populer, sementara yang profan justru

¹⁵²Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.5.1.10, 64.

¹⁵³Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

tampil dominan dan terasa akrab bagi audiens. Realitas ketuhanan yang kompleks dan tak terjangkau digantikan oleh narasi sederhana, sensasional, dan mudah dikonsumsi.

Gambar 3.6.1.11, menunjukkan hiperrealitas, Baudrillard menyatakan bahwa, hiperrealitas merupakan kondisi ketika realitas runtuh dan digantikan oleh rekayasa tanda, citra, dan simulasi yang tidak lagi merujuk pada realitas asli, tetapi justru menciptakan realitas baru yang dianggap lebih nyata daripada yang nyata itu sendiri.¹⁵⁴ Dalam konteks ini, tanda tidak lagi berfungsi sebagai representasi, melainkan berdiri sendiri dan membentuk dunia makna artifisial. Lirik lagu “*Salah*” secara jelas menunjukkan kondisi tersebut melalui penggunaan simbol-simbol religius Islam yang dilepaskan dari referensi sakralnya dan direkonstruksi dalam bahasa tubuh, seksualitas, kekerasan, dan sensasi.¹⁵⁵

Pertama, praktik ibadah seperti salat, sajadah, dan penyebutan Allah tidak lagi hadir sebagai realitas religius yang merujuk pada kesucian, kekhusyukan, dan kepatuhan spiritual. Dalam lirik seperti “*Berdoa di atas sajadah dengan posisi doggy style*”, salat direpresentasikan sebagai citra tubuh semata, bukan sebagai ritual ibadah.¹⁵⁶ Di sini terjadi apa yang disebut Baudrillard sebagai pemutusan hubungan antara tanda dan referennya. Salat tidak lagi menunjuk pada praktik ibadah yang nyata, melainkan menjadi simulasi visual yang meminjam bentuk luarnya saja. Tanda “salat” tetap digunakan, tetapi makna spiritualnya hilang. Inilah

¹⁵⁴Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, terj. Sheila Faria Glaser, 16.

¹⁵⁵Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.5.1.11, 69.

¹⁵⁶Lirik Lagu terdapat pada Gambar, 3.5.1.11, 69.

tahap ketika simbol religius berubah menjadi simulakra, yakni tanda tanpa referensi realitas aslinya.

Kedua, penyebutan Allah dalam lirik tidak lagi berfungsi sebagai penanda Tuhan yang transenden, melainkan direduksi menjadi bagian dari permainan bahasa yang provokatif dan erotis, seperti dalam lirik *“Menatap ke arah Allah dengan senyum menyeringai”* atau *“memainkan bijinya seperti aku seorang pemain bola”*. Dalam kerangka hiperrealitas, Tuhan tidak lagi diposisikan sebagai pusat makna spiritual, tetapi sebagai citra simbolik yang dimanipulasi untuk menciptakan efek kejut. Relasi hamba–Tuhan yang semestinya bersifat etis dan sakral runtuh, digantikan oleh relasi performatif yang bersifat ironis dan sensasional. Tanda “Allah” tetap hadir, tetapi tidak lagi menunjuk pada realitas ketuhanan; ia menjadi citra mandiri yang berfungsi dalam logika hiburan dan provokasi.

Ketiga, tubuh dan seksualitas dalam lirik seperti penggambaran cairan tubuh, pakaian dalam, dan posisi seksual mengambil alih pusat makna yang sebelumnya dimiliki oleh dimensi spiritual. Dalam konteks Baudrillard, ini menunjukkan dominasi realitas simulasi, di mana yang dikonsumsi bukan lagi pengalaman religius yang nyata, melainkan citra tubuh yang hiperbolik dan berlebihan. Ibadah tidak lagi dipahami sebagai praktik kesadaran spiritual, tetapi sebagai adegan visual yang dapat “ditonton” dan “dinikmati”. Realitas religius yang sejati menghilang, digantikan oleh realitas artifisial yang lebih mencolok dan lebih “nyata” dalam logika budaya populer.

Keempat, penggabungan simbol religius dengan kekerasan geopolitik, seperti penggunaan metafora Gaza dan bom, memperkuat karakter hiperreal.

Simbol penderitaan nyata direduksi menjadi efek bahasa dan sensasi. Dalam hiperrealitas, tragedi tidak lagi dipahami sebagai realitas historis dan kemanusiaan, melainkan sebagai tanda yang dapat dipakai ulang tanpa konteks moral. Realitas konflik dan penderitaan manusia kehilangan kedalaman maknanya, berubah menjadi sekadar elemen dramatik dalam permainan tanda.

Pengulangan frasa tentang salat dan Allah dalam lagu ini juga tidak berfungsi sebagai penguatan iman, melainkan sebagai strategi simulasi. Makna tidak dibangun melalui refleksi spiritual, tetapi melalui intensitas, repetisi, dan keterkejutan. Inilah ciri khas hiperrealitas: simbol-simbol religius tidak lagi menghubungkan pendengar pada realitas transenden, melainkan pada realitas artifisial yang diciptakan oleh bahasa, citra, dan sensasi.

C. Seduksi dalam Album Musik *Party at the Mosque Qween Fatimah*

Seduksi menurut Jean Baudrillard bukanlah sekadar rayuan dalam pengertian seksual atau psikologis, melainkan sebuah strategi tanda yang bekerja dengan cara menggoda, mengaburkan, dan membelokkan makna dari logika rasional dan kebenaran yang mapan. Seduksi beroperasi di wilayah permukaan, citra, dan permainan simbol, bukan pada kedalaman makna atau substansi, sehingga ia menolak tuntutan untuk “mengungkap kebenaran” sebagaimana dilakukan oleh ilmu pengetahuan atau ideologi. Dalam seduksi, yang penting bukan apa yang benar atau nyata, tetapi bagaimana sesuatu tampil, memikat, dan menguasai perhatian. Karena itu, seduksi memiliki kekuatan untuk menantang dominasi produksi makna dan realitas, sebab ia membuat tanda-tanda tidak lagi

tunduk pada fungsi representasi, melainkan bergerak bebas sebagai permainan simbol yang menarik dan menguasai subjek.¹⁵⁷

1. Permainan Penampilan dalam Album musik *Party at the Mosque Qween Fatima*

Tampilan sampul album musik *Party at the Mosque Qween Fatima*, sebagai visual yang menempati posisi dominan dalam membentuk makna karya. Penampilan tersebut meliputi busana (*Hijab dan Crop Top*), gaya tubuh, serta ekspresi yang ditampilkan dalam visual album ini. Unsur-unsur visual ini tidak disajikan secara netral, melainkan dikonstruksi secara sadar untuk menghasilkan daya tarik estetis yang kuat. Hal ini terlihat dari adanya kontras antara penggunaan simbol-simbol Islam dengan unsur sensualitas, sehingga menghadirkan percampuran makna antara yang sakral dan yang profan.¹⁵⁸

Baudrillard menyatakan bahwa, permainan penampil dalam seduksi merujuk pada manipulasi buatan terhadap simbol dan tampilan luar, seperti citra, gaya, atau mode, yang bertujuan untuk memikat, menantang, dan menarik perhatian konsumen.¹⁵⁹ Permainan penampilan tidak berfokus pada pengungkapan kebenaran atau makna yang mendalam, melainkan beroperasi sebagai sistem simbolik yang berbeda dari logika produksi modern, yang biasanya menekankan realitas, fungsi, dan makna objektif.¹⁶⁰ Dalam konteks sampul album musik *Party at the Mosque Qween Fatima*, wujud nyata dari permainan penampilan melalui busana hijab yang dipadukan dengan *crop top* serta ekspresi sensual bukanlah sekadar gaya busana,

¹⁵⁷Jean Baudrillard, *De La Seduction*, terj. Brian Singer, 12-14.

¹⁵⁸Sampul Album Musik terdapat pada Gambar, 1.2, 53.

¹⁵⁹Jean Baudrillard, *De La Seduction*, terj. Brian Singer, 1-2.

¹⁶⁰Jean Baudrillard, *De La Seduction*, terj. Brian Singer, 53-55.

melainkan sebuah strategi simbolik yang memicu daya tarik dan ekerja di permukaan visual. Unsur-unsur yang dikonstruksi bertujuan untuk menciptakan sebuah daya tarik estetis melalui benturan simbol yang sakral dan profan.

Lebih lanjut permainan penampilan dalam album *Party at the Mosque* semakin jelas ketika visual sampulnya dipahami bukan sebagai representasi identitas atau pesan moral tertentu, melainkan sebagai arena bujuk rayuan (seduksi) yang sepenuhnya bekerja di tingkat permukaan.¹⁶¹ Dalam konsep Baudrillard, penampilan tidak dimaksudkan untuk mengungkap “siapa” atau “apa” yang benar, tetapi untuk mempertahankan ambiguitas yang justru memikat. Kombinasi hijab dengan *crop top*, gestur tubuh, dan ekspresi sensual tidak diarahkan untuk menyampaikan kritik religius yang argumentatif, melainkan untuk menciptakan ketegangan visual yang menggoda dan mengganggu keteraturan makna. Ketegangan inilah yang menjadi inti seduksi: penonton dipancing untuk terus melihat, menafsir, dan bereaksi, tanpa pernah mencapai kepastian makna.

Permainan penampilan ini menolak kedalaman dan menegaskan dominasi permukaan. Simbol Islam tidak dihancurkan atau dihilangkan, tetapi dipertahankan sebagai citra yang “bermain” dengan sensualitas, sehingga kehilangan posisi stabil sebagai penanda kesakralan. Dalam konteks ini, bujuk rayuan bekerja melalui daya tarik visual yang berlebihan bukan melalui pesan, melainkan melalui benturan citra yang menciptakan sensasi. Dengan cara tersebut, album ini tidak memproduksi makna religius baru, tetapi mengosongkan tuntutan makna itu sendiri, menjadikan penampilan sebagai tujuan akhir. Inilah ketajaman seduksi: ketika yang ditawarkan

¹⁶¹Jean Baudrillard, *De La Seduction*, terj. Brian Singer, 14.

bukan kebenaran atau identitas, melainkan kenikmatan melihat dan keterjebakan pada permainan citra, sehingga penonton larut dalam pesona penampilan tanpa pegangan pada makna yang pasti.

2. Perlawanan Kebenaran Produksi dalam Album Musik *Party at the Mosque Qween Fatima*

Perlawanan kebenaran produksi dalam album musik *Party at the Mosque Qween Fatima*, tampak melalui penggunaan simbol Islam seperti hijab, masjid, dan lirik-lirik lagu dalam album musik yang memuat pergeseran makna, tidak dimaksudkan untuk menyampaikan makna kebenaran religius yang autentik, melainkan dibuat sebagai elemen estetis dan provokatif. Hijab biasanya digunakan oleh wanita muslimah, Masjid biasanya diartikan sebagai tempat beribadah, serta lirik dalam lagu yang propokatif yaitu pemkanaan “Allah” sebagai perempuan, dan “berdoa” dalam gaya “*doggy style*”, semua ini diartikan sebagai konsep religius dan sakral.¹⁶² Selain itu, estetika visual dan performatif yang memadukan unsur religius dengan sensualitas telah memutus hubungan antara tanda dan makna normatif, menjadikan penampilan sebagai sarana seduksi yang mengaburkan batas antara yang sakral dan yang profan.

Baudrillard menyatakan bahwa, perlawanan kebenaran produksi adalah penolakan terhadap pandangan bahwa realitas dan makna harus diproduksi secara jelas, fungsional, dan dianggap sebagai kebenaran objektif. Sistem produksi berusaha menyingkirkan ilusi dan penampilan hanya untuk realitas, sedangkan seduksi justru bekerja melalui permainan tanda dan citra tanpa mencari makna

¹⁶²Album Musik *Party at the Mosque Qween Fatima*, 53-59.

mendalam. Melalui seduksi, klaim kebenaran yang absolut digoyahkan karena makna dipahami sebagai sesuatu yang dapat diputarbalikkan, bukan sesuatu yang tetap.¹⁶³ Dalam konteks album *Party at the Mosque*, konsep-konsep religius ditampilkan sebagai permainan tanda yang tidak dimaksudkan untuk menghasilkan makna keagamaan yang sebenarnya, ini menunjukkan perlawanan terhadap kebenaran produksi dimana ketika makna tidak lagi diperlakukan sebagai sesuatu yang pasti dan fungsional, melainkan diputarbalikkan melalui penampilan dan seduksi. Oleh karena itu, album musik ini menggoyahkan klaim kebenaran religius yang absolut dengan menjadikan agama sebagai permainan citra, bukan sebagai realitas makna yang mendalam.

Lebih lanjut, perlawanan terhadap kebenaran produksi dalam album *Party at the Mosque* semakin terlihat ketika praktik estetik dan simboliknya digunakan sebagai strategi bujuk rayuan (seduksi) Album ini tidak sekadar menyimpang dari makna religius normatif, melainkan secara sadar menolak logika produksi makna yang menuntut agama untuk tampil serius, bermoral, dan bermakna secara fungsional. Dengan menampilkan hijab, masjid, dan terminologi teologis dalam konteks sensual dan provokatif, album ini tidak sedang memproduksi tafsir religius alternatif, tetapi justru menghentikan kerja makna itu sendiri. Di sinilah seduksi bekerja tanda-tanda religius dipertahankan sebagai penampilan yang memikat, mengejutkan, dan mengganggu, tanpa kewajiban untuk menjelaskan, membenarkan, atau mengembalikan diri pada kebenaran asalnya.

¹⁶³Jean Baudrillard, *De La Seduction*, terj. Brian Singer, 37-38.

Dalam kerangka Baudrillard, bujuk rayuan bukanlah pesan, melainkan permainan permukaan yang menggoda sistem produksi kebenaran agar kehilangan pijakan.¹⁶⁴ Album ini memaksa audiens untuk bereaksi marah, terkejut, menolak, atau memperdebatkan namun reaksi tersebut justru menegaskan keberhasilan seduksi, karena perhatian publik terperangkap pada citra dan kontroversi, bukan pada makna religius yang benar. Dengan demikian, perlawanan produksi tidak hadir sebagai kritik ideologis yang rasional, melainkan sebagai pembalikan simbolik, agama tidak diposisikan sebagai sumber kebenaran, tetapi sebagai objek permainan tanda. Di titik ini, bujuk rayuan menjadi bentuk perlawanan paling tajam, karena ia tidak menyerang kebenaran secara langsung, melainkan membuat klaim kebenaran itu sendiri tampak rapuh, tidak stabil, dan kehilangan otoritas di hadapan daya pikat citra.

3. Artifis dan Keterbalikan Tanda dalam Album Musik *Party at the Mosque Qween Fatima*

Album musik *Party at the Mosque*, terjadi proses artifisialisasi yang kuat terhadap simbol-simbol Islam seperti penggunaan hijab dalam sampul album musik dan masjid dalam judul album musik frasa “*Party at the Mosque Qween Fatima*”, sehingga makna aslinya mengalami keterbalikan. Simbol-simbol yang semula berfungsi sebagai penanda kesucian, moralitas, dan praktik keagamaan tidak lagi dihadirkan untuk menyampaikan nilai-nilai religius, melainkan diolah sebagai bagian dari estetika hiburan dan provokasi visual. Akibatnya, yang sakral mengalami pergeseran menjadi profan, sementara makna moral yang seharusnya

¹⁶⁴Jean Baudrillard, *De La Seduction*, terj. Brian Singer, 14.

melekat pada tanda-tanda religius berubah menjadi tampilan estetis yang kosong dari kedalaman makna.

Baudrillard menyatakan bahwa, artifis dan keterbalikan tanda merujuk pada cara kerja seduksi yang menolak gagasan bahwa tanda atau simbol harus mengandung makna yang jujur, mendalam, dan tetap. Artifis dipahami sebagai strategi penampilan yang sengaja dibuat, direkayasa, dan tidak bertujuan mengungkap kebenaran, melainkan menciptakan ilusi dan pesona melalui permainan tanda di permukaan.¹⁶⁵ Keterbalikan tanda menunjukkan bahwa makna tidak pernah stabil atau final, karena setiap tanda dapat diputarbalikkan, digeser, dan dimainkan hingga kehilangan rujukan makna aslinya. Dengan demikian, artifis dan keterbalikan tanda bekerja sama untuk mengguncang sistem makna yang mengklaim kebenaran objektif, dan menjadikan seduksi sebagai kekuatan yang membatalkan kepastian makna dan menolak logika produksi kebenaran.¹⁶⁶ Dalam konteks album musik *Party at the Mosque Qween Fatima*, menunjukkan artifis dan keterbalikan tanda dari simbol-simbol Islam yang diperlakukan sebagai tanda artifisial dan terlepas dari rujukan makna religiusnya. Penggunaan hijab dan masjid tidak lagi berfungsi sebagai penanda kesucian atau moralitas, melainkan direkayasa sebagai bagian dari strategi penampilan yang bertujuan menciptakan efek visual, sensasi, dan provokasi. Dalam konteks ini, artifis bekerja dengan mengalihkan perhatian dari kebenaran religius menuju permainan citra di permukaan. Selanjutnya, keterbalikan tanda tampak ketika simbol-simbol yang sebelumnya

¹⁶⁵Jean Baudrillard, *De La Seduction*, terj. Brian Singer, 53-55.

¹⁶⁶Jean Baudrillard, *De La Seduction*, terj. Brian Singer, 57-58.

bersifat sakral justru diputarbalikkan menjadi elemen hiburan dan estetika profan, sehingga maknanya menjadi tidak stabil dan kehilangan rujukan aslinya. Proses ini menunjukkan bahwa album tersebut tidak memproduksi makna religius yang tetap, tetapi justru mengguncang dan membatalkan klaim makna objektif melalui seduksi tanda, sesuai dengan kritik Baudrillard terhadap sistem produksi kebenaran.

Lebih lanjut, artifisial dan keterbalikan tanda dalam album *Party at the Mosque* dapat dipahami sebagai puncak dari bujuk rayuan (seduksi) yang bekerja bukan melalui pesan, melainkan pengosongan dan pembalikan makna. Artifis di sini tidak hanya menunjukkan bahwa simbol-simbol Islam direkayasa secara visual, tetapi menegaskan bahwa rekayasa itu sendiri menjadi daya pikat utama.¹⁶⁷ Tanda-tanda religius sengaja ditampilkan sebagai sesuatu yang terlihat religius di permukaan, namun secara bersamaan dipisahkan dari tuntutan etis dan spiritualnya. Hal ini menciptakan ilusi kesakralan yang justru memikat karena ia palsu, berlebihan, dan tidak bertanggung jawab pada makna asalnya. Dalam logika Baudrillard, pesona semacam ini lebih kuat daripada kebenaran, sebab ia menggoda melalui penampilan artifisial yang sadar akan kepalsuannya.

Keterbalikan tanda kemudian memperdalam daya seduksi tersebut. Hijab dan masjid tidak lagi mengarahkan penonton pada kesalehan atau ruang ibadah, melainkan berfungsi sebagai pemicu sensasi, kontroversi, dan konsumsi visual. Yang sakral tidak dihancurkan, tetapi dibalik fungsinya dari penanda moral menjadi objek hiburan. Pembalikan ini membuat tanda-tanda religius kehilangan posisi stabil sebagai rujukan makna, sehingga audiens terjebak dalam permainan tafsir

¹⁶⁷Jean Baudrillard, *De La Seduction*, terj. Brian Singer, 24.

tanpa titik akhir. Di sinilah seduksi mencapai ketajamannya bukan karena ia menawarkan makna baru, melainkan karena ia meniadakan kebutuhan akan makna itu sendiri. Album ini menggoda dengan menunjukkan bahwa tanda dapat hidup sepenuhnya di wilayah artifisial, bergerak bebas tanpa kebenaran asal, dan justru karena itulah ia memikat, provokatif, dan sulit ditolak dalam logika budaya populer kontemporer.