

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Album musik *party at the mosque* Qween Fatimah adalah karya musik yang rilis pada tahun 2024, di berbagai platform musik dimedia sosial salah satunya adalah Youtube. Album musik ini dibuat dari profil, sampul, judul, serta lagu-lagu dalam album musik *party at the mosque*. Elemen-elemen dalam album musik ini telah memadukan unsur religius seperti masjid, hijab, shalat, dengan nuansa glamor dan vulgar, sehingga menimbulkan kontroversi di media sosial khususnya bagi umat muslim yang menolak konsep album musik tersebut. Sejumlah tanggapan muncul di kolom komentar pada akun album musik *party at the mosque*, baik yang positif atau negatif. Album musik ini tidak hanya hadir sebagai karya musik, tetapi juga sebagai konten digital di media sosial Youtube.

Dalam perspektif Jean Baudrillard, pada album *party at the mosque* ditemukan beberapa hal sebagai berikut: Petama simulakra, di mana simbol religius tidak lagi merepresentasikan makna aslinya. Profil artis virtual, sampul album, judul album, dan lirik lagu membentuk citra Islam yang bersifat artifisial dan terlepas dari realitas religius yang autentik. Simbol seperti masjid, hijab, salat, dan Allah direduksi menjadi tanda estetis yang digunakan untuk menciptakan sensasi visual dan provokasi dalam budaya populer. Proses ini menghasilkan realitas baru yang lebih berfungsi sebagai permainan tanda daripada representasi nilai

keagamaan. Dengan demikian, album tersebut menunjukkan bagaimana budaya digital dapat memproduksi realitas simulakral yang lebih dominan daripada realitas religius yang sebenarnya.

Kedua Hperrealitas, di mana realitas religius digantikan oleh citra dan simulasi digital. Identitas artis virtual, penggunaan teknologi AI, sampul album, judul, dan lirik lagu membentuk realitas buatan yang terasa lebih nyata di ruang media sosial. Simbol-simbol Islam seperti masjid, hijab, salat, dan Allah direkonstruksi menjadi elemen estetika, provokasi, dan sensasi budaya populer. Dalam kondisi ini, makna religius tidak lagi menjadi rujukan utama, melainkan digantikan oleh permainan tanda yang viral dan kontroversial. Dengan demikian, album tersebut mencerminkan bagaimana hiperrealitas membuat batas antara realitas asli dan simulasi menjadi kabur dalam budaya digital.

Ketiga Seduksi, di mana tanda dan citra bekerja untuk memikat perhatian tanpa harus menyampaikan kebenaran makna. Visual, judul, dan lirik album memanfaatkan simbol-simbol Islam sebagai permainan penampilan yang menimbulkan kontras antara yang sakral dan yang profan. Strategi ini menggeser simbol religius dari makna spiritual menuju fungsi estetis, provokatif, dan sensasional dalam budaya populer. Seduksi bekerja melalui artifisialitas dan pembalikan tanda sehingga makna religius menjadi tidak stabil dan mudah dipertanyakan. Dengan demikian, album ini memperlihatkan bagaimana citra dan penampilan dapat menguasai perhatian publik lebih kuat daripada kebenaran atau makna yang mendalam.

## **B. Rekomendasi**

1. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji fenomena budaya populer pada album musik atau karya audiovisual lain yang beredar di media sosial selain yang ada di Youtube, dengan menggunakan analisis seduksi Jean Baudrillard. Hal ini penting untuk melihat bagaimana perbedaan karakter platform dan algoritma memengaruhi proses simulasi, seduksi tanda, serta pembentukan hiperrealitas dalam budaya populer digital.
2. Penelitian lain juga dapat menganalisis penggunaan simbol-simbol religius dalam film, video musik, atau konten visual digital dengan membandingkan teori seduksi Jean Baudrillard dengan teori budaya atau filsafat lain, seperti kritik budaya Adorno, teori representasi Stuart Hall, atau pendekatan filsafat agama, guna memperkaya pemahaman tentang pengaburan makna sakral dalam budaya populer.