



UNIVERSITAS INDONESIA

**REDEFINISI IDENTITAS BUDAYA JEPANG DALAM ERA
GLOBALISASI: SUATU STUDI POST-KOLONIAL ATAS KARYA
“*SUPERFLAT*” MURAKAMI TAKASHI**

SKRIPSI

ASRI ASTUTI WINATA

0806466784

FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA

PROGRAM STUDI JEPANG

DEPOK

JULI 2012

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Jakarta, 4 Juli 2012



Asri Astuti Winata

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Asri Astuti Winata

NPM : 0806466784

Tanda Tangan :



Tanggal : 4 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Asri Astuti Winata
NPM : 0806466784
Program Studi : Jepang
Judul Skripsi : Redefinisi Identitas Budaya Jepang dalam Era Globalisasi: Suatu Studi Postkolonial atas Karya "Superflat" Murakami Takashi

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Sri Ayu Wulansari, S.S., M.Si

(Sri Ayu Wulansari)

Ketua Sidang: Jonnie Rasmada Hutabarat, B.A., M.A.

(Jonnie Rasmada Hutabarat)

Penguji : Bachtiar Alam, S.S., M.Si, Ph.D

(Bachtiar Alam)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 4 Juli 2012

Oleh

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia



Dr. Bambang Wibawarta
NIP. 19651023 1990031 002

KATA PENGANTAR

Di era globalisasi ini, pengaruh *soft power* Jepang berupa seni dan budaya populernya seperti *manga* dan *anime* telah menyebar luas ke seluruh penjuru dunia dan telah menjadi budaya yang dinikmati secara global. Di balik penampilannya yang mungkin imut, lucu, dan menghibur, budaya-budaya populer Jepang telah menjadi sebuah representasi identitas Jepang sekarang ini. Melalui budaya populernya, Jepang mentransformasikan identitasnya di era globalisasi.

Ketertarikan terhadap Jepang yang terus mencoba meredefinisikan identitasnya bahkan hingga sekarang ini, mendorong penulis untuk meneliti *Superflat Art* karya Murakami Takashi, salah satu seniman kontemporer Jepang yang paling dikenal di dunia sekarang ini. Murakami mengklaim bahwa *Superflat Art*nya yang menggabungkan unsur seni tradisional dan budaya populer Jepang merupakan konsep orisinal Jepang yang lahir di tengah deras arus westernisasi kini. Penulis ingin mengetahui secara detail bagaimana Murakami merumuskan *Superflat Art*nya sebagai redefinisi identitas Jepang di era globalisasi ini.

Saya mengucapkan syukur kepada Tuhan YME karena berkat dan rahmat-Nyalah penulisan skripsi ini pada akhirnya dapat diselesaikan. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Saya menyadari, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, tidaklah mungkin skripsi ini dapat terwujud. Oleh karena itu saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Sri Ayu Wulansari, S.S, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan begitu banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penulisan skripsi ini. Belum pernah saya menemukan sesosok guru seperti *sensei* sebelumnya. Saya tidak akan melupakan semua dukungan yang sudah *sensei* berikan kepada saya, baik secara materiil maupun moril, hingga saat-saat terakhir penulisan ini.
2. Bachtiar *sensei* dan Jonnie *sensei* selaku pembaca sekaligus penguji yang telah meluangkan waktu untuk membaca dan menguji skripsi saya.

3. Bapak Jonnie Rasmada Hutabarat, M.A selaku Ketua Program Studi Jepang yang telah banyak membantu mengurus berbagai persoalan akademis mahasiswa.
4. Seluruh *sensei* Program Studi Jepang FIB UI yang telah memberi begitu banyak ilmu dan wejangan yang bermanfaat selama masa-masa 4 tahun perkuliahan hingga akhir penulisan skripsi ini.
5. Mas Richard dan Mas Wasith yang telah memberikan bantuan yang sangat berarti khususnya dalam perampungan teori dan metodologi.
6. Keluarga yang tercinta, mama dan papa, yang terus memberikan dukungan dalam penulisan ini. Sugih, yang mungkin telah menjadi sumber inspirasi terbesar hingga saya pada akhirnya dapat menulis skripsi ini.
7. Teman-teman yang terkasih, Cede, Ichi, Intan, Ovvvy, dan yang telah menjadi sahabat setia dari awal masa maba hingga sekarang ini. Eky dan Toge yang selalu menginspirasi dalam berbagai keadaan. Tanpa segala dukungan dan bantuan yang kalian berikan, saya tidak akan pernah dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh *Nihongakka* 2008 yang tercinta yang telah melewati masa 4 tahun bersama-sama, saya tidak akan pernah lupa masa-masa yang telah kita lewati bersama di jurusan Jepang, *I love you guys!!!*
9. Tidak terlupa, para Sobat Wulan, Ode, Yanti, dan Didib. Sobat-sobat sesama bimbingan. Semua kenangan bimbingan kita, manis dan pahitnya tak akan dapat saya lupakan sampai kapanpun.

Begitu banyak pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan ini sehingga tak mungkin disebutkan namanya satu-persatu. Namun saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Akhir kata saya berharap semoga skripsi ini dapat membawa manfaat walaupun sedikit bagi perkembangan ilmu dan siapapun yang membacanya.

Depok, 4 Juli 2012

Penulis

Asri Astuti Winata

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asri Astuti Winata
NPM : 0806466784
Program Studi : Jepang
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Redefinisi Identitas Budaya Jepang dalam Era Globalisasi: Suatu Studi Postkolonial atas karya “*SUPERFLAT*” Murakami Takashi

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 4 Juli 2012

Yang menyatakan



(Asri Astuti Winata)

ABSTRAK

Nama : Asri Astuti Winata
Program Studi : Jepang
Judul : Redefinisi Identitas Budaya Jepang dalam Era Globalisasi:
Suatu Studi Postkolonial atas karya “*SUPERFLAT*” Murakami
Takashi

Skripsi ini membahas karya “*Superflat*” Murakami Takashi sebagai redefinisi identitas budaya Jepang dalam era globalisasi, melalui tiga analisis karya “*Superflat*” berdasarkan teori artikulasi dari Stuart Hall. Penelitian ini adalah penelitian dengan metodologi kualitatif dengan pendekatan analisa wacana (*discourse analysis*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan secara mendetail bagaimana “*Superflat*”, sebagai sebuah “dialog baru” yang diciptakan Murakami melalui penggabungan antara elemen ideologis *Pop Art* Amerika sebagai “colonializer”, dengan elemen ideologis Jepang sebagai masyarakat yang ter-“colonialized”, yaitu unsur-unsur produk subkultur yang mewarisi konsep seni tradisional Jepang dari zaman Edo, merupakan alat bagi Murakami untuk melakukan redefinisi identitas budaya Jepang di era globalisasi ini.

Kata kunci: *Superflat*, Neo Pop Jepang, *otaku*, subkultur, artikulasi, redefinisi.

ABSTRACT

Name : Asri Astuti Winata
Study Program : Japanese
Title : Redefinition of Japanese Cultural Identity in Globalization
Era : a Postcolonial Studies on “*SUPERFLAT*” works by
Murakami Takashi.

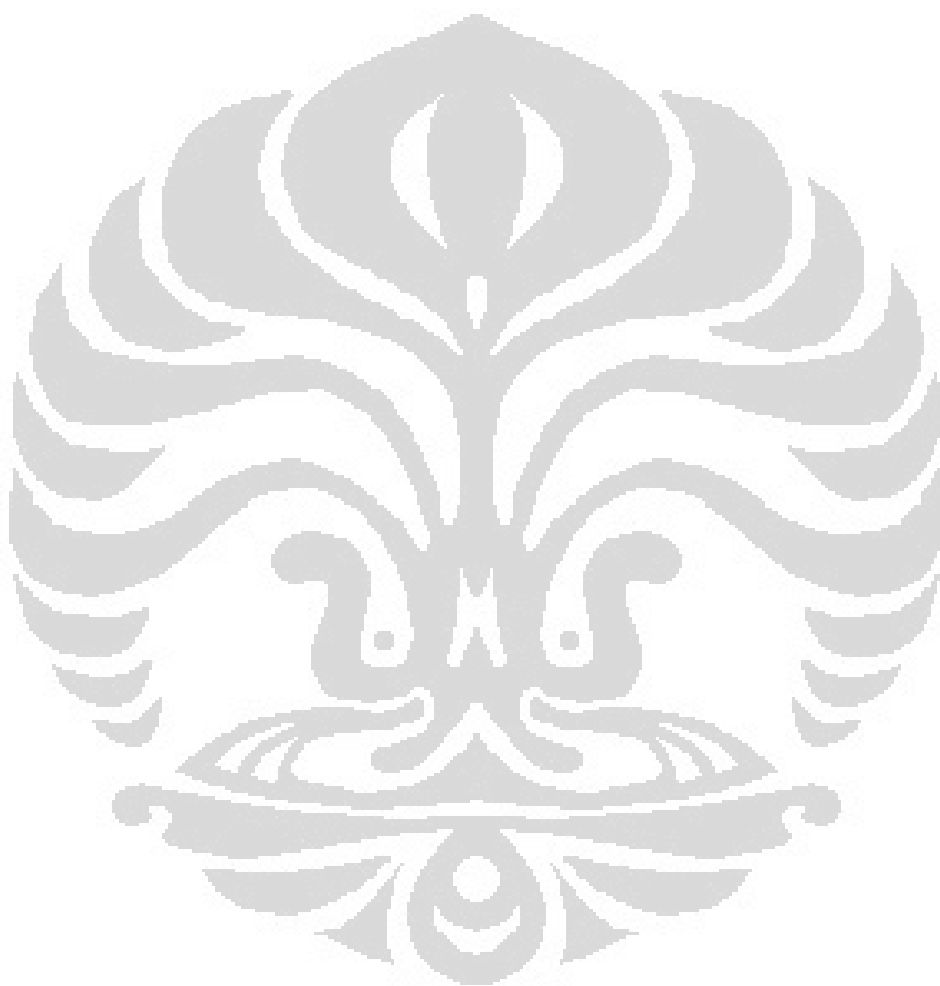
This thesis discusses “*Superflat*” by Murakami Takashi as a redefinition of Japanese Cultural Identity in Globalization Era through three analysis of *Superflat* works, based on the theory of articulation by Stuart Hall. This is a qualitative research, combined with discourse analysis. The result of this research shows in detail how “*Superflat*” as a “new dialogue” which was created by Murakami through the combination between ideological element of American Pop Art as a colonizer, with ideological element of the Japanese as the colonized society, which is subculture products that inherits the concept of traditional Japanese art, as a tool for Murakami to redefine Japanese cultural identity in the era of globalization.

Keywords: *Superflat*, Japanese Neo Pop, *otaku*, subculture, articulation, redefinition.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	13
1.3. Pernyataan Penelitian.....	13
1.4. Landasan Teori.....	14
1.5. Batasan Penelitian.....	9
1.6. Tujuan Penelitian	15
1.7. Sistematika Penulisan	16
1.8. Metodologi Penelitian.....	16
2. MURAKAMI TAKASHI DAN SUPERFLAT ART	16
2.1. <i>Superflat</i> sebagai Representasi Sosial: Jepang dan Amerika.....	17
2.1.1 Demokratisasi, Kelahiran Sang Anak Amerika	19
2.1.2 Bocah 12 Tahun yang Abadi.....	21
2.1.3 <i>Otaku = Time Capsule</i>	25
2.2. <i>Superflat</i> , Identitas Seni Jepang Kontemporer.....	28
2.2.1 Peleburan <i>High Art</i> dan Subkultur	28
2.2.2 <i>Kisō no Keifu</i>	33
3. SUPERFLAT SEBAGAI REDEFINITAS IDENTITAS BUDAYA JEPANG DI ERA GLOBALISASI	38
3.1. Postkolonialitas dan Postkolonialisme.....	38
3.2. Postkolonialisme dan Artikulasi	41
3.3. <i>Superflat</i> , Redefinitas Identitas Jepang Kontemporer	42
4. ANALISA FUNGSI SUPERFLAT SEBAGAI REDEFINISI IDENTITAS BUDAYA JEPANG DI ERA GLOBALISASI	46
4.1 <i>Melting DOB E</i> (Gambar 1)	47
4.1.1 Penjelasan Gambar 1	49
4.1.2 Analisa Gambar 1	52
4.2 タイムボカン (<i>Pink</i>) (Gambar 2)	54
4.1.1 Penjelasan Gambar 2	55
4.1.2 Analisa Gambar 2	55

4.3 <i>Red Robe (Pink)</i> (Gambar 3).....	57
4.3.1 Penjelasan Gambar 3.....	57
4.3.2 Analisa Gambar 3	58
5. KESIMPULAN	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Miss KO²</i>	8
Gambar 2.1 Poster anime <i>Space Battleship Yamato</i>	25
Gambar 2.2 Poster anime <i>AKIRA</i>	27
Gambar 2.3 Poster anime <i>Neon Genesis Evangelion : Death and Rebirth</i>	27
Gambar 2.4 <i>Drowning Girl</i>	30
Gambar 2.5 <i>The Murder of Tokiwa</i>	34
Gambar 2.6 <i>The Earth Spider Manifesting Demons in the Mansion of Minamoto no Yorimitsu</i>	36
Gambar 2.7 Scene dari anime <i>Galaxy Express 999</i>	37
Gambar 4.1 <i>Melting DOB E</i>	47
Gambar 4.2 Karakter <i>Mr.DOB</i>	48
Gambar 4.3 Transformasi figur <i>Mr. DOB</i>	48
Gambar 4.4 <i>Gunkei-zu</i>	50
Gambar 4.5 <i>Renchi Yūden-zu</i>	51
Gambar 4.6 Scene dari anime <i>タイムボカン Series: Yatterman</i>	54
Gambar 4.7 <i>タイムボカン (Pink)</i>	54
Gambar 4.8 <i>Red Robe</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran1 Pasal 9 Revisi Konstitusi Meiji 1947
- Lampiran2 *Manga AKIRA*
- Lampiran 3 *Poster Anime AKIRA*
- Lampiran 4 *Scene dari Anime Space Battleship Yamato*
- Lampiran 5 *“The Tale of Yamanaka Tokiwa,” Scroll 9, Ushiwaka attack the thieves.*
- Lampiran 6 *“The Tale of Yamanaka Tokiwa,” Scroll 10, Wrapping the Body of the Thieves in the Bamboo Mats*
- Lampiran 7 *Black Rooster and Nandin*
- Lampiran 8 *The Immortals*
- Lampiran 9 *Miss KO², detail*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Runtuhnya tembok Berlin pada tahun 1989 menandai berakhirnya era Perang Dingin dan berawalnya era globalisasi yang tengah kita jalani kini. Sebagaimana diutarakan oleh Friedman dalam *Lexus and The Olive Tree* (2000)¹, globalisasi merupakan sebuah babak baru dalam sejarah kehidupan manusia, dimana dunia seakan telah menjadi tempat yang lebih kecil dari sebelumnya. Kemajuan pesat teknologi informasi dan ekonomi global yang memungkinkan terjadinya akses antar masyarakat di berbagai belahan dunia dengan lebih cepat dan mudah dari yang pernah terjadi sebelumnya, menyebabkan individu tidak mungkin lagi terhindar dari kontak dengan dunia global. Menurut Joseph S. Nye, dalam era ini pengaruh *soft power*² seperti daya tarik budaya dan etika politik suatu bangsa telah menggantikan *hard power* seperti militer dan ekonomi. Kemungkinan konflik antara the *great powers*³ semakin berkurang, dan sebaliknya, penilaian publik terhadap suatu negara didasarkan atas *image* yang terbentuk dari kebudayaan nasional dan *global brand* dari negara tersebut (Nakamura, 2003).

Jepang dapat dikatakan sebagai salah satu negara dengan pengaruh *soft power* yang paling dominan di era globalisasi ini. Douglas McGray, dalam artikelnya yang berjudul *Japan Gross National Cool* (2002) mengatakan,

"Japan is reinventing itself as a superpower - again. Instead of collapsing beneath its widely reported political and economic misfortunes, Japan's global cultural influence has quietly grown. From pop music to consumer electronics, architecture to fashion, and animation to cuisine, Japan looks more like a cultural superpower today than it did in the 1980s, when it was an economic one."

¹ Thomas L. Friedman, *Lexus and The Olive Tree* (2000). New York: Anchor Books.

² Joseph S. Nye menelurkan istilah *soft power* untuk menjelaskan kemampuan sebuah negara untuk mempengaruhi pihak yang lain melalui jalan persuasif yang terwujud lewat daya tarik budaya dan politik, dan bukan melalui koersi.

³ Istilah the *great powers* ini mengacu kepada dua kekuatan utama dalam Perang Dingin, yaitu Amerika dan Uni Soviet.

Terjemahan: Jepang telah menemukan dirinya sebagai *superpower* – lagi. alih-alih jatuh di bawah ketidakberuntungan ekonomi dan politiknya, pengaruh budaya global Jepang telah bertumbuh dengan cukup signifikan. Dari musik pop sampai barang-barang elektronik, arsitektur sampai *fashion*, dan animasi sampai kuliner, Jepang tampak lebih sebagai *cultural superpower* dari posisinya di tahun 1980, ketika kekuatannya terpusat pada bidang ekonomi.

Di balik keterpurukan ekonomi dan politiknya, industri budaya populer Jepang, seperti *manga*⁴ (komik Jepang), *anime*⁵ (animasi Jepang), dan *video game*, yang berkembang pesat sejak tahun 1990-an, telah memberikan suatu wajah baru bagi Jepang di dunia, yaitu sebagai sebuah *cultural superpower*.

Budaya populer Jepang kini telah menjadi sebuah budaya global yang tersebar dan dinikmati oleh masyarakat di seluruh dunia. Survey yang dilakukan oleh *Marubeni Research Institute* menunjukkan bahwa dalam periode 10 tahun, dari tahun 1992 hingga 2002, ekspor *manga*, film, produk seni, dan *video game* Jepang meningkat hingga hingga 300%. Pada tahun 2000, tercatat dari jumlah total acara animasi yang disiarkan di televisi di seluruh dunia, 60% nya adalah buatan Jepang.⁶ Tahun 2002, *Dragonball Z*, sebuah judul serial *manga* dan *anime* karya Toriyama Akira, tercatat sebagai kata kunci yang paling sering diinput ke dalam mesin pencari data di Internet.⁷

Budaya populer ini merupakan *soft power* yang telah diakui oleh pemerintah Jepang dan menjadi bagian dari usaha diplomasi Jepang ke dunia. Terbukti dari langkah pemerintah memasukkan budaya populer ke dalam agenda diplomasi Kementerian Luar Negeri Jepang. Berikut salah satu pernyataan

⁴ Istilah *manga* pertama kali dipopulerkan oleh seniman kenamaan Jepang, Katsushika Hokusai pada tahun 1814 dalam bukunya *Hokusai Manga*. Istilah *manga* merujuk kepada dua karakter kanji penyusunnya, yaitu 漫 (*man*) yang memiliki makna terlepas dari diri sendiri, dan 画 (*ga*) yang berarti menggaris, membatasi. Yang bila digabungkan dapat diartikan sebagai gambar yang tidak bertanggung jawab, yang dibuat dengan spirit bermain-main, sesuka hati. Seri *Hokusai Manga* menyuguhkan sketsa-sketsa Hokusai yang bertemakan aspek-aspek kehidupan rakyat kecil sehari-harinya, seperti gambaran alam dan makhluk-makhluk yang berada dalam cerita-cerita mitologi Jepang. Namun istilah *manga* yang akan digunakan dalam penelitian ini merujuk kepada pengertian manga yang populer sekarang, yaitu karya-karya komik Jepang setelah Perang Dunia II yang telah mengadaptasi teknik '*framed picture*' dari Amerika

⁵ *Anime* adalah film animasi khas Jepang, pertama muncul pada tahun 1950. Pada awal masa kemunculannya, *anime* diproduksi dengan mencontoh teknik-teknik animasi Disney.

⁶ Paul Gravett (2004). *Manga: 60 Years of Japanese Comics*. Angka ini meningkat menjadi 80% apabila penghitungan dilakukan hanya di saluran-saluran TV Eropa.

⁷ Nakamura Ichiya. (2003) *Japanese Pop Industry*. Stanford Japan Center.

bersangkutan dengan Diplomasi Budaya Populer yang tertera dalam *website* Kementerian Luar Negeri Jepang:

*“The Ministry of Foreign Affairs, aiming to further the understanding and trust of Japan, using pop-culture, in addition to traditional culture and art, as its primary tools for cultural diplomacy.”*⁸

Terjemahan: Kementerian Luar Negeri Jepang, bermaksud memperluas pemahaman dan kepercayaan terhadap Jepang dengan menggunakan budaya populer, sebagai tambahan atas budaya tradisional dan seni, sebagai alat utamanya dalam diplomasi budaya.

Pembentukan *Overseas Exchange Council* oleh Kementerian Luar Negeri Jepang pada tahun 2006 termasuk langkah konkret yang dilakukan pemerintah dalam memaksimalkan peran budaya populer sebagai alat diplomasi luar negeri Jepang. Melalui lembaga ini, pemerintah bekerja dengan pihak swasta yang berkecimpung dalam bidang industri kreatif seperti *Toei Company Shogakukan*, dan *Pony Canyon*, untuk menghasilkan program yang fokus pada perluasan budaya Jepang di dunia internasional.

Perkembangan industri budaya populer ini berkaitan erat dengan masa-masa kebangkitan ekonomi Jepang pada awal tahun 1960-an. Pada masa itu, berkat kebijakan-kebijakan ekonomi yang dilakukan oleh pemerintah di bawah pengawasan *the Supreme Commander for the Allied Powers (SCAP)*, perwakilan pihak okupansi Amerika di Jepang, Jepang akhirnya berhasil bangkit sepenuhnya dari keterpurukan ekonomi pasca-perangnya.⁹ Kondisi ekonomi tersebut membawa dua dampak penting bagi perkembangan industri budaya populer Jepang kemudian.

Pertama, kondisi ekonomi yang membuahkan pemerataan pendapatan dan perkembangan lingkungan media pada saat itu memperkecil kesenjangan sosial dan ekonomi masyarakat Jepang. Sawaragi Noi (2005) dan Peter Duss (1998) berargumentasi bahwa kondisi ini menghasilkan “masyarakat homogen”, yang memiliki karakteristik mengkonsumsi informasi dan produk-produk budaya

⁸ Pidato oleh Menteri Luar Negeri Jepang, Taro Aso di Digital Hollywood University, *A New Look at Cultural Diplomacy: A Call to Japan's Cultural Practitioners*. (2006). <http://www.mofa.go.jp/announce/fm/aso/speech0604-2.html>

⁹ Peter Duss (1998). *Modern Japan*. Boston: Houghton Mifflin Company. Hal. 295.

populer yang sama yang ditawarkan oleh industri hiburan yang berkembang pada saat itu. Tren dalam dunia *fashion*, hiburan, dan konsumsi berkembang dengan sangat cepat, mendukung perkembangan industri-industri hiburan, termasuk industri *manga* dan *anime*. Kedua, kondisi ekonomi yang ditambah dengan perkembangan lingkungan media itu juga melatarbelakangi munculnya *subculture generation*¹⁰, yaitu generasi pertama dari kaum *otaku*¹¹ yang merupakan golongan konsumen utama produk-produk budaya populer Jepang.¹²

Di lain pihak, perkembangan kondisi ekonomi pada tahun 1960-an juga turut mempengaruhi iklim politik Jepang. Setelah kekalahan tragisnya dalam Perang Pasifik, Jepang mau tak mau harus menerima okupansi Amerika di tanahnya. Ketika itu, para ahli kebijakan Amerika di Washington menganggap cara terbaik adalah untuk meyakinkan bahwa Jepang tidak akan lagi menjadi ancaman bagi Amerika maupun negara-negara Asia lainnya adalah dengan merubah Jepang menjadi suatu negara demokratis yang “cinta damai” seperti layaknya Amerika. Demokratisasi ini merupakan tahap paling awal dari kolonialisasi Amerika atas Jepang yang membawa perubahan besar bagi kehidupan masyarakat Jepang bertahun-tahun kemudian.¹³

Salah satu bentuk usaha demokratisasi Amerika yang paling radikal adalah Revisi Konstitusi Meiji yang diresmikan pada tahun 1947. Melalui pasal 9 konstitusi tersebut, Amerika melucuti total kekuatan militer Jepang, juga merombak sistem politik, ideologi, pendidikan, dan ekonomi Jepang. Langkah-langkah demokratisasi Amerika yang sedemikian rupa ini merasuk ke dalam setiap sendi kehidupan masyarakat Jepang, disini dapat dikatakan terjadi

¹⁰ Generasi pertama dari *otaku* lahir dalam bentuk *subculture generation*. *Subculture generation* adalah sebutan bagi kelompok anak-anak yang lahir di era tahun 1960-an, di tengah perkembangan pesat ekonomi dan lingkungan media Jepang. Bentuk keluarga *nuclear family* yang tercipta dari perkembangan kondisi ekonomi waktu itu, menghasilkan satu kondisi dimana ayah sibuk bekerja dan ibu sibuk mengerjakan pekerjaan rumah atau menghabiskan waktu bersama tetangganya, sang anak yang tidak sedang bersekolah akhirnya menghabiskan waktunya dengan produk-produk subkultur seperti *manga*, *anime*, dan *film tokusatsu*. Produk-produk subkultur yang mewarnai kehidupan keseharian anak-anak ini merupakan benda asing bagi orang tua mereka. Kesenjangan pemahaman ini pada akhirnya menimbulkan banyak salah paham dan anggapan negatif pada kaum *otaku*.

¹¹ Azuma Hiroki (2001), seorang kritikus budaya dan pengamat *otaku*, mendefinisikan *otaku* sebagai sebuah kelompok budaya baru yang mulai berkembang sejak tahun 1970-an, terdiri dari para konsumen berat berbagai subkultur Jepang pasca-perang seperti *manga*, *anime*, film *tokusatsu*, *Sci-Fi*, figurin, dan sebagainya.

¹² Nakamura Ichiya (2003). *Japanese Pop Industry*. Stanford Japan Center. Hal. 11.

¹³ Peter Duss (1998). *Modern Japan*. Boston: Houghton Mifflin Company. Hal. 256-259.

perombakan Jepang berdasarkan kepentingan Amerika. Proses demokratisasi ini kemudian berubah menjadi pembangunan Jepang sebagai raksasa ekonomi di Asia yang mampu berfungsi sebagai gudang logistik Amerika setelah ancaman Perang Dingin mulai meluas ke Asia di awal tahun 1950.¹⁴

Perkembangan ekonomi sejak tahun 1950 yang mengikuti proses ini diikuti dengan munculnya pertanyaan tentang arah tujuan Jepang setelah lepas dari okupansi Amerika, yang kemudian memicu pertikaian politik di antara dua partai besar Jepang, yaitu Partai Liberal Demokrat (自由民主党) yang menginginkan kemakmuran masyarakatnya melalui pembangunan ekonomi yang berkooperasi dengan pihak Anglo-Amerika dan Partai Sosialis (社会党) yang menolak pemihakan Jepang dalam blok manapun dalam Perang Dingin.¹⁵

Pemerintahan Jepang pada masa itu memang didominasi oleh Partai Liberal Demokrat, sebagai akibatnya kebijakan-kebijakan yang dihasilkan waktu itu cenderung memihak suara sayap kanan.¹⁶ Sepanjang tahun 1950, pemerintah Jepang dengan setia mengikuti arahan-arahan Washington dalam pembuatan kebijakan luar negerinya, yang tentunya menguntungkan pihak Amerika. Sebagai gantinya, pihak Amerika membantu Jepang memperluas ekonominya ke pasar internasional. Memang, hal ini membawa peningkatan yang sangat signifikan bagi perekonomian Jepang, kebangkitan ekonomi Jepang pada tahun 1960-an yang telah diutarakan sebelumnya juga merupakan bagian dari proses ini, namun sebenarnya hal ini semakin menegaskan ketergantungan Jepang terhadap Amerika.¹⁷

Dalam esainya yang berjudul *スーパーフラットという戦場で：戦後、日本のサブカルチャーと美術* (Di Ladang Pertempuran *Superflat* : Subkultur dan Seni dalam Jepang Pasca-Perang) (2005), Sawaragi Noi mengatakan, visi positif “kedamaian” dan “pertumbuhan ekonomi” yang tumbuh di Jepang sejak tahun 1945 merupakan konstruksi palsu yang dijaga oleh Amerika, karena hal tersebut berkaitan dengan kepentingan Amerika dalam Perang Dingin. Karena itu, sepanjang tahun 1960, perlawanan terus dilakukan dari pihak sayap kiri,

¹⁴ Ibid, hal. 259-268, 270-272, 274.

¹⁵ Ibid, 275.

¹⁶ Ibid, 283.

¹⁷ Ibid, 285-289.

diwakilkan oleh para pemuda dan pelajar radikal yang menyadari bahwa kedamaian dan kemakmuran yang dijalani Jepang saat itu akan hancur begitu Perang Dingin selesai, tapi segala perlawanan tersebut kemudian menjadi sia-sia ketika pembaharuan *Security Treaty* pada tahun 1970 ditandatangani. Pembaharuan *treaty* tersebut menandai berakhirnya politik konfrontasi dari sayap kiri.¹⁸

Hilangnya “suara” dari sayap kiri yang menentang fiksi kedamaian Amerika dan kemakmuran ekonomi mengawali terkurungnya masyarakat Jepang dalam apa yang disebut Sawaragi sebagai realita imajinasi. Masyarakat yang terbuai dengan kemakmuran ekonomi, menjadi semakin tidak peduli terhadap perihal kebijakan luar negeri, identitas nasional, dan sebagainya. Kemakmuran ekonomi memunculkan masyarakat konsumtif yang tidak memiliki nilai-nilai yang terpusat, berujung kepada hilangnya kemampuan refleksi diri akan masa lalunya dalam perang. Hilangnya kemampuan refleksi diri ini kemudian menghasilkan suatu masyarakat dengan sensibilitas yang stagnan dan kekanakan.

Akhirnya ketidakmampuan merefleksikan diri itu pun menjadikan perang sebagai topik yang tabu dalam masyarakat Jepang. Segala memori dan trauma masa perang akhirnya tersalurkan dalam media-media literatur populer yang marak berkembang waktu itu, termasuk dalam media-media subkultur seperti *manga*, *anime*, dan film-film *tokusatsu*¹⁹ yang menjadi makanan utama *subculture generation*.²⁰ Produk-produk subkultur ini menjadi sebuah cerminan yang jelas dari kondisi Jepang yang kehilangan kemampuan refleksi dirinya, terlihat dari narasi-narasi yang terkandung dalam produk-produk tersebut.

Memang, narasi yang ditampilkan dalam *anime*, *manga*, atau film-film *tokusatsu* tersebut tidak selalu sesuai dengan realita yang ada, malah terkadang benar-benar tidak ada kaitannya dengan fakta sejarah perang Jepang. Hal ini dikarenakan cerita-cerita yang menarasikan memori perang tersebut hanyalah

¹⁸ Sawaragi Noi (2005). *スーパーフラットという戦場で：戦後、日本のサブカルチャーと美術* dalam Murakami Takashi (2005). *Little Boy*, hal. 203.

¹⁹ *Tokusatsu* (特撮) dapat diterjemahkan sebagai efek spesial, merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam dunia film dan seri televisi Jepang untuk menghasilkan gambaran yang realistis akan adegan-adegan fantasi yang mengikusertakan figur-figur monster dan penghancuran massal. Pada awalnya *tokusatsu* diciptakan oleh para pembuat film Jepang pada masa perang Jepang dan Amerika untuk membuat reka ulang kejadian perang untuk film-film propaganda perang.

²⁰ *Ibid*, hal. 204.

sebuah fiksi belaka bagi *subculture generation*. Mereka tidak pernah mengalami penindasan selama perang, dan pengetahuan sejarah perang yang mereka dapatkan pun telah direvisi dan diperhalus oleh generasi sebelumnya. Karena itu tidak heran apabila pencerminan adegan-adegan perang itu seringkali muncul dalam bentuk narasi-narasi yang sangat nasionalis dan memperlihatkan superioritas militer Jepang. Justru distorsi memori perang yang tergambarkan pada media-media subkultur itu semakin mencerminkan dengan jelas bagaimana bangsa Jepang menekan kesadarannya akan fakta-fakta perang dan kekalahan yang telah mereka alami.²¹ Hal ini menyebabkan kaum *otaku* dan budayanya menjadi semacam bentuk pencerminan yang paling nyata dari ketidakmampuan Jepang untuk merefleksikan diri dan keluar dari bayang-bayang masa perangnya. *Otaku* menyimbolkan secara penuh bagaimana perjalanan sejarah Jepang setelah perang.

Hubungan antara kaum *otaku* dan realita sosial Jepang pasca-perang yang kompleks ini diadopsi oleh Murakami Takashi, seorang seniman kontemporer Jepang kelahiran Tokyo, 1962. Murakami dapat dikatakan sebagai salah satu seniman Jepang yang paling diperhitungkan di dunia saat ini, karya-karyanya telah menjajaki ajang lelang-lelang seni internasional yang digelar oleh rumah-rumah lelang ternama dunia seperti *Sotheby's* dan *Christies*. Karya patungnya, *Miss KO²*, mencetak rekor penjualan seni kontemporer Jepang di lelang *Christies* New York tahun 2003.²² Berbagai media internasional seperti majalah *Times* dan *New York Times*, memberinya julukan sebagai Andy Warhol dari Jepang. Seniman yang mengenyam pendidikan seninya di *Tokyo National University of Fine Arts and Music* selama sebelas tahun dengan terfokus pada *nihonga*²³ ini dikenal orang dengan *Superflat Art*nya –yang akan menjadi pokok bahasan dalam penulisan ini.

²¹ Ibid, 203-204.

²² *Miss KO²* terjual kepada Stefan Edis, seorang kolektor seni asal Chicago dengan harga US\$567.500. Sebelumnya karya ini sudah pernah terjual seharga US\$20,000 pada tahun 1970. *BT (Bijutsu Techo)*, salah satu jurnal seni kontemporer Jepang yang paling terkemuka, menerbitkan edisi khusus yang mengulas penjualan ini. (K.Sharp, 2006).

²³ *Nihonga* secara harafiah dapat diartikan sebagai lukisan gaya Jepang. Istilah ini muncul setelah restorasi Meiji di tengah derasnya arus masuk teknik lukis Barat (*Yōga*). *Nihonga* mencakup tradisi lukis yang telah berlangsung lebih dari 1000 tahun lalu, sejak masuknya pengaruh Cina.



Gambar 1.1
Murakami Takashi, *Miss KO²*, 1997.

Oil paint, acrylic, synthetic resin, fiberglass, iron. 100x46x36 inches.

Sumber: Paul Schimmel, ©MURAKAMI. (2008) New York: Rixolli International Publications.

Superflat merupakan salah satu bentuk seni Neo Pop Jepang yang ekspresi seninya berakar dari produk-produk subkultur Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *tokusatsu*. Murakami Takashi mengawali *Superflat* Artnya melalui perilsan pameran dan buku dengan judul yang sama di Parco Gallery, Shibuya, Tokyo. Pameran tersebut merupakan awal dari proyek trilogi *Superflat* yang diadakan dalam kurun waktu 6 tahun. Bagian kedua, *Coloriage*, dibuka di *Cartier Foundation for Contemporary Art*, Paris, pada tahun 2002, dan yang ketiga, *Little Boy*, dirilis di New York pada tahun 2005. Seperti yang diutarakan oleh Marc A. Steinberg (2002), kata “*Superflat*” mengacu kepada kualitas formal dari karya-karya Murakami yang (1) memiliki ciri khas gambar dua dimensi (datar) yang tidak memiliki konstruksi perspektif, dan (2) meleburkan batas antara *high art* dan *popular culture*.

Superflat sebagai seni Neo Pop merupakan bentuk transformasi *Pop Art* di era globalisasi yang diwarnai dengan kapitalisme dan masyarakat yang konsumtif.²⁴ *Pop Art* sendiri merujuk kepada suatu gerakan budaya yang mulai muncul pada tahun 1950-an di masyarakat Barat, khususnya Eropa dan Amerika. Kemunculan *Pop Art* di tahun 1950-an dilatar belakangi kondisi masyarakat Barat pasca perang yang mulai mencapai stabilitas ekonomi dan politiknya. Kondisi

²⁴ *Gendai Āto Jiten* (2009). Tokyo: *Bijutsu Shuppansha*. Hal. 100.

stabil dan dijunjungnya paham demokrasi liberal menyebabkan apresiasi dan perhatian terhadap pendapat masyarakat kembali diutamakan. Masyarakat dalam bahasa Inggris dapat disebut sebagai *the people*, dan kata majemuknya *the populace*. Dari situ istilah *the popular* kembali populer, karena artinya berakar dari apa yang disukai oleh masyarakat (*the people*). Dari sinilah awal kata “pop” dalam *Pop Art* terbentuk.

Pop Art mengambil produk-produk massa yang sangat digemari oleh masyarakat waktu itu menjadi objek dari karya-karyanya dan dengan begitu menggambarkan budaya konsumtif masyarakat Barat ketika itu. Dari sinilah mulai terjadi peleburan antara *high art* dan budaya populer yang merupakan karakteristik utama dari *Pop Art*. Penggambaran korelasi antara budaya populer dan gaya hidup masyarakat Barat pada masa itu menjadikan Pop sepenuhnya fenomena Barat.²⁵

Seiring berjalannya waktu, *Pop Art* bertransformasi menjadi Neo Pop. Di Jepang sendiri, istilah Neo Pop pertama kali dimunculkan dalam majalah *Bijutsu Techō* edisi Maret 1992 oleh editor Kusumi Kiyoshi dan kritikus seni Sawaragi Noi. Pada esainya yang berjudul *Roripoppu, sono saishōgen no seimei (Lollipop, Its Smallest Possible Life)* Sawaragi merujuk kepada sekelompok seniman yang ekspresi seninya berakar dari produk-produk subkultur Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *tokusatsu*, dan lahir di era tahun 1960-an.²⁶ Menurut Sawaragi, para seniman ini mengadopsi strategi yang sama dengan Neo Pop Amerika, yang mengapropriasi unsur-unsur atau figur-figur budaya populer Amerika yang dianggap “*cute*” untuk menyindir otoritas politik negaranya. Neo Pop Jepang mengangkat ciri “*kawaii*” yang tergambar pada detail-detail produk konsumen dan ikon-ikon budayanya untuk menyindir struktur ideologi Jepang pasca-perang yang menghasilkan sebuah masyarakat yang kekanak-kanakan²⁷, seperti yang sudah diutarakan di bagian sebelumnya.

Murakami merupakan salah satu perwakilan wajah Neo Pop Jepang yang paling awal. Lahir di tahun 1962, dengan keluarga yang berasal dari generasi

²⁵ Tilman Osterwold (2011). *Pop Art*. Los Angeles: Taschen. Hal. 6-7.

²⁶ Istilah subkultur disini mengacu kepada budaya populer seperti *manga*, *anime*, dan film *tokusatsu*. Seperti yang dikatakan oleh Sarawagi Noi dalam *Little Boy* (2005), pada kenyataannya produk-produk subkultur ini sama sekali tidak bersifat “sub” di masyarakat Jepang, sebaliknya justru sangat populer di berbagai kalangan. Namun istilah ini akan terus digunakan selanjutnya dalam penulisan ini untuk mengacu kepada budaya *otaku/subculture generation*.

²⁷ Paul Schimmel (2008). ©MURAKAMI. New York: Rixolli International Publications.

perang, Murakami merupakan anggota *subculture generation* dan tumbuh besar dengan terbiasa dengan cerita-cerita menyangkut hubungan Amerika-Jepang pasca perang dari orang tuanya. Kedua hal tersebut, -sejarah perang dan produk subkultur- berpengaruh besar terhadap pertumbuhan Murakami sebagai seorang seniman. Sebagai seniman Neo Pop, Murakami mengadopsi teknik *Pop Art* Amerika dan mentransformasikannya dengan unsur-unsur produk subkultur Jepang yaitu *manga* dan *anime*. Murakami berargumentasi bahwa produk-produk subkultur Jepang, khususnya *anime* mewarisi tendensi ekspresionistik, yaitu sebuah konsep eksentrisitas artistik yang dimiliki oleh para seniman zaman Edo abad ke-18-19. Konsep ekspresionistik inilah yang diklaim Murakami sebagai DNA utama dari teori seni *Superflat*²⁸ Berdasarkan hal itu, Murakami merumuskan definisi *Superflat* dalam *Superflat Manifesto* yang ia rumuskan pada tahun 2000 sebagai berikut:

“Society, custom, art, culture: all are extremely two-dimensional. It is particularly apparent in the arts that this sensibility has been flowing steadily beneath the surface of Japanese history. Today, the sensibility is most present in Japanese games and anime, which have become powerful parts of world culture... Where is our reality?... “super flatness”, the sensibility that has contributed to and continues to contribute to the construction of Japanese culture, as a worldview, and show that it is an original concept that links the past with the future. During the modern period, as Japan has been Westernized, how has this “super flat” sensibility metamorphosed? If that can be grasped clearly, then our stance today will come into focus. In this quest, the current progressive form of the real in Japan runs throughout. We might be able to find an answer to our search for a concept about our lives. “Super flatness” is an original concept of Japanese who have been completely Westernized. Within this concept seeds for the future have been sown. Let’s search the future to find them. “Super flatness” is the stage to the future.”²⁹

Terjemahan: “Masyarakat, kebiasaan, seni, budaya: semua bersifat dua dimensi secara ekstrem. Sensibilitas yang telah mengalir dalam alur sejarah Jepang ini terutama tampak dalam bidang seni. Di masa sekarang, sensibilitas ini paling tampak dalam anime dan *game* Jepang, yang telah menjadi bagian kuat dari budaya dunia... Dimana kenyataan kita? ... *Superflat* adalah sebuah sensibilitas yang telah berkontribusi

²⁸ Murakami Takashi (2000). *Superflat*. Tokyo: MADRA Publishing. Hal. 15.

²⁹ Ibid, hal. 5.

dan terus berkontribusi terhadap bagaimana budaya Jepang itu dipandang di dunia, sekaligus sebuah konsep orisinal yang menghubungkan masa lalu dengan masa depan.

Selama era modern, di saat Jepang sudah terwesternisasi, bagaimanakah sensibilitas “*Superflat*” ini bermetamorfosis? Apabila hal itu dapat kita tangkap dengan jelas, maka posisi kita sekarang ini akan menjadi fokus.

Dalam perjalanan ini, mengalir bentuk progresif dari spirit Jepang yang sesungguhnya. Kita mungkin dapat menemukan jawaban dari pencarian kita akan konsep tentang hidup kita. *Superflat* adalah konsep orisinal dari Jepang yang telah terwesternisasi. Dalam konsep ini, bibit untuk untuk masa depan telah disiangi. Mari mencari di masa depan untuk menemukannya. “*Ke-Superflat-an*” adalah babak menuju masa depan.

Dari kutipan di atas kita dapat melihat pendapat Murakami yang menyatakan sifat masyarakat Jepang pasca-perang yang datar dan tidak memiliki kedalaman, dan bagaimana sifat itu tercermin jelas dalam produk subkultur Jepang. Dengan menyatakan bahwa konsep ekspresionistik dari zaman Edo menjadi DNA utama dari *Superflat*, Murakami menampilkan *Superflat* sebagai konsep orisinal yang menggabungkan masa lalu dan masa depan Jepang, yang juga merupakan pijakan bagi Jepang untuk menyongsong masa depan.

Dengan pernyataan di atas, Murakami mengkritik kondisi masyarakat Jepang pasca-perang yang datar dan telah kehilangan kemampuan refleksi dirinya. Kondisi masyarakat Jepang yang demikian dapat digolongkan sebagai kondisi post-kolonial. Hilangnya kemampuan refleksi diri masyarakat Jepang atas sejarah kolonialnya akibat pengaruh kemakmuran ekonomi dan trauma kekalahan masa perang yang tragis sesuai dengan kondisi post-kolonial yang diargumentasikan oleh Leela Ghandi. Leela Ghandi berargumen bahwa kondisi negara-negara merdeka dan anti-kolonial yang muncul setelah era kolonial seringkali ditemani dengan apa yang disebutnya sebagai “*amnesia post-kolonial*”, yaitu gejala untuk melakukan penemuan diri yang historis atau kebutuhan untuk membuat suatu awal yang baru, dan melupakan sejarah masa kolonialnya.³⁰

Lebih lanjut, Gandhi juga berargumen tentang post-kolonialisme yaitu sebuah resistensi teoritis yang memiliki kemampuan untuk mengelaborasi

³⁰ Leela Ghandi (1998). *Postcolonial Theory: A Critical Introduction*. St. Leonards: Allen & Unwin. Hal. 4-5.

memori yang berusaha dilupakan tersebut. Penjelasan Ghandi tentang post-kolonialisme ini sangat sesuai dengan tendensi Murakami ketika merumuskan *Superflat*. Karena itu, penulisan ini ingin melihat dengan lebih jelas bagaimana proses Murakami menciptakan *Superflat* sebagai sebuah alat untuk mengatasi kondisi post-kolonial Jepang, dan menjadi redefinisi identitas Jepang di era globalisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah penelitian dalam studi ini adalah bagaimana *Superflat Art* karya Murakami Takashi menjadi redefinisi identitas budaya Jepang di era globalisasi ini.

1.3 Pertanyaan penelitian

- a. Bagaimana proses kolonisasi Amerika pasca Perang Dunia II membuat Jepang menjadi suatu masyarakat dengan sensibilitas yang kekanakan.
- b. Bagaimana *Superflat* lahir sebagai bentuk kesadaran dan kritik terhadap kondisi masyarakat Jepang yang kekanakan tersebut.
- c. Bagaimana *Superflat* menjadi redefinisi identitas Jepang di era globalisasi.

1.4 Landasan Teori

Imperialisme Eropa yang dimulai pada abad ke-18 mengambil berbagai wujud di tempat dan waktu yang berbeda, dan dilaksanakan baik secara sengaja melalui perencanaan dengan sadar maupun tidak. Interaksi yang terjadi antara budaya imperial dan budaya lokal pada proses imperialisme tersebut menciptakan wacana post-kolonial. Teori post-kolonial sendiri lahir ketika orang-orang yang terkolonisasi mulai mampu merefleksikan dan mengekspresikan pengalaman mereka sebagai pihak yang terkolonisasi.

Istilah post-kolonial sendiri merujuk kepada seluruh aspek dari proses kolonial dari awal kontak kolonial itu terjadi, dan tidak membatasinya dengan merujuk sekedar pada waktu setelah kolonialisme atau setelah kemerdekaan,

dikarenakan seluruh masyarakat post-kolonial hingga kini masih menjadi subjek dalam satu dan lain hal dari dominasi neo-kolonial yang tidak bisa diselesaikan dengan sekedar kemerdekaan. Namun perlu dicatat, seberapapun beragamnya penggunaan istilah “post-kolonial”, studi-studi post-kolonial selalu didasarkan pada fakta historis akan kolonialisme Eropa dan efek material beragam yang telah dimunculkan oleh fenomena tersebut. (Ashcroft, Griffith, dan Tiffiin,1995)

Dalam bukunya *Post Colonial Theory: A Critical Introduction*, Leela Gandhi menjelaskan bagaimana kemunculan negara-negara merdeka dan anti-kolonial setelah era kolonial seringkali ditemani dengan apa yang disebutnya sebagai “amnesia post-kolonial”, yaitu gejala untuk melakukan penemuan diri yang historis atau kebutuhan untuk membuat suatu awal yang baru, dan melupakan sejarah masa kolonialnya. Gejala ini merupakan hasil dari euforia masa-masa awal kemerdekaan yang banyak dianggap sebagai suatu era baru yang ditunggu-tunggu dan dirasakan sebagai penemuan diri yang baru setelah terjajah. Euforia tersebut menghasilkan suatu perasaan yang mengharuskan masyarakatnya memproduksi suatu dunia yang benar-benar baru.

Di atas telah dijelaskan postkolonialisme berfungsi sebagai resistensi teoritis kepada fenomena amnesia historis yang terjadi setelah berakhirnya proses kolonial. Salah satu teori post-kolonial yang memiliki fungsi ini adalah teori artikulasi dari Stuart Hall. Teori artikulasi Stuart Hall mengacu kepada suatu cara untuk mengerti bagaimana di bawah suatu kondisi tertentu elemen-elemen ideologis dapat saling berkoherensi dalam satu dialog yang sama, dan juga mempertanyakan bagaimana mereka berartikulasi, atau tidak berartikulasi pada satu sirkumtansi tertentu bagi subjek politik tertentu.

Artikulasi itu sendiri dalam bahasa Inggris memiliki dua pengertian, yang pertama adalah *articulate* yang berarti tindakan bicara atau mengekspresikan secara jelas dan total, dan yang kedua mengacu kepada *articulated lorry truck*, yaitu sebuah lori yang memiliki bagian depan dan belakang yang tersambung satu sama lain melalui bagian tertentu. Keduanya bisa disatukan atau dilepaskan secara bebas Konsep artikulasi Stuart Hall mengacu kepada pengertian artikulasi yang kedua ini.

Stuart Hall mendefinisikan artikulasi sebagai sebuah bentuk koneksi yang dapat menggabungkan dua elemen yang berbeda di dalam kondisi tertentu. Koneksi ini sebenarnya tidak perlu, tidak bersifat memaksa, absolut dan esensial sepanjang waktu, karena terjadi dari dua elemen yang sama sekali berbeda tanpa “rasa kepemilikan” satu sama lain, dan bisa direartikulasi dengan bebas. Dalam prosesnya, yang harus dipertanyakan adalah dalam sirkumtansi apakah koneksi tersebut dapat diciptakan. “Penggabungan” yang perlu diperhatikan adalah antara dialog yang diartikulasikan dengan kekuatan sosial dimana dibawah kondisi historis tertentu keduanya bisa disatukan.

1.5 Batasan Penelitian

Subjek penelitian ini terbatas pada *Superflat Art* karya Murakami Takashi sebagai representasi kondisi masyarakat Jepang setelah Perang Dunia II tahun 1945, dan bagaimana kemudian *Superflat* menjadi alat redefinisi identitas Jepang di era globalisasi sekarang ini.

1.6 Tujuan Penelitian

Penulisan skripsi ini diadakan dengan tujuan utama untuk mengetahui bagaimana *Superflat* menjadi redefinisi post-kolonial akan identitas Jepang di era globalisasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mencapai sasaran dari tujuan penulisan skripsi ini, sistematika yang dipakai adalah sebagai berikut: BAB I berisi penjelasan mengenai latar belakang, penjabaran pokok permasalahan, masalah penelitian, pertanyaan penelitian, batasan penelitian, tujuan penelitian, penguraian sistematika penelitian, dan metode yang dipakai dalam penulisan skripsi ini.,

Selanjutnya di BAB II dijelaskan mengenai relasi-relasi yang kompleks antara *high art* dan subkultur, antara Jepang dan Amerika, antara seni kontemporer dan seni tradisional Jepang yang terkandung dalam *Superflat Art.*,

Kemudian BAB III berisi penjabaran mengenai definisi post-kolonialitas dan postkolonialisme, hubungan post-kolonialisme dengan konsep artikulasi oleh

Stuart Hall, dan analisa teoritis *Superflat* sebagai redefinisi identitas budaya Jepang di era globalisasi,

Selanjutnya BAB IV berisi analisa karya *Superflat* sebagai redefinisi post-kolonial dari identitas budaya Jepang dalam era globalisasi,

BAB V berisi kesimpulan dari skripsi ini.

1.8 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam studi ini adalah kualitatif dengan pendekatan penelitian “analisis wacana”. Selain itu, pendekatan ini juga didukung oleh metode penelaahan kepustakaan, yakni mengkaji dan menganalisis permasalahan melalui bantuan buku referensi dari berbagai sumber. Referensi yang menjadi acuan untuk penulisan skripsi ini didapat dari Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia, Perpustakaan Pusat Studi Jepang, Perpustakaan Pusat Kebudayaan Jepang *The Japan Foundation*, jurnal ilmiah, dan internet.

BAB II

MURAKAMI TAKASHI DAN *SUPERFLAT ART*

It can be seen that embedded in the apparently vivid Superflat works, with their total absence of depth, are a variety of cultural, political, social and historical contexts concerning the relationships between high art and subculture, between Japan and America, between contemporary art and traditional Japanese art, between art and capitalism.

If we place these contexts within brackets and pretend to ignore them, the strength of the high quality, super flat surface is most apparent, but the moment we summon up these contexts, the picture starts to hint at endless meanings. Smoothness and complication, beauty and high-functionality, Murakami imbues his paintings with unparalleled structure, a structure that resembles an incredibly carefully planned, highlyfunctional cyborg.³¹

Terjemahan: Dapat terlihat di dalam karya-karya *Superflat* yang cerah dan seakan tidak memiliki kedalaman, terkandung berbagai konteks budaya, politik, sosial, dan sejarah yang menunjukkan relasi antara *high art* dan subkultur, antara Jepang dan Amerika, antara seni kontemporer dan seni tradisional Jepang, antara seni dan kapitalisme. Apabila kita menempatkan konteks-konteks ini di dalam tanda kurung dan berpura-pura mengacuhkannya, maka kekuatan kualitas permukaan yang super datarlah yang paling tampak, akan tetapi pada saat kita memunculkan berbagai konteks ini, gambar-gambar tersebut akan mulai mengindikasikan makna-makna yang tak ada habisnya. Kelembutan dan kerumitan, keindahan dan kegunaan, Murakami mengisi lukisannya dengan struktur yang paralel, struktur yang menyimbolkan sebuah *cyborg* multifungsi, yang direncanakan dengan terperinci.

Superflat yang digagas oleh Murakami Takashi pada tahun 2000 merupakan salah satu bentuk seni Neo Pop Jepang –gerakan seni yang berakar dari produk-produk subkultur seperti *manga*, *anime*, dan *tokusatsu*– yang mulai muncul sejak tahun 1990-an. Lebih dari itu, melalui kutipan kata-kata Minami

Yusuke di atas, dikatakan bahwa *Superflat*, di balik ekspresi seninya yang mengutamakan ciri gambar yang datar (dua dimensi) dan warna-warna yang cerah, ternyata juga mengandung berbagai konteks budaya, politik, sosial, dan sejarah yang menunjukkan relasi yang kompleks antara *high art* dan subkultur, antara

³¹ Minami Yusuke, “Takashi Murakami Strikes Back”, dalam *Takashi Murakami: 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか* (2001). Tokyo: Kaikai Kiki Co. Ltd., hal. 61.

Jepang dan Amerika, antara seni kontemporer dan seni tradisional Jepang, dan antara seni dan kapitalisme. Pembahasan dalam bab ini akan mencoba menguraikan relasi-relasi kompleks yang terkandung dalam seni *Superflat* tersebut.

2.1 *Superflat* sebagai Representasi Sosial: Jepang dan Amerika

Perhatian Murakami terhadap isu-isu mengenai hubungan Jepang dan Amerika pasca Perang Dunia II telah tampak sejak awal karirnya sebagai seniman. Tidak mengherankan, mengingat Murakami lahir pada tahun 1962 dari orang tua yang berasal dari generasi masa perang. Kisah-kisah perang dari orang tuanya telah membentuk masa kecil Murakami sekaligus pribadinya sebagai seorang seniman kemudian.³² *Superflat* lahir sebagai bentuk paling mutakhir dari fokus Murakami terhadap hal ini. Berikut pernyataan Murakami dalam esainya yang berjudul *Tokyo Pop Manifesto* yang diterbitkan dalam majalah 広告批評 (*Advertisement Criticism*) tahun 1999, yang diklaimnya sebagai bibit awal dari proyek *Superflat*:

拝啓 君は生きている-TOKYO POP 宣言-

日本のクリエイションが、今、海外のアートシーンで弾けている。西洋におけるアートシーンは、次の新しい論理を探して模索中だ。その模索のホコ先はアジアや不完全西洋文化圏にまで及び、その中でもっとも注目されている国の一つが日本であり、日本の代名詞である都市、TOKYOである。

戦後の二本派アメリカによって生かされ、培養されてきた。無意味こそが人間の生きる姿。だから、何も考えずに生きろ、と教育された。社会やヒエラルキーも解体された。[大人]を育成しないシステムを強要されてきた。バブル崩壊はアメリカの予定調和的勝ちポーカーゲーム。父であるアメリカはこれを期に日本から去りつつある。子は成長し始めた。成長していく背景の日本には、子供的な無責任な社会とスーパーリッチの育たないシステム、そひて、アンチプロフェッショナリズムが残った。

³² Semasa Murakami kecil, dikabarkan ibunya selalu berkata, “Takashi, kau sangat beruntung, kalau saja Kokura tidak berawan hari itu, kau tidak akan ada di sini sekarang.” Kokura, yang adalah kampung halaman ibu Murakami, merupakan target awal pemboman pesawat B-29 *Bocksar* Amerika sebelum Nagasaki. Karena asap menutupi Kokura waktu itu, target dialihkan ke Nagasaki pada 9 Agustus 1945. Kisah semacam ini menjelaskan bagaimana tema-tema perang kemudian menjadi salah satu obsesi Murakami dalam menciptakan karya-karyanya. (Paul Schimmel, 2007)

一見 ネガティブに見えるこの3点、(1) 子供の価値観、(2) 豊かさのレベルなき社会、(3) アマチュアリズム。しかしこの三点がアドヴァンスとなって、いま新しい創造の世界を作り始めた。³³

“Salam, Kamu Hidup: Manifesto Tokyo Pop”

Kreasi-kreasi Jepang kini bermunculan di ajang seni dunia. Dunia seni di Barat kini mencari teori baru yang selanjutnya. Pencarian ini telah mencapai Asia, sebuah area-budaya yang kurang terwesternisasi, dimana Jepang, dan ibu kotanya Tokyo, mendapat perhatian yang paling besar.

Jepang pasca-perang diberikan hidup dan dituntun oleh Amerika, kita diperlihatkan bahwa makna hidup yang sesungguhnya adalah ketidakbermaknaan, dan diajarkan untuk hidup tanpa berpikir. Masyarakat dan sistem hierarki kita dihancurkan. Kita dipaksakan kepada suatu sistem yang tidak menghasilkan “orang dewasa.” Pecahnya *bubble economy* adalah hasil dari permainan poker yang sudah diramalkan sebelumnya, yang hanya bisa dimenangkan oleh Amerika.

Sang ayah Amerika kini mulai mundur, dan anaknya, Jepang mulai berkembang sendiri. Jepang yang tengah bertumbuh ini dibebani dengan

masyarakat yang kekanak-kanakan dan tidak bertanggung jawab; sebuah sistem yang dijamin mencegah terbentuknya golongan superkaya; dan anti-profesionalisme yang sangat menekan.

Tiga faktor negatif yang tampak, termasuk (1) sistem nilai yang berdasarkan sensibilitas yang kekanak-kanakan (2) sebuah masyarakat tanpa standar kekayaan yang jelas, dan (3) amatirisme, yang kini membantu membentuk dunia kreativitas yang baru.

Pernyataan Murakami di atas mengkritik bagaimana pendudukan Amerika telah menghasilkan suatu masyarakat yang bersifat kekanak-kanakan, dan bagaimana faktor-faktor negatif yang muncul sebagai hasilnya kini mempengaruhi pertumbuhan dunia seni Jepang. Bagian selanjutnya akan menjelaskan dengan lebih mendetail bagaimana hal ini dapat terjadi, dan bagaimana hal tersebut juga menjadi pemicu bagi Murakami untuk merumuskan *Superflat*.

³³ Murakami Takashi (2005). *Little Boy*. Tokyo: Japanese Society. Hal. 152.

2.1.1 Demokratisasi, Kelahiran Sang Anak Amerika

Setelah kekalahannya yang tragis pada perang Pasifik, Jepang mau tak mau harus menerima pendudukan Amerika di tanahnya. Ketika itu, demi meyakinkan bahwa Jepang tidak akan lagi menjadi ancaman bagi Amerika maupun negara-negara Asia lainnya, para ahli kebijakan Amerika di Washington menganggap cara terbaik adalah dengan merubah Jepang menjadi suatu negara demokratis yang “cinta damai” seperti layaknya Amerika. Demokratisasi ini merupakan tahap paling awal dari kolonialisasi Amerika atas Jepang yang membawa perubahan besar bagi kehidupan masyarakat Jepang bertahun-tahun kemudian. Perlu diingat, keberhasilan intrusi Amerika ke Jepang ini awalnya didukung oleh kondisi mental masyarakat Jepang pasca-perang yang haus akan perubahan. Kekalahan yang tragis dan tiba-tiba membawa kehancuran secara mental maupun fisik bagi masyarakat Jepang. Sebelumnya, sensor yang dilakukan oleh pemerintah telah menutup mata masyarakat Jepang akan perkembangan dan fakta-fakta perang yang sesungguhnya terjadi di lapangan, termasuk tentang bagaimana imperialisme yang sesungguhnya dilakukan Jepang dengan mengatasnamakan perlawanan terhadap kolonialisasi Barat di Asia. Setelah masuknya Amerika, sensor-sensor tersebut dihapuskan, fakta-fakta itu pun terbongkar dan secara instan memicu kemurkaan masyarakat pada pemerintah, menjadikan kepercayaan masyarakat terhadap para pemimpinnya, termasuk Kaisar, menipis. Sementara itu, kehancuran fisik dan ekonomi membawa dampak seperti meningkatnya kelaparan, malnutrisi, dan kriminalitas. Nilai-nilai moral dan patriotik yang hidup selama masa perang pun menjadi kacau, slogan-slogan perang milik kerajaan menjadi sekedar bahan tertawaan belaka. Semua masalah-masalah ini membuat rakyat mendambakan perubahan ke arah yang lebih baik, dan Amerika menawarkan hal tersebut.³⁴

Amerika melakukan semua pengaturan atas Jepang melalui mediasi *the Supreme Commander for the Allied Powers* (SCAP) yang dipimpin oleh Jenderal Douglas MacArthur, sosok yang bertahun-tahun kemudian

³⁴ Peter Duss (1998). *Modern Japan*. Boston: Houghton Mifflin Company. Hal. 253-256.

menjadi simbolisasi dari okupansi Amerika di Jepang. Salah satu bentuk usaha demokratisasi Amerika yang paling radikal adalah Revisi Konstitusi Meiji yang diresmikan pada tahun 1947.³⁵ Melalui pasal 9 konstitusi tersebut, Amerika melucuti total kekuatan militer Jepang. Pasal tersebut berisi keputusan bahwa Jepang tidak akan pernah lagi membangun kekuatan darat, laut, dan udara, maupun kekuatan yang memiliki potensi pemicu perang lainnya. Keputusan ini memaksa Jepang menyerahkan pertahanan keamanan nasionalnya sepenuhnya kepada Amerika.

Setelah melumpuhkan militer, yang merupakan kekuatan utama Jepang saat itu, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh Amerika adalah melakukan perombakan pada instansi-instansi tertinggi negara yang berperan besar membentuk ideologi masyarakat. Mulai dari bidang politik, dilakukan perombakan sistem pemerintahan dan reposisi kedudukan Kaisar sebagai simbol pemersatu rakyat semata.³⁶ “Pembersihan” dilakukan di lembaga-lembaga pemerintahan, semua oknum yang terlibat atau diduga mendukung agresi militer saat perang diturunkan dari jabatannya.³⁷

Pihak Amerika juga melangsungkan pengadilan terbuka untuk mengadili para pemimpin dan penjahat perang Jepang pada musim gugur 1945. Proses pengadilan ini digelar dengan tujuan untuk mengajarkan konsekuensi dari militerisme dan agresi internasional kepada masyarakat Jepang. Namun ironis, sedikit yang menganggapnya lebih dari sekedar “keadilan sang pemenang” yang dijalankan sebagai hukuman terhadap yang kalah. Di sisi lain, pengadaan pengadilan ini juga berarti menumbalkan kelompok-kelompok militer sebagai satu-satunya pihak yang harus bertanggung jawab atas jalannya perang, dan membebaskan

³⁵ Ibid, 257.

³⁶ Konstitusi yang baru merevisi sistem Diet Jepang dengan mengadopsi prinsip supremasi parlementer dan kabinet sebagaimana telah dijalankan oleh para politisi liberal di Barat sejak tahun 1880-an. Pemerintahan pusat direstruktisasi menurut model pemerintahan parlementer Inggris, dan pemerintahan lokal mengikuti model sistem federal Amerika.

³⁷ “Pembersihan” ini dimulai pada tahun 1946, dan dalam prosesnya hampir 210.000 orang dari berbagai profesi (pengusaha, guru, profesor universitas, jurnalis, aktivis sayap kanan, mantan anggota militer, dan sebagainya.) dipensiunkan secara paksa atau dilarang menjalankan tugas yang berhubungan langsung dengan publik.

masyarakat sipil dari perasaan bersalah dan kewajiban untuk merefleksikan diri.³⁸

Lebih lanjut, demi memastikan demokrasi menyebar secara total, Amerika juga melakukan perombakan dari bawah, berupa penghapusan sistem *ie*, sistem keluarga Jepang waktu itu, dan melarang pemerintah memberikan donor pada kuil-kuil Shinto yang dianggap menyebarkan ajaran-ajaran yang mendukung berkembangnya sistem hierarki di masyarakat.

Tak luput, usaha demokratisasi Amerika juga mencapai bidang ekonomi, berupa program dekonsentrasi ekonomi yang tertuang dalam Konstitusi Meiji 1947. Kebijakan-kebijakan demokratisasi ekonomi ini meliputi kebijakan *land reform*³⁹ dan pembubaran sistem perusahaan *zaibatsu*⁴⁰ sejak 1945 yang dipertegas dengan ketentuan hukum yang melarang praktek monopoli. Namun perhatian Amerika ketika itu masih sebatas usaha demokratisasi Jepang tanpa ketertarikan pada pembangunan ekonomi Jepang yang sesungguhnya. Langkah-langkah demokratisasi Amerika yang sedemikian rupa ini merasuk ke dalam setiap sendi kehidupan masyarakat Jepang, menjadikan Jepang layaknya seorang anak yang bernaung di bawah orang tuanya, Amerika.

2.1.2 Bocah 12 Tahun yang Abadi

Sebagaimana telah diutarakan di atas, berbagai langkah demokratisasi oleh pemerintah Amerika sesungguhnya dilakukan demi melumpuhkan Jepang, tanpa adanya niat untuk memajukan Jepang pada awalnya. Namun semua itu berubah segera setelah ancaman Perang Dingin

³⁸ 28 orang diadili di depan juri tribunal internasional yang mewakili pihak *Allied* dengan tuduhan “kejahatan melawan kedamaian” dan “kejahatan melawan kemanusiaan”, begitu juga 6.000 orang lainnya yang diadili di hadapan publik dengan tuduhan tindak-tanduk kriminal terhadap warga sipil, dan sebagainya.

³⁹ Kebijakan *land reform* oleh Amerika ini adalah kebijakan *land reform* yang kedua setelah sebelumnya dijalankan oleh Kabinet Shidehara pada tahun 1946. Kebijakan ini membatasi kepemilikan lahan oleh tuan tanah menjadi hanya 1 *cho* (2.45 hektar) saja, agar lahan sisanya dapat tersebar sama rata dan menciptakan kelompok-kelompok petani baru. Kebijakan ini akhirnya berhasil menciptakan kemakmuran di daerah pedesaan.

⁴⁰ *Zaibatsu* adalah sistem lingkaran perusahaan raksasa di Jepang

sampai ke Asia Timur dalam bentuk invasi Korea Utara (yang didukung oleh Uni Soviet) ke Korea Selatan pada tahun 1950. Pemerintah Amerika yang khawatir akan menyebarnya komunisme berusaha merangkul Jepang masuk ke bloknya, dan menjadikan Jepang sebagai penopang kekuatannya di Asia melawan komunis-Uni Soviet. Rencana demokratisasi Jepang dalam sekejap berubah menjadi pembangunan Jepang sebagai raksasa ekonomi di Asia yang mampu berfungsi sebagai gudang logistik Amerika. Sementara itu, Jepang sendiri sudah menunjukkan geliat ingin melepaskan diri dari Amerika.⁴¹

Posisi Jepang sebagai gudang logistik Amerika memang membawa pertumbuhan ekonomi yang sangat signifikan, namun di saat yang bersamaan, hal tersebut mulai memicu pertanyaan tentang identitas Jepang setelah okupansi berakhir, dan bagaimana posisi Jepang dalam Perang Dingin. Perdebatan tentang isu ini membagi persaingan politik di antara dua partai besar Jepang, yaitu Partai Liberal Demokrat yang konservatif dan Partai Sosialis yang liberal.

Partai Liberal Demokrat memusatkan kebijakan-kebijakannya dalam pembangunan ekonomi, yang bergantung terhadap Amerika. Hal ini ditentang oleh pihak oposisi dari Partai Sosialis yang berpendapat bahwa Perang Dingin tidak akan berlangsung selamanya dan Jepang harus menentukan sikapnya sebagai negara yang bebas dengan tidak memihak blok manapun.⁴²

Pada tahun 1950, sesaat sebelum bebasnya Jepang dari Amerika, Perdana Menteri Yoshida yang berasal dari Partai Liberal Demokrat mengutus Menteri Ekonomi Ikeda Hayato ke Washington untuk menyampaikan bahwa Jepang setuju dengan penempatan tentara Amerika di pulau-pulau utama Jepang setelah proses okupansi selesai. Sadar tidak akan mampu mencapai kemajuan melalui kekuatan militer, Yoshida menjalankan kebijakan politik luar negeri yang berbasiskan ekspansi ekonomi yang berkooperasi dengan kekuatan Anglo-Amerika. Langkah

⁴¹ Ibid, 272.

⁴² Ibid, 275-277.

Yoshida ini mencerminkan bagaimana Jepang mengorbankan identitas militer dan politiknya demi membangun ekonomi dan kemakmuran rakyatnya semata. Peter Duss dalam bukunya *Modern Japan* mengutip pernyataan Yoshida: “*Ini bukan persoalan dogma atau filosofi, tapi hanya cara yang paling efektif dan paling cepat, -dan juga satu-satunya, untuk membangun kemakmuran bagi rakyat.*”⁴³

Yoshida melanjutkan perundingan dengan Amerika, dan akhirnya pada 1951 ditandatangani *Peace Treaty* di San Fransisco yang memberikan Jepang kemerdekaan penuh dari Amerika. Namun di saat yang bersamaan, ditandatangani pula *Mutual Security Treaty* yang memberikan Amerika hak untuk membangun markas militer di Jepang, sekaligus memastikan kekuasaan penuh Amerika atas Kepulauan Ryukyu. Pendek kata, keputusan ini menjadikan Jepang sebagai garis pertahanan Amerika di Asia. Lebih lanjut, sepanjang tahun 1950-an, pemerintah konservatif mengikuti arahan Washington dalam penetapan kebijakan luar negerinya dengan setia. Jepang menjaga jarak dengan Uni Soviet, mengakui rezim Guomintang di Taiwan, dan sesekali mencoba membuka dialog dengan Korea Selatan.

Sebagai gantinya, Amerika melakukan berbagai cara untuk membantu Jepang membangun ekonominya, seperti mempromosikan Jepang ke komunitas internasional dan membantu Jepang mendapatkan kembali keanggotaannya di PBB. Selain itu Amerika juga mempromosikan masuknya Jepang ke lembaga-lembaga ekonomi internasional seperti IMF, Bank Dunia, dan OECD untuk memperluas ekonomi Jepang di pasar internasional. Amerika pun membuka akses pasar domestiknya kepada Jepang. Semua ini memang membawa peningkatan yang sangat luar biasa bagi kondisi ekonomi Jepang, tahun 1960, Jepang mencapai kebangkitan ekonominya secara total setelah perang. Namun, semua ini juga memperlihatkan bahwa kebebasan Jepang dari Amerika

⁴³ Masatake Kosaka dalam Peter Duss (1998). *Modern Japan*. Boston: Houghton Mifflin Company. Hal. 275.

hanyalah sebuah status. Pada akhirnya Jepang masih bergantung penuh kepada Amerika.

Sebagaimana diutarakan oleh Sawaragi Noi (2005), visi positif “kedamaian” dan “pertumbuhan ekonomi” yang tumbuh di Jepang sejak tahun 1945 merupakan konstruksi palsu yang dijaga oleh Amerika, karena hal tersebut berkaitan dengan kepentingan Amerika dalam Perang Dingin. Karena itu, sepanjang tahun 1960, perlawanan terus dilakukan dari pihak sayap kiri, diwakilkan oleh para pemuda dan pelajar radikal yang menyadari bahwa kedamaian dan kemakmuran yang dijalani Jepang saat itu akan hancur begitu Perang Dingin selesai.⁴⁴

Segala perlawanan tersebut menjadi sia-sia ketika pembaharuan *Security Treaty* pada tahun 1970 ditandatangani. Pembaharuan *treaty* tersebut menandai berakhirnya politik konfrontasi dari sayap kiri. Hal ini ditambah dengan Ikeda Hayato, mantan menteri ekonomi yang naik menjadi perdana menteri setelah Kishi, merubah garis besar kebijakan politiknya, terfokus pada ekonomi. Tak ada lagi politik konfrontasi, yang ada hanya fokus ke pembangunan ekonomi yang penuh dengan kontensi diri.

Hilangnya “suara” dari sayap kiri yang menentang fiksi kedamaian Amerika dan kemakmuran ekonomi yang kemudian mencapai puncaknya pada *Bubble Economy* tahun 1980 mengawali terkurungnya masyarakat Jepang dalam apa yang disebut Sawaragi (2005) sebagai realita imajinasi. Masyarakat yang terbuai dengan kemakmuran ekonomi, menjadi semakin tidak peduli terhadap perihal kebijakan luar negeri, identitas nasional, dan sebagainya. Kemakmuran ekonomi memunculkan masyarakat konsumtif yang tidak memiliki nilai-nilai yang terpusat, berujung kepada hilangnya kemampuan refleksi diri akan masa lalunya dalam perang.

Dalam pidatonya sebelum meninggalkan Jepang pada tahun 1951, Jenderal Douglas MacArthur berkata di hadapan Senat Amerika, “*Diukur dari standar peradaban modern, Jepang seperti bocah berumur 12*

⁴⁴ Sawaragi Noi (2005). *スーパーフラットという戦場で：戦後、日本のサブカルチャーと美術* dalam Murakami Takashi (2005). *Little Boy*. Tokyo: Japanese Society. Hal. 203.

tahun.” Pernyataan analogi MacArthur tentang “ketidakdewasaan” Jepang ini menemukan bentuk baru dalam kritik yang dilontarkan oleh Murakami dalam esai *Tokyo Pop*nya tentang bagaimana Jepang menjadi sebuah masyarakat yang tidak memproduksi “orang dewasa”.⁴⁵ “Bocah 12 tahun” itu menjadi abadi.

2.1.3 Otaku = Time Capsule

Selain mengawali keterkungkungan kesadaran Jepang, kemakmuran ekonomi juga mengawali lahirnya *subculture generation* yang menjadi elemen penting dalam proses lahirnya *Superflat*.⁴⁶ Ketidakmampuan merefleksikan diri atas kesalahannya di masa lalu, menjadikan perang sebagai topik yang tabu dalam masyarakat Jepang. Segala memori dan trauma masa perang akhirnya tersalurkan dalam media-media literatur populer yang marak berkembang waktu itu, termasuk dalam media-media subkultur seperti *manga*, *anime*, dan film-film *tokusatsu* yang menjadi makanan utama *subculture generation*.⁴⁷

Salah satu produk yang mencerminkan keadaan ini adalah *anime Space Battleship Yamato* yang ditayangkan sejak tahun 1974 di Jepang.



Gambar 2.1

Poster *anime Space Battleship Yamato*

Sumber: *Little Boy : The Art of Japan Exploding Subculture* (2005)

⁴⁵ Dick Hebdige, “Flat Boy vs. Skinny” dalam ©MURAKAMI (2007). Tokyo/New York:

⁴⁶ Proses lahirnya *subculture generation* telah dijabarkan di bagian pendahuluan.

⁴⁷ Sawaragi Noi (2005). *スーパーフラットという戦場で：戦後、日本のサブカルチャーと美術* dalam Murakami Takashi (2005). *Little Boy*. Tokyo: Japanese Society. Hal. 203.

Anime ini mengambil latar bumi di masa depan yang telah hancur karena serangan senjata nuklir alien. Nuklir menyebabkan seluruh permukaan bumi menjadi terkontaminasi, dan manusia harus bersembunyi di bawah tanah untuk mempertahankan hidupnya. Pada suatu waktu muncul panggilan dari alien yang bersahabat di planet Iscandar, ia menyarankan manusia bumi untuk mentransformasikan kapal perang Yamato, yang merupakan kapal perang kebanggaan Jepang pada masa Perang Dunia II, menjadi sebuah kapal luar angkasa yang mampu mengangkut manusia bumi untuk berpindah ke planet Iscandar dan memperbaharui hidup mereka.

Narasi cerita di atas tentu mengingatkan kita akan latar Perang Pasifik antara Amerika dan Jepang. Adegan-adegan pemboman dalam *anime* tersebut menggambarkan pemboman tanah Jepang oleh pesawat B-29 milik Amerika. Pemandangan permukaan bumi yang terkontaminasi nuklir pun akan segera mengingatkan penikmatnya kepada kondisi Jepang pasca penjatuhan bom atom di Hiroshima dan Nagasaki pada tanggal 6 dan 9 Agustus tahun 1945.⁴⁸

Pada masa-masa penayangannya, *Space Battleship Yamato* mendapat sambutan yang sangat hangat dari para penikmatnya. Selain Yamato, karya-karya lain yang mengambil unsur perang atau kehancuran total karena bom atom ini antara lain film *tokusatsu Godzilla* (1954), serial televisi *Ultra Q* (1966), *Ultraman* (1966-67), dan *Ultraseven* (1967-68) karya Tohl Narita. Karya-karya ini menyelimuti masa kecil anak-anak yang lahir di awal tahun 1960-an, anak-anak inilah yang menjadi generasi pertama kaum *otaku*. Di kemudian hari, anak-anak ini pula yang kembali mengangkat tema-tema sejenis ke dalam ranah *anime* dan *manga* pada tahun 1980-an. Ditandai dengan munculnya *Akira* (1988) karya Katsushiro Ōtomo dan *Neon Genesis Evangelion* (1995) karya Hideaki Anno.

⁴⁸ Sawaragi Noi, “スーパーフラットという戦場で：戦後、日本のサブカルチャーと美術” dalam *Little Boy* (2005) Tokyo: Japanese Society. Hal. 194-195.



Gambar 2.2

Poster anime AKIRA (1988)

Sumber: *Little Boy : The Art of Japan Exploding Subculture* (2005)

Gambar 2.3

Poster anime *Neon Genesis Evangelion : Death and Rebirth* (1997)Sumber: *Little Boy : The Art of Japan Exploding Subculture* (2005)

Memang, cerita yang ditampilkan dalam film-film tersebut tidak sekonyong-konyong sesuai dengan realita yang ada, malah terkadang benar-benar tidak ada kaitannya dengan fakta sejarah perang Jepang. Semua ini dikarenakan memori perang dan trauma tersebut hanyalah fiksi belaka bagi *subculture generation*. Mereka tidak pernah mengalami penindasan selama perang, dan pengetahuan sejarah perang yang mereka dapatkan pun telah direvisi dan diperhalus oleh generasi sebelumnya. Karena itu tidak heran apabila pencerminan adegan-adegan perang itu seringkali muncul dalam bentuk narasi-narasi yang sangat nasionalis dan memperlihatkan bagaimana superioritas militer Jepang. Justru distorsi

memori perang yang tergambarkan pada media-media subkultur itu semakin mencerminkan dengan jelas bagaimana bangsa Jepang menekan kesadarannya akan fakta-fakta perang dan kekalahan yang telah mereka alami.⁴⁹ (Lihat lampiran 2)

Hal ini menyebabkan kaum *otaku* dan budayanya menjadi semacam bentuk pencerminan yang paling nyata dari ketidakmampuan Jepang untuk merefleksikan diri dan keluar dari bayang-bayang masa perangnya. *Otaku* menyimbolkan secara penuh bagaimana perjalanan sejarah Jepang setelah perang, dan karena itulah Murakami mengadopsi media-media budaya *otaku* tersebut menjadi salah satu elemen utama dari *Superflat*.⁵⁰ Dengan begitu *Superflat* menjadi sebuah representasi sosial masyarakat Jepang pasca-perang.

2.2 *Superflat*, Identitas Seni Jepang Kontemporer

“Dapat terlihat di dalam karya-karya *Superflat* yang cerah dan seakan tidak memiliki kedalaman, terkandung berbagai konteks budaya, politik, sosial, dan sejarah yang menunjukkan relasi antara *high art* dan subkultur, antara Jepang dan Amerika, antara seni kontemporer dan seni tradisional Jepang...”

Di atas telah dijelaskan bagaimana *Superflat* dengan mengadopsi unsur-unsur budaya *otaku* telah menjadi suatu bentuk representasi sosial masyarakat Jepang pasca-perang. Dalam bagian selanjutnya akan dijelaskan secara detail bagaimana *Superflat* menjadi sebuah perwujudan seni kontemporer Jepang.

2.2.1 Peleburan *High Art* dan Subkultur

Seperti telah diutarakan di bagian pendahuluan, perkembangan zaman memasuki era globalisasi yang diwarnai dengan kapitalisme dan masyarakat yang konsumtif memaksa *Pop Art* bertransformasi menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan sekitarnya, Neo Pop adalah salah satu bentuk transformasi *Pop Art* ini.⁵¹ Di Jepang sendiri, istilah Neo Pop pertama kali dimunculkan dalam majalah *Bijutsu Techō* edisi Maret

⁴⁹ Ibid, hal. 203-204

⁵⁰ Murakami Takashi (2000). *Superflat*. Tokyo: MADRA Publishing.

⁵¹ Gendai Āto Jiten (2009). Tokyo: Bijutsu Shuppansha. Hal. 100.

1992 oleh editor Kusumi Kiyoshi dan kritikus seni Sawaragi Noi. Pada esainya yang berjudul ロリポップ、その最小限の生命 (*Lollipop, Its Smallest Possible Life*) Sawaragi merujuk kepada sekelompok seniman yang ekspresi seninya berakar dari produk-produk subkultur Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *tokusatsu*, dan lahir di era tahun 1960-an.

Menurut Sawaragi, para seniman ini mengadopsi strategi yang sama dengan Neo Pop Amerika, yang mengapropriasi unsur-unsur atau figur-figur budaya populer Amerika yang dianggap “cute” untuk menyindir otoritas politik negaranya.⁵² Neo Pop Jepang mengangkat ciri “kawaii” yang tergambar pada detail-detail produk konsumen dan ikon-ikon budayanya untuk menyindir struktur ideologi Jepang pasca-perang yang menghasilkan sebuah masyarakat yang kekanak-kanakan.⁵³

Murakami merupakan salah satu perwakilan wajah Neo Pop Jepang yang paling awal. Ketertarikan Murakami terhadap produk-produk budaya *otaku* sebagai media seni dimulai sekitar tahun 1993. Di sini Murakami mengadopsi teknik klasik yang banyak digunakan oleh para seniman *Pop Art* era 1960-an, seperti Roy Lichtenstein dan Andy Warhol, berupa pengangkatan karakter dan gambar dari kartun.

⁵² Menurut Craig Owens, apropriasi merupakan salah satu metode yang paling dominan digunakan dalam seni postmodern, berupa operasi “alegori” yang tidak menciptakan sebuah gambar, melainkan mengambil gambar dari suatu sumber tertentu, yang sudah ada sebelumnya, dan menambahkan makna baru ke dalamnya, menghapus makna yang sebelumnya. Sumber tersebut dapat berupa bagian dari budaya kontemporer seperti iklan, film, foto, dan sebagainya. Apropriasi membuat suatu perubahan kecil yang ironis untuk memperlihatkan pesan yang tersembunyi dalam suatu karya.

⁵³ Matsui Midori (2007). “Murakami Matrix”. ©MURAKAMI. New York: Rixolli International Publications.



Gambar 2.4

Roy Lichtenstein, *Drowning Girl*, 1963.Sumber: http://www.theartstory.org/artist-lichtenstein-roy.htm#lichtenstein_roy_1_data_big

Sebagaimana seniman *Pop Art* yang meleburkan batas antara *high art* dan budaya populer, Murakami pun melakukan hal tersebut. Namun bedanya, para seniman *Pop Art* tidak “mengangkat” status para pembuat kartun yang karyanya mereka apropriasi tersebut, berbeda dengan Murakami yang berusaha “mengangkat” budaya *otaku* melalui karya-karya dan projek kuratorialnya.⁵⁴ Seperti dikatakan oleh Matsui (2007), berbeda dengan *Pop Art* Amerika yang mengutamakan kegamblangan dalam ekspresi permukaan karya-karyanya yang ditujukan sebagai sindiran terhadap kondisi masyarakat Amerika pada masa 1960-an, Murakami mentransformasikan Pop sebagai cara pandang dan prinsip produksi kaum yang termarginalkan (*otaku*) dengan analisisnya yang refleksif mengenai kondisi sosial mereka.⁵⁵

Tendensi kreatif Murakami ini muncul sebagai respon terhadap kekacauan dan kekosongan yang terjadi dalam dunia seni Jepang pasca-perang.⁵⁶ Kita kembali merujuk kepada kutipan pernyataan Murakami dalam *Tokyo Pop Manifesto* tentang tiga faktor negatif yang membentuk dunia seni kontemporer Jepang: (1) sistem nilai yang berdasarkan

⁵⁴ Matsui Midori (2007). “Murakami Matrix” dalam ©MURAKAMI. Tokyo/New York: Kaikai Kiki Co. Ltd.

⁵⁵ Ibid, hal. 95.

⁵⁶ Murakami Takashi (2000). *Superflat*. Tokyo: MADRA Publishing. Hal. 25.

sensibilitas yang kekanak-kanakan (2) sebuah masyarakat tanpa standar kekayaan yang jelas, dan (3) amatirisme. Semua ini diawali perkembangan signifikan ekonomi Jepang tahun 1960.

Selain membungkam kesadaran Jepang dan mengawali terbentuknya sensibilitas yang kekanakan, kemakmuran ekonomi menghasilkan kondisi masyarakat makmur yang merata dan mengubah Jepang menjadi masyarakat tanpa kelas (*classless society*) Pada survey pemerintah tahun 1973, 90% masyarakat menganggap dirinya termasuk dalam kelompok masyarakat kelas menengah.⁵⁷ Setelah itu, urbanisasi, pemerataan pendidikan, konsumsi barang-barang elektronik dan produk media massa menyebabkan standarisasi selera dan hiburan. Masyarakat menjadi suatu entitas dari kelompok-kelompok yang seragam dan berbagi pemahaman simbol pengkelasan yang sama pula, termasuk seni. Bersamaan dengan meningkatnya taraf hidup masyarakat, konsumsi seni telah menjadi simbol status dalam masyarakat.⁵⁸

Menurut Thomas R. Havens, dalam bukunya *Artist and Patron in Postwar Japan*, konsumsi seni ini meningkat bersamaan dengan pertumbuhan ekonomi Jepang, dan kemudian memicu terjadinya *Art Boom* di Jepang sejak tahun 1965. Baik konsumsi maupun sarana dan prasana yang menunjang proses jual beli seni meningkat pesat. Sistem kelola galeri mulai menjadi komersil, dan semakin banyak orang yang menghasilkan karya seni untuk diperjual belikan. Jumlah galeri yang menjadi agen jual beli karya seni meningkat dari 133 menjadi 1.500 dari tahun 1965 ke 1980. Dari total jumlah tersebut, hanya 300 galeri di antaranya yang selalu memiliki persediaan karya secara rutin, sisanya adalah galeri yang disewakan secara komersil.

Pada 1972, para pembeli kaya telah mematok harga menjadi begitu tinggi hingga diperhitungkan benda-benda seni dengan total nilai 2 milyar dollar disirkulasikan di Jepang, 90% di antaranya domestik. Bisnis seni

⁵⁷ Peter Duss (1998). *Modern Japan*. Boston: Houghton Mifflin Company. Hal. 300.

⁵⁸ Thomas R. Havens (1982). *Artist and Patron in Postwar Japan*. United Kingdom: Princeton University Press. Hal. 14.

secara internasional pun mulai meningkat sejak hukum *currency* dilonggarkan pada tahun 1963. Dari tahun 1962 hingga 1971, tercatat 900.000 objek seni dari luar negeri masuk ke Jepang. Mayoritas impor seni ini tidak dilakukan oleh pemerintah maupun individu, melainkan oleh agen.⁵⁹

Harga karya-karya seni yang terus meningkat pada awal tahun 1970 ini juga disebabkan oleh para investor yang menganggap dunia seni ketika itu merupakan lahan bisnis yang sangat menguntungkan. Berdasarkan estimasi *Joint Art Research*, 90% karya seni yang terhitung dalam yen dibeli oleh investor, bukan kolektor.⁶⁰ Para investor ini terdiri dari golongan masyarakat berpenghasilan tinggi seperti dokter, ahli finansial, pengusaha real-estate, dan juga pengusaha dealer itu sendiri. Mereka adalah kelompok yang memiliki pemahaman yang sangat minim akan seni dan pada akhirnya hanya mengikuti saran-saran agen yang menspekulasikan nilai karya seni berdasarkan iklim bisnis saat itu.

Terjadilah suatu keadaan dimana karya seni yang dianggap baik adalah karya seni yang berharga tinggi, suatu karya tidak lagi dinilai secara teliti, tentang nilai dan makna apa saja yang terkandung di dalamnya.⁶¹ Pada akhirnya banyak seniman-seniman Jepang yang berkarya demi uang, dan bukan untuk mengekspresikan ide-idenya. Esensi seni itu sendiri mulai menghilang. Bisnis seni yang sedemikian rupa ini akhirnya ikut runtuh bersamaan dengan pecahnya *bubble economy* pada tahun 1980.⁶²

Dari sinilah Murakami melahirkan Tokyo Pop, sebuah sebutan yang pada awalnya merujuk kepada ciri budaya dan seni khas anak muda Tokyo sekitar tahun 1998 yang memiliki sensibilitas amatir, kekanak-kanakan, dan agresif, tetapi kemudian direalisasikan oleh Murakami sebagai sebuah pameran yang mengikutsertakan sepuluh seniman

⁵⁹ Ibid, 118.

⁶⁰ Ibid, 121.

⁶¹ Menurut Segi Shin'ichi, kepala institusi penelitian utama tentang perekonomian seni rupa Jepang, hanya 300 seniman terbaik Jepang, semuanya pelukis, yang mampu berpartisipasi di pasar seni Tokyo. Jumlah ini hanya satu persen dari total seluruh seniman di Jepang pada waktu itu. Dan sangat sedikit yang kemudian dapat berhasil di pasar internasional.

⁶² Murakami Takashi (2000). *Superflat*. Tokyo: MADRA Publishing. Hal. 17-18.

kontemporer yang dinilai Murakami sesuai dengan kriteria “Tokyo Pop” tadi. Sebagai seorang kurator, Murakami memposisikan dirinya sebagai “orang dewasa” yang sadar terhadap para seniman yang “kekanakan”.⁶³

Sebagaimana dikatakan oleh Murakami (2005), Tokyo Pop ini menjadi akar dari proyek *Superflat* yang dirumuskan Murakami setahun sesudahnya. Dengan *Superflat* Murakami memantapkan afirmasi kesadaran “orang dewasa” tersebut, dengan mengklaim *anime* dan *manga* sebagai pewaris konsep eksentrisitas dari para seniman zaman Edo.

2.2.2 *Kisō no Keifu*

Dalam bukunya *Kisō no Keifu* (奇想の系譜) atau *The Lineage of Eccentricity* sejarawan seni Nobuo Tsuji menampilkan gagasan tentang konsep eksentrisitas artistik yang dimiliki oleh para seniman zaman Edo abad 18-19. Dalam buku tersebut, konsep itu diwakilkan oleh enam orang seniman, yaitu Iwasa Matabei, Kanō Sansetsu, Ito Jakuchū, Soga Shohaku, Nagasawa Rosetsu, dan Utagawa Kuniyoshi. Menurut Tsuji, keenam seniman ini memiliki tendensi ekspresionistik yang merupakan bentuk kesadaran dan kemauan untuk menentang suatu konvensi artistik yang sedang berlaku pada zamannya, terlihat dari gambar-gambar karya mereka yang eksentrik dan berbeda dari gambar-gambar pada masanya.⁶⁴

Lebih lanjut, Tsuji berpendapat bahwa konsep eksentrisitas itu sendiri secara umum mengandung dua konotasi yang saling berlawanan, ibarat elemen *yin* dan *yang*. Elemen *yin* konsep eksentrisitas itu bisa terlihat pada gambar-gambar ganjil, ajaib, terkadang bahkan terkesan sadis dan penuh darah yang dihasilkan oleh keenam seniman tadi.⁶⁵ Salah satu contoh yang mencerminkan hal ini adalah lukisan Iwasa Matabei yang berjudul *The Murder of Tokiwa* dibawah.

⁶³ Matsui Midori (2007). “Murakami Matrix” dalam ©MURAKAMI. Tokyo/New York: Kaikai Kiki Co. Ltd.

⁶⁴ Nobuo Tsuji (1969). *Afterword Bijutsu Shuppansha Edition*, dalam *The Lineage of Eccentricity E-book Format* (2010). Hal.535. <http://stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>

⁶⁵ Nobuo Tsuji (1988). *Afterword Pelican Edition*, dalam *The Lineage of Eccentricity, E-book Format* (2010). Hal.542. <http://stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>



Gambar 2.5

Iwasa Matabei Katsumochi (attr.) *The Murder of Tokiwa*, dari seri *The Tale of Yamanaka Tokiwa*.

Properti budaya penting dari *Museum of Art Atami*. *Handscroll, ink and color on paper*, 34.1 cm x 1252 cm.

Sumber: <http://www.stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>

Seri *The Tale of Yamanaka Tokiwa* didasarkan pada *otogi zōshi* era Muromachi, dengan cerita terfokus pada legenda Ushiwaka, seorang kesatria dan jenderal dari klan Minamoto. Lukisan di atas merupakan salah satu bagian dari seri ini yang mengisahkan pembunuhan Tokiwa Gozen, ibu Ushiwaka, oleh enam orang pencuri ketika Tokiwa tengah berhenti sejenak di sebuah penginapan gunung di provinsi Mino dalam perjalanannya menyusul Ushiwaka ke provinsi Ōshū.

Nobuo Tsuji menilai hal yang paling luar biasa dalam set lukisan gulung ini adalah penggunaan palet warna yang sangat mencolok, menghasilkan suatu efek dekoratif yang sangat jelas. Efek dekoratif ini yang kemudian mendukung tendensi eksentrik dan ekspresif yang ia suntikkan ke dalam karyanya. Lebih lanjut, Tsuji juga mengatakan bahwa bahkan orang yang terbiasa dengan jenis lukisan ini menemukan keganjilan ketika melihat adegan pembunuhan Tokiwa di atas. Bagaimana mayat Tokiwa berubah warna, bagaimana ekspresi para pencuri yang komikal. Sang pelukis melukiskan cerita ini dalam suatu repetisi yang

akhirnya membuat sang penikmat menjadi peka dengan detail karya tersebut.⁶⁶

Lebih lanjut Tsuji juga menilai bahwa keeksentrikan Matabei terletak pada Kecenderungannya untuk mentransformasikan tema-tema klasik dan subjek-subjek permasalahan tradisional menjadi suatu gambaran yang vulgar dan sangat duniawi. Gambaran-gambarannya mengambil rupa-rupa klasik dan mendegradasikan statusnya menjadi lukisan yang bergenre duniawi, seperti kisah pembunuhan Tokiwa di atas. Didukung dengan tendensinya yang sangat kuat untuk mendistorsikan penampilan figur-figur dalam karyanya, seperti contoh di atas, bagaimana tokoh-tokohnya digambarkan dengan dagu yang panjang, bentuk tubuh yang aneh, karya-karyanya semakin memikat perhatian. Semua ini membuat karya-karya Matabei memiliki adalah spirit yang individualistik dan bergairah yang sangat unik dan mustahil untuk dikategorikan dengan lukisan-lukisan pada zamannya.⁶⁷

Elemen yang kedua, elemen *yang*, mengacu kepada sikap tidak biasa yang diadopsi para seniman-seniman ini dengan tujuan untuk menghibur para penikmatnya dengan menghasilkan karya yang bergenre ‘parodi visual’.⁶⁸ Lukisan Utagawa Kuniyoshi di bawah dengan figur komikalnya yang diproduksi semasa keruntuhan kerajaan waktu itu menggambarkan dengan jelas poin ini.

⁶⁶ Nobuo Tsuji (1988). *The Lineage of Eccentricity, E-book Format* (2010). Hal.. 68. <http://stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>

⁶⁷ Ibid, Hal. 67-69.

⁶⁸ Nobuo Tsuji (1988). *Afterword Pelican Edition*, dalam *The Lineage of Eccentricity, E-book Format* (2010). Hal.543-544. <http://stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>



Gambar 2.6

Utagawa Kuniyoshi, *The Earth Spider Manifesting Demons in the Mansion of Minamoto no Yorimitsu*, 1843.

Sumber: <http://www.stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>

Menurut Tsuji, kecenderungan ini juga tergambar jelas dalam tradisi seni pertunjukan tradisional Jepang, dalam pembuatan *tsukurimono*. Karya para seniman zaman Edo tadi kemudian menjadi bisa dianggap seperti layaknya sebuah *tsukurimono*⁶⁹ yang dihasilkan di tengah-tengah kebosanan akan kehidupan keseharian yang monoton. Karya-karya seniman zaman Edo ini memiliki kemampuan untuk menarik dan mengejutkan penikmatnya, kembali ke kesadaran dari kemonotonan kehidupan sehari-hari. Melihat dari ciri tersebut, Tsuji beranggapan bahwa eksentrisitas bukanlah sekedar karakteristik spesial yang dimiliki lukisan-lukisan zaman Edo. Tapi adalah sebuah karakteristik utama dari ekspresi seni manusia Jepang. Kesadaran yang dimiliki oleh para seniman ini yang tercermin lewat karya-karyanya mengindikasikan bagaimana modernisme sebenarnya sudah berkembang sejak zaman Edo. Lebih lanjut, di bagian akhir Tsuji juga mengatakan tendensi ekspresionistik tersebut ia temukan dalam figur-figur *manga* dan *anime* kontemporer.

Murakami mengadopsi cara pandang Nobuo Tsuji ini, dan mengklaimnya sebagai konsep utama dari *Superflat*.⁷⁰ Melalui katalog *Superflat*-nya, Murakami mengatakan bahwa dia menemukan karakteristik

⁶⁹ *Tsukurimono* adalah replika dari beberapa objek yang didekor sengaja untuk memparodikan benda aslinya.

⁷⁰ Murakami Takashi (2000). *Superflat*. Tokyo: MADRA Publishing. Hal. 15.

eksentrik yang sama dalam produk-produk subkultur Jepang, khususnya *anime*. Oknum yang membawa tradisi ini ke ranah produk subkultur adalah Yoshinori Kanada melalui *animenya*, *Galaxy Express 999*. Di bawah adalah cuplikan *scene* dari *anime* tersebut yang diklaim Murakami sebagai inspirasi besar dalam karyanya.



Gambar 2.7

Scene dari *anime Galaxy Express 999* karya Yoshinori Kanada (1979)

Sumber: Murakami Takashi (2000). *Superflat*. Tokyo: MADRA Publishing. Hal. 28.

Murakami berhipotesa bahwa cara gambar yang mengontrol arah pandangan dan kecepatan pandangan penglihatnya ia temukan baik dalam seniman-seniman yang diutarakan oleh Tsuji maupun dalam *anime* karya Yoshinori Kanada di atas. Seniman-seniman ini berbagai satu metodologi struktural dimana mereka menciptakan suatu gambar yang menonjol di permukaan, menghapus ruang kosong di antara gambar-gambarnya, dan membuat si penglihat menjadi sadar akan permukaan datar yang ekstrem dari gambar tersebut. Dengan tidak adanya ruang persepektif dalam lukisan, sang penglihat akan dipaksa untuk memfokuskan pandangannya terhadap objek yang ada di lukisan tersebut. Ciri inilah yang diklaim Murakami sebagai dasar teori seni *Superflatnya*. Dengan secara sadar memasukkan konsep eksentrisitas dalam karyanya ini, Murakami telah membuat *Superflat* menjadi penghubung antara tradisi seni tradisional dan seni kontemporer Jepang.

BAB III

***SUPERFLAT* SEBAGAI REDEFINISI IDENTITAS BUDAYA JEPANG DI ERA GLOBALISASI**

3.1 Postkolonialitas dan Postkolonialisme

Imperialisme Eropa yang dimulai pada abad ke-18 mengambil berbagai wujud di tempat dan waktu yang berbeda, dan dilaksanakan baik secara sengaja melalui perencanaan dengan sadar maupun tidak. Interaksi yang terjadi antara budaya imperial dan budaya lokal pada proses imperialisme tersebut menciptakan wacana post-kolonial. Teori post-kolonial sendiri lahir ketika orang-orang yang terkolonisasi mulai mampu merefleksikan dan mengekspresikan pengalaman mereka sebagai pihak yang terkolonisasi.⁷¹

Dalam prakteknya, banyak terjadi keambiguan dalam penggunaan istilah “post-kolonial”. Di sini penulis memfokuskan penggunaan istilah post-kolonial seperti yang telah diutarakan oleh Ashcroft, Griffith, dan Tiffin dalam *The Post Colonial Studies Reader* (1995), yaitu untuk merujuk kepada seluruh aspek dari proses kolonial dari awal kontak kolonial itu terjadi, dan tidak membatasinya dengan merujuk sekedar pada waktu setelah kolonialisme atau setelah kemerdekaan, dikarenakan seluruh masyarakat post-kolonial hingga kini masih menjadi subjek dalam satu dan lain hal dari dominasi neo-kolonial yang tidak bisadiselesaikan dengan sekedar kemerdekaan. Namun perlu dicatat, seberapapun beragamnya penggunaan istilah “post-kolonial”, studi-studi post-kolonial selalu didasarkan pada fakta historis akan kolonialisme Eropa dan efek material beragam yang telah dimunculkan oleh fenomena tersebut.⁷²

Dalam bukunya *Post Colonial Theory: A Critical Introduction*, Leela Gandhi (1998) menjelaskan bagaimana kemunculan negara-negara merdeka dan anti-kolonial setelah era kolonial seringkali ditemani dengan apa yang disebutnya sebagai “amnesia post-kolonial”, yaitu gejala untuk melakukan penemuan diri yang historis atau kebutuhan untuk membuat suatu awal yang baru, dan

⁷¹ Bill Ashcroft, Gareth Griffiths, Helen Tiffin (1995). *The Post Colonial Studies Reader*. London: Routledge. Hal 1-2.

⁷² Ibid, 2.

melupakan sejarah masa kolonialnya. Gejala ini merupakan hasil dari euforia masa-masa awal kemerdekaan yang banyak dianggap sebagai suatu era baru yang ditunggu-tunggu dan dirasakan sebagai penemuan diri yang baru setelah terjajah. Euforia tersebut menghasilkan suatu perasaan yang mengharuskan masyarakatnya memproduksi suatu dunia yang benar-benar baru.

Albert Memmi, seorang intelegensia anti-kolonial dari Tunisia berargumen tentang bagaimana kesalahan euforia tersebut. Menurutnya salah apabila masyarakat pasca-kolonial mengharapkan kemunculan tiba-tiba sebuah arsitektur dunia yang baru secara ajaib setelah masa kolonial berakhir. Hal ini dikarenakan menurutnya masyarakat pasca-kolonial masih memiliki sisa-sisa perasaan sebagai “subordinat”, yang dilestarikan salah satunya melalui pelestarian hierarki nilai-nilai dan pengetahuan kolonial, dan juga cedera ekonomi, budaya, dan politik pasca okupansi kolonial.⁷³

Karena “cedera” dari masa okupansi itu, masyarakat pasca-kolonial hampir selalu berusaha membentuk visi masa depannya yang utopis dengan melupakan masa lalu kolonialnya yang mereka anggap tidak penting. Hal ini menurut Gandhi malah mengindikasikan bagaimana rapuhnya cita-cita tersebut, karena untuk benar-benar “bangkit” dari post-kolonialitas yang harus dilakukan suatu masyarakat adalah menghadapi dan menerima sejarah masa kolonialnya.

Ghandi (1998) mendeskripsikan post-kolonialitas sebagai suatu kondisi masyarakat post-kolonial yang terganggu dengan adanya kemauan diri untuk mengalami amnesia historis, dan post-kolonialisme sebagai suatu resistensi teoritis yang memiliki kemampuan untuk mengelaborasi memori yang berusaha dilupakan tersebut. Dengan begitu, teori-teori post-kolonial memiliki tugas untuk mengingat kembali masa lalu kolonial dan bekerja sebagaimana layaknya prosedur psikoanalisis yang disebut Jean-Francois Lyotard (1991) sebagai *anamnesis* atau analisa, yaitu sebuah prosedur yang mendorong pasien untuk mengelaborasi masalah yang tengah dialaminya sekarang, dengan mengasosiasikan secara bebas detail-detail masalah yang dianggap kurang penting dengan situasi di masa lalu. Prosedur ini memungkinkan pasien untuk

⁷³ Albert Memmi dalam Leela Ghandi, *Post Colonial Theory: A Critical Introduction*. Australia: Ellen & Unwin (1998). Hal 6-7.

mengungkap makna tersembunyi dalam hidup dan tingkah laku mereka. Dengan mengadopsi prosedur ini, teori-teori post-kolonial bertugas untuk mengerjakan sebuah proyek kompleks berupa pembangkitan historis dan psikologis suatu bangsa, dengan cara melihat kembali sejarah kolonial yang ingin dilupakan bangsa tersebut.⁷⁴

Usaha untuk menghadapi sejarah masa lalu ini menjadi begitu penting karena hanya dengan menerima dan mengakui sejarah tersebut sebuah masyarakat post-kolonial dapat menemukan identitas diri pasca-kolonialnya secara penuh. Hal ini sesuai dengan komentar Homi Bhabha atas *Black Skin, White Masks* karya Frantz Fanon, yang mengatakan bahwa memori adalah aspek yang sangat krusial dan merupakan jembatan antara kolonialisme dan pertanyaan tentang identitas budaya. Pernyataan Bhabha ini didasari pendapatnya bahwa memori adalah dasar pembentuk yang terkubur dari eksistensi sadar manusia. Memori itu sendiri ada yang bisa diakses secara sadar, ada juga yang terkubur dan kadang menyetir alam bawah sadar seseorang ke arah yang berbahaya, yang kemudian menghasilkan gejala penyakit yang tidak bisa dijelaskan dalam kehidupan sehari-hari. Gejala penyakit tersebut bisa diatasi ketika seseorang –dalam hal ini sang teoritis– membebaskan memori yang buruk itu dari kungkungannya.⁷⁵

Lebih lanjut, Ghandi mengatakan cara membebaskan memori “buruk” tersebut berkaitan dengan analisa Freud dan Lacan tentang *Vedrängung* dan *Verwerfung*. *Vedrängung* adalah sensor dalam pikiran manusia yang bekerja untuk merepresi ingatan yang tidak mengenakkan, ketika memori “buruk” itu tiba dan direpresi oleh *Vedrängung*, *Verwerfung* adalah bagian yang menolaknya dan cenderung merubahnya ke dalam sebuah kondisi mental yang disorder. Memori yang ditolak oleh *Verwerfung* ini kemudian akan memasuki satu fase yang disebut “oposisi simbolis terhadap subjek”. Sang penderita yang tidak menyadari proses ini akan menerima segala hal yang berhubungan dengan subjek tersebut menjadi bersifat antagonis. Gejala “amnesia historis” pasca era kolonial yang diutarakan Ghandi sebelumnya merupakan kombinasi dari analogi *Vedrängung* dan

⁷⁴ Jean-Francois Lyotard dalam Leela Ghandi (1998). *Post Colonial Theory: A Critical Introduction*. Australia: Ellen & Unwin. Hal 8.

⁷⁵ Homi Bhabha dalam Leela Ghandi (1998). *Post Colonial Theory: A Critical Introduction*. Australia: Ellen & Unwin. Hal 9.

Verwerfung ini. Karena itu teori post-kolonial sebagai sebuah alat yang berfungsi untuk mengatasi “amnesia historis” ini memiliki dua fungsi koresponden, yaitu fungsi untuk mengungkap “memori buruk” dan fungsi perbaikan dengan cara membuat sejarah masa lalu yang antagonis tadi bisa menjadi lebih familiar dan mudah diatasi.⁷⁶

Proses kolonisasi pada akhirnya meninggalkan posisi saling ketergantungan di antara penjajah dan koloninya. Sang penjajah membutuhkan koloninya untuk menjustifikasi superioritasnya sebagai “*Self*”, sedangkan sang koloni sendiri di saat yang bersamaan menyimpan obsesinya kepada sang penjajah, entah itu berupa perasaan benci atau kagum.⁷⁷ Pada akhirnya situasi ambivalen antara penjajah dan koloninya ini merupakan pertempuran yang memperebutkan posisi “*Self*” tersebut. Setelah era kolonial, dimana posisi “*Self*” tersebut telah direbut oleh Barat, usaha redefinisi identitas pasca-kolonial dari sang terjajah yang berusaha membebaskan dirinya definisi yang diberikan oleh Barat hadir dalam bentuk definisi diri sebagai “*the Other*”.⁷⁸

3.2 Postkolonialisme dan Artikulasi

Di atas telah dijelaskan postkolonialisme berfungsi sebagai resistensi teoritis kepada fenomena amnesia historis yang terjadi setelah berakhirnya proses kolonial. Salah satu teori post-kolonial yang memiliki fungsi ini adalah teori artikulasi dari Stuart Hall. Teori artikulasi Stuart Hall mengacu kepada suatu cara untuk mengerti bagaimana di bawah suatu kondisi tertentu elemen-elemen ideologis dapat saling berkoherensi dalam satu dialog yang sama, dan juga mempertanyakan bagaimana mereka berartikulasi, atau tidak berartikulasi pada satu sirkumtansi tertentu bagi subjek politik tertentu.⁷⁹

Artikulasi itu sendiri dalam bahasa Inggris memiliki dua pengertian, yang pertama adalah *articulate* yang berarti tindakan bicara atau mengekspresikan

⁷⁶ Freud dan Lacan dalam Bowie (1991) dalam Leela Ghandi (1998). *Post Colonial Theory: A Critical Introduction*. Australia: Ellen & Unwin. Hal 10.

⁷⁷ Amartya Sen (2006). *Identity and Violence: The Illusion of Destiny*. Tangerang: Marjin Kiri. Hal.109-110.

⁷⁸ Leela Ghandi (1998). *Post Colonial Theory: A Critical Introduction*. Australia: Ellen & Unwin. Hal. 16.

⁷⁹ Stuart Hall (1996). *Critical Dialogues in Cultural Studies*. London: Routledge.

secara jelas dan total, dan yang kedua mengacu kepada *articulated lorry truck*, yaitu sebuah lori yang memiliki bagian depan dan belakang yang tersambung satu sama lain melalui bagian tertentu.⁸⁰ Keduanya bisa disatukan atau dilepaskan secara bebas. Konsep artikulasi Stuart Hall mengacu kepada pengertian artikulasi yang kedua ini.

Stuart Hall (1996) mendefinisikan artikulasi sebagai sebuah bentuk koneksi yang dapat menggabungkan dua elemen yang berbeda di dalam kondisi tertentu. Koneksi ini sebenarnya tidak perlu, tidak bersifat memaksa, absolut dan esensial sepanjang waktu, karena terjadi dari dua elemen yang sama sekali berbeda tanpa “rasa kepemilikan” satu sama lain, dan bisa direartikulasi dengan bebas. Dalam prosesnya, yang harus dipertanyakan adalah dalam sirkumtansi apakah koneksi tersebut dapat diciptakan. “Penggabungan” yang perlu diperhatikan adalah antara dialog yang diartikulasikan dengan kekuatan sosial dimana dibawah kondisi historis tertentu keduanya bisa disatukan.

Untuk menggambarkan konsep ini secara konkret, Stuart Hall mengambil contoh kasus kaum Rastafaria di Jamaica. Kata “rasta” itu sendiri diambil dari Alkitab –yang aslinya tidak dimiliki oleh kaum Rastafaria itu, mereka melakukan proses artikulasi dengan istilah itu untuk mendapatkan makna yang akhirnya dapat memposisikan diri mereka sebagai subjek politik baru. Melalui proses tersebut mereka merekonstruksi diri mereka sebagai kaum kulit hitam di dunia baru, sebagai kaum Rastafaria. Mereka tidak beranggapan bahwa satu-satunya sumber budaya mereka berasal dari masa lalu, dengan mengadopsi istilah dari Alkitab – yang merupakan kepunyaan dari kaum kulit putih waktu itu, mereka meredefinisikan diri mereka. Mereka tidak berusaha kembali ke masa lalu dan membangkitkan suatu budaya lokal murni yang tidak tersentuh oleh sejarah kolonial, atau melakukan suatu “anemisia historis” yang diutarakan oleh Leela Gandhi di bagian sebelumnya, mereka menghadapi sejarah kolonial tersebut, dan mengambil kembali posisi bicara mereka.⁸¹

⁸⁰ Ibid, hal. 141.

⁸¹ Ibid, hal. 142.

3.3 *Superflat*: Redefinisi Identitas Budaya Jepang Kontemporer

Dalam penjelasan di bab sebelumnya, kita telah dapat memahami bagaimana proses okupansi Amerika sejak tahun 1945 membawa dampak pengaruh begitu besar dalam segala sendi kehidupan sosial masyarakat Jepang. Edward W. Said dalam argumennya tentang orientalisme menunjukkan bahwa orientalisme merupakan suatu alat dominasi Barat atas Timur dengan menciptakan suatu wacana dominan tentang Timur yang berkembang menjadi hegemoni. Dengan menunjukkan hal ini, Said mendemonstrasikan bahwa kolonialisme bukanlah semata-mata berkaitan dengan kekuatan fisik ataupun dominasi ekonomi, tapi lebih dari itu merupakan hegemoni budaya yang di-*impose* kepada bangsa-bangsa yang didominasi.

Berdasarkan argumen Said di atas, maka dapat disimpulkan bahwa apa yang terjadi pada Jepang setelah proses okupansi Amerika dimulai dapat digolongkan sebagai suatu tindak kolonialisme oleh Amerika. Kolonialisme tersebut diawali dengan proses demokratisasi oleh Amerika yang berlanjut pada keterikatan Jepang atas Amerika kemudian dikarenakan adanya kepentingan antara kedua pihak yang saling membutuhkan tersebut. Kondisi ketergantungan Jepang pada Amerika setelah itu, seperti yang sudah diutarakan dalam bab sebelumnya, mencerminkan dengan jelas post-kolonialitas Jepang, bagaimana Jepang membenci sekaligus membutuhkan Amerika.

Apa yang terjadi pada Jepang setelah itu, khususnya setelah era perkembangan ekonomi secara signifikan pada tahun 1960-an, mencerminkan dengan jelas penjelasan Leela Ghandi tentang “amnesia historis” di atas. Jepang yang terbuai dengan kemakmuran ekonomi dan dirongrong trauma kekalahan masa perang kehilangan kemampuan refleksi diri dan memilih untuk melupakan sejarah kolonialnya. Sebagaimana telah diutarakan oleh Homi Bhabha di atas, tindakan diam dan penolakan terhadap sejarah kolonial itu justru mengakibatkan munculnya “gejala penyakit” dalam kehidupan sehari-hari. “Gejala penyakit” tersebut muncul dalam 3 poin negatif yang diutarakan Murakami dalam esai *Tokyo Pop Manifestonya*, yaitu: (1) sistem nilai yang berdasarkan sensibilitas yang kekanak-kanakan (2) sebuah masyarakat tanpa standar kekayaan yang jelas, dan (3) amatirisme, yang kini membantu membentuk dunia kreativitas yang baru.

Kritik yang dilontarkan Murakami dalam esai *Tokyo Pop Manifestonya* menampilkan kesadaran akan kondisi post-kolonial Jepang.

Superflat yang dicetuskan oleh Murakami pada tahun 2000 dan merupakan kelanjutan dari proyek Tokyo Pop merupakan penerapan yang sangat jelas dari konsep artikulasi oleh Stuart Hall di atas. Sebagaimana dikatakan oleh Matsui Midori (2007) dalam esainya yang berjudul *Murakami Matrix* yang diterbitkan dalam ©MURAKAMI,

*“Taking the American category of Pop and inverting its meaning with resources from his own culture, Murakami transformed Pop, making it a vehicle for a postcolonial redefinition of Japanese cultural identity and turning the tables against modern Western cultural authority.”*⁸²

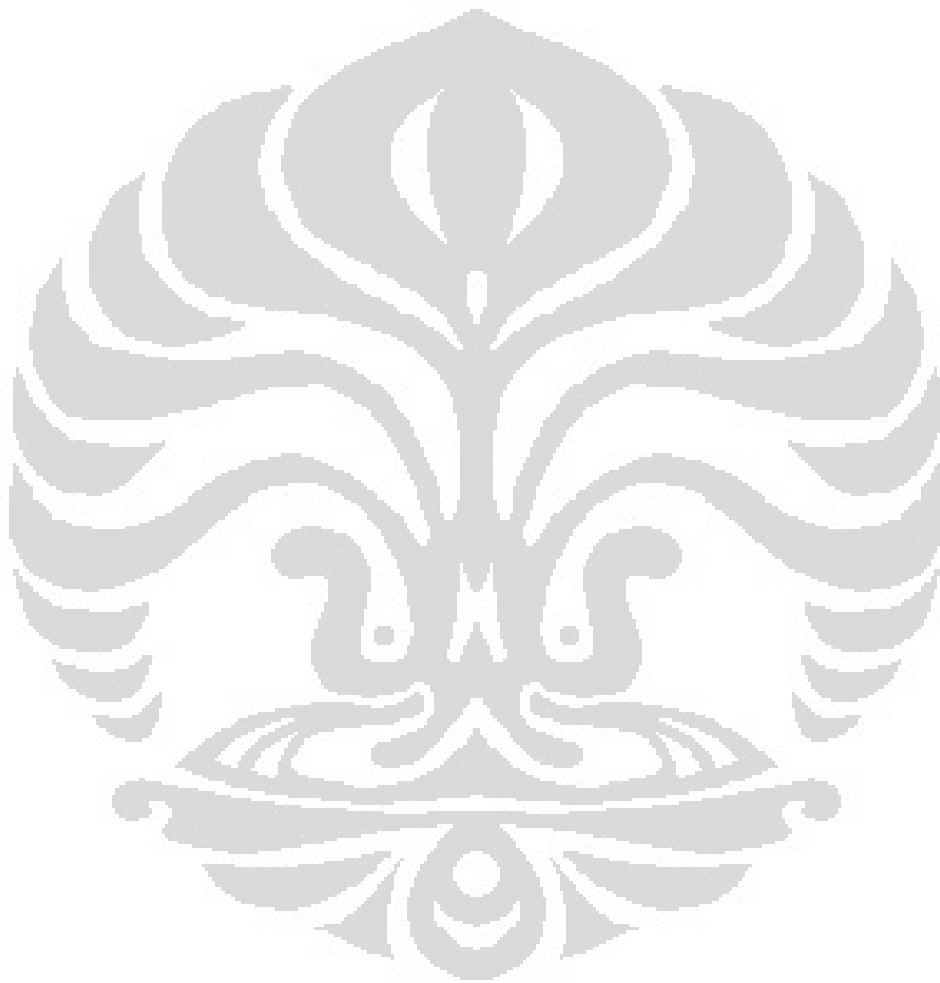
Mengambil kategori Pop dari Amerika dan merombak maknanya dengan sumber dari budayanya sendiri, Murakami mentransformasikan Pop, membuatnya menjadi sebuah alat untuk redefinisi postkolonial atas identitas budaya Jepang dan membuat suatu perubahan radikal melawan otoritas budaya Barat.

Melalui *Superflat*, Murakami menerapkan prinsip artikulasi Stuart Hall yang dimana subjek kolonial, dalam hal ini Jepang, mengambil kategori teoritis yang penting dari budaya milik subjek yang dominan waktu itu, Amerika, untuk membentuk suatu bahasa baru dari operasi budaya yang memberikan mereka identitas budaya yang baru dan memungkinkan mereka untuk “berbicara dalam bahasa yang baru” sebagaimana dilakukan oleh kaum Rastafaria di Jamaica.

Hal ini hadir dalam *Superflat* yang mengadopsi *Pop Art* dari Amerika, dan menggabungkannya dengan unsur budayanya sendiri, budaya Jepang, berupa teknik gambar dua dimensi khas *manga* dan *anime*, yang diklaimnya mewarisi unsur eksentrisitas seni dari zaman Edo. *Superflat* dengan mentransformasikan *Pop Art* Amerika menjadi suatu identitas seni Jepang kontemporer yang otentik menjadi sebuah pernyataan tegas akan sikap post-kolonial Jepang setelah era okupansi Amerika, yang mengukuhkan posisi “*the Other*” Jepang dari Barat.

⁸² Matsui Midori (2007). “Murakami Matrix” dalam ©MURAKAMI. New York: Rixolli International Publications.

Dengan demikian, *Superflat* terlahir menjadi apa yang disebut Stuart Hall sebagai dialog baru, yang mampu merebut kembali posisi bicara sang bangsa yang telah terkolonialisasi, dan membantu Jepang menjadi alat redefinisi identitas budaya Jepang di era globalisasi ini.



BAB IV

ANALISA FUNGSI *SUPERFLAT* SEBAGAI REDEFINISI IDENTITAS BUDAYA JEPANG DALAM ERA GLOBALISASI

Di bab sebelumnya telah diutarakan bahwa teori artikulasi oleh Stuart Hall merupakan salah satu bentuk teori post-kolonial yang memiliki fungsi teoritis untuk melawan apa yang disebut Leela Gandhi sebagai amnesia historis, atau kemauan dari sang koloni untuk melupakan sejarah kolonialnya setelah proses kolonialisasi itu berakhir. Lebih lanjut, di bagian sebelumnya kita juga telah melihat bagaimana gestur Murakami dalam menciptakan *Superflat* menjadi penerapan yang sangat jelas atas teori artikulasi oleh Hall.

Bab ini akan mencoba menganalisa karya-karya *Superflat* Murakami dengan menggunakan teori artikulasi oleh Hall untuk membuktikan bagaimana *Superflat* menjadi sebuah alat redefinisi post-kolonial atas identitas budaya Jepang di era globalisasi. Untuk mempermudah proses analisa ini berikut penulis merangkum kembali konsep artikulasi yang telah diutarakan Hall di bagian sebelumnya:

Artikulasi menurut Stuart Hall adalah bentuk koneksi yang dapat menggabungkan dua elemen yang berbeda di dalam kondisi tertentu. Jadi teori artikulasi digunakan untuk menyebut suatu cara untuk mengerti bagaimana penggabungan elemen-elemen ideologis yang berbeda dapat saling berkoherensi dalam satu dialog baru pada satu sirkumtansi tertentu bagi subjek politik tertentu. Melihat pengertian artikulasi yang demikian, maka poin-poin analisa akan terbagi menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi yang menyebabkan dorongan untuk menggabungkan elemen-elemen ideologis yang berbeda.
2. Bagaimana penggabungan elemen-elemen ideologis yang berbeda tersebut menghasilkan suatu dialog/bahasa baru
3. Bagaimana dialog/bahasas baru tersebut menentukan posisi subjek politik di petutur dialog baru tersebut.

4.1 *Melting DOB E* (Gambar 1)



Gambar 4.1

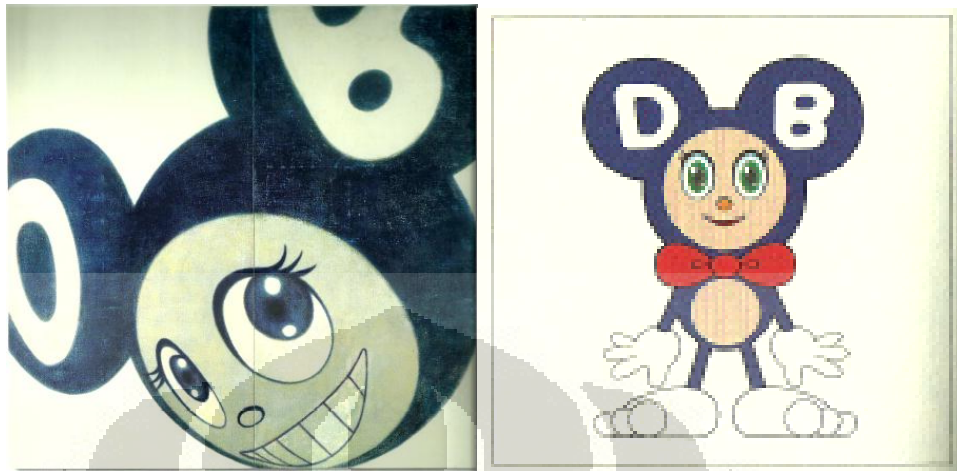
Murakami Takashi, *Melting DOB E*, 2001.

Sumber: Murakami Takashi (2001). 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか。Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd.

Mr.DOB merupakan karakter khas Murakami yang juga diakui Murakami sebagai *alter-egonya*. Karakter ini muncul pertama kali pada tahun 1993, dirancang sebelum keberangkatan Murakami ke New York.⁸³ Nama *DOB* sendiri merupakan kependekan dari *dobozite*, pengucapan cepat dari *dōshite* yang berarti kenapa? Penciptaan nama ini terinspirasi dari kolaborasi antara kalimat “*dobozite... dobozite...*“, kalimat lawakan yang dipopulerkan oleh *manga Inakappe taishō* karya Noburo Kawasaki, dengan frase “*oshamanbe*“, jargon khas pelawak Toru Yuri.⁸⁴

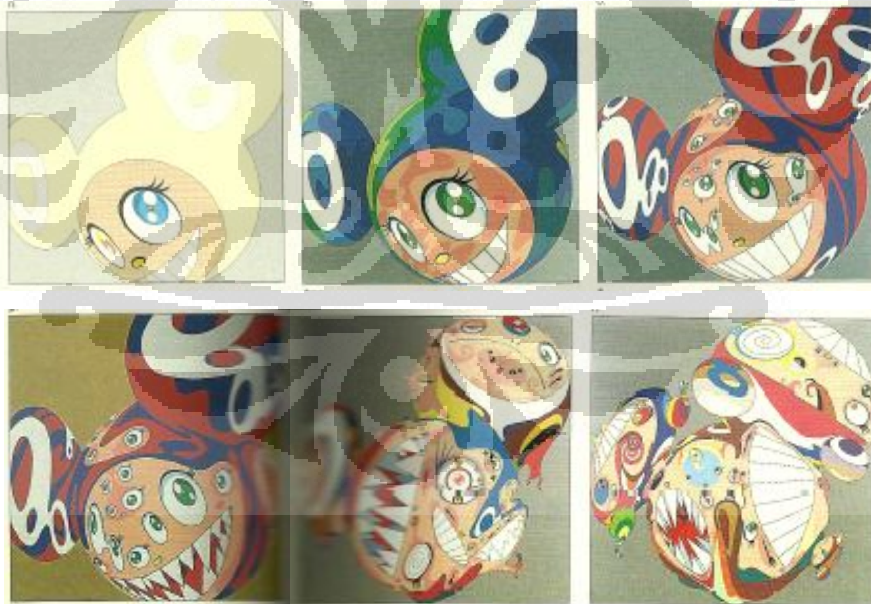
⁸³ Paul Schimmel(2008). “Making Murakami” dalam ©*MURAKAMI*. New York: Rixolli International Publications. Hal. 65-67.

⁸⁴Minami Yusuke, “Takashi Murakami Strikes Back”, dalam Murakami Takashi (2001). 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか。Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd., hal. 62.



Gambar 4.2
Karakter Mr.DOB

Kiri :そして、そしてそしてそしてそして、1996. Kanan: Salah satu draft karakter Mr. DOB
Sumber: Paul Schimmel(2008). ©MURAKAMI. New York: Rixolli International Publications.
Sumber: Murakami Takashi (2001). 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか。
Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd., telah diolah kembali.



Gambar 4.3

Transformasi figur Mr. DOB

3 atas: (1) *White DOB*, 2001. (2) *Melting DOB A*, 1999. (3) *Melting DOB B*, 1999. 3 bawah: (1)
Melting DOB C, 1999. (2) *Melting DOB D*, 2001. (3) *Melting DOB E*, 2001

Sumber: Murakami Takashi (2001). 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか。
Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd., telah diolah kembali.

Dengan menggabungkan dua kalimat guyonan yang sama sekali tidak ada hubungannya ini Murakami menciptakan karakter *DOB*, dan mengklaimnya sebagai percobaan pertamanya untuk menghancurkan dunia seni kontemporer yang dia benci waktu itu karena kondisinya yang kacau dan kosong, sebagaimana telah dijelaskan di dalam pembahasan bab II, dengan cara menyampaikan pesan yang terkandung dalam tokoh *DOB* itu sendiri, sebagai ejekan terhadap kondisi dunia seni Jepang saat itu.

4.1.1 Penjelasan Gambar 1

Dalam lukisan *Melting DOB* Edi atas, kita dapat melihat sosok *DOB* yang telah bermutasi menjadi semacam monster yang telah berubah bentuk dari sosok pertamanya. Lukisan *Melting DOB* Eini sendiri merupakan salah satu bagian dari seri lukisan *Melting DOB* karya Murakami, seperti yang dapat dilihat di gambar 4.3. Sebagaimana dapat kita lihat, gambar ini digambar dengan teknik gambar dua dimensi khas *manga*, dan siapapun yang melihatnya akan langsung menyadari kedataran permukaan gambar ini, yang tidak menyisakan sedikitpun sela di antara setiap gambarnya.

Sosok *DOB* yang telah bermutasi ini dilatarbelakangi dengan warna abu-abu yang polos dan terkesan datar, tanpa sedikitpun tendensi untuk menciptakan perspektif ruang. Kedataran yang luar biasa ini seakan menekan sosok monster *DOB* ke permukaan lukisan, menyebabkan perhatian kita langsung tertuju pada sosok *DOB*, dan bukan objek apapun di belakangnya atau di sampingnya. Mata-mata *DOB* yang membelalak secara tidak beraturan itu seakan menatap kembali orang-orang yang melihatnya. Perasaan yang ditimbulkan saat kita melihat lukisan *DOB* yang terkesan mengambang di atas latarnya, dapat kita temukan juga kalau kita melihat lukisan *Ito Jakuchu*. Berikut contoh lukisan *Jakuchu* yang berjudul *Gunkei-zu* (郡鷄図) atau *Group of Roosters* dan *Renchi Yūden-zu* (蓮池遊鮎図) atau *Fish in a Lotus Pond*.



Gambar 4.4

Ito Jakuchu, *Gunkei-zu* (郡鶏図)

Sumber: <http://www.stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>



Gambar 4.5

Ito Jakuchu, *Renchi Yūden-zu* (蓮池遊鮎図)Sumber: <http://www.stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>

Dapat diperhatikan, kedua gambar Jakuchu di atas digambar dengan detail yang sangat jelas, dengan nuansa latar belakang yang polos dan luar biasa datar, sehingga menyebabkan objek lukisan yang ada di atasnya seakan-akan mengambang. *Ito Jakuchu*, seperti yang telah dijelaskan dalam bab II, merupakan salah satu seniman pelopor konsep eksentrisitas yang digagas oleh Nobuo Tsuji. Disini terlihat jelas bagaimana Murakami mengadopsi teknik dua dimensi dari zaman Edo yang mampu mengarahkan pandangan penglihat lukisan tertuju langsung pada objeknya. Selain itu, kedua lukisan Jakuchu di atas menunjukkan kekhasan Jakuchu dalam melukis, dia membuat objek dalam lukisannya

seolah-olah memandang kembali penglihatnya. Dalam gambar 4.4, *Gunkei-zu*, pandangan ini terdapat pada figur ayam yang ada di tengah bawah yang memandang langsung ke depan, di saat ayam-ayam yang lain melihat ke kanan dan ke kiri. Dalam gambar 4.5, *Renchi Yūden-zu*, konsep “pandangan” ini terdapat dari gambar bunga dan daun teratai yang membuka, bagian tengah bunga dan teratai itu seakan menjadi mata yang menatap kembali penglihatnya.⁸⁵

4.1.2 Analisa Gambar 1

Karakter *DOB* yang ada dalam lukisan di atas merupakan karakter yang disebut-sebut sebagai *alter ego* Murakami sendiri, perubahan *DOB* dari bentuk awalnya yang manis dan lucu menjadi seperti monster menggambarkan kritik Murakami tentang kondisi sosial masyarakat Jepang pasca-perang yang menjadi stagnan dan rusak karena pengaruh kemakmuran ekonomi yang memicu tingkat konsumsi secara terus menerus. Kerakusan untuk terus dan terus mengkonsumsi tanpa dibarengi dengan kemampuan refleksi diri atas masa lalu telah membuat masyarakat Jepang, yang digambarkan dengan karakter *DOB*, bermutasi menjadi seekor monster yang absurd, dan tidak mengenakan untuk dilihat. *DOB* juga menggambarkan bagaimana stagnasi masyarakat Jepang itu membuat Jepang kebingungan menentukan arah tujuannya setelah lepas dari Amerika pada era Perang Dingin, terlihat dari tumbuhnya mata-mata yang sangat banyak di tubuh *DOB* yang tidak menatap fokus ke satu titik tertentu saja.

Teori artikulasi oleh Hall menekankan pada proses penggabungan dari dua elemen ideologis yang berbeda di bawah satu kondisi tertentu. Sebagaimana telah diutarakan dalam bab 1 dan 2, *Pop Art* adalah sepenuhnya fenomena Barat yang subjek, bentuk, dan medianya benar-benar menggambarkan iklim budaya dan gaya hidup masyarakat Barat di era tahun 1960-an. Seiring dengan berkembangnya zaman, *Pop Art*

⁸⁵ Nobuo Tsuji, *The Lineage of Eccentricity: From Matabei to Kuniyoshi* (Ebook Format) <http://stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>

bertransformasi menjadi Neo Pop. Dengan mengadopsi *Pop Art* dan mentransformasikannya menjadi Neo Pop Jepang, para seniman Neo Pop Jepang sudah melakukan proses artikulasi yang diutarakan oleh Hall, yaitu berupa penggabungan antara dua elemen ideologis yang berbeda, antara *Pop Art* dari Amerika dan unsur produk subkultur khas Jepang seperti *manga*, *anime*, dan *tokusatsu*. Dalam kasus ini, apa yang disebut Hall sebagai dialog baru itu muncul dalam bentuk seni Neo Pop Jepang, *Superflat*.

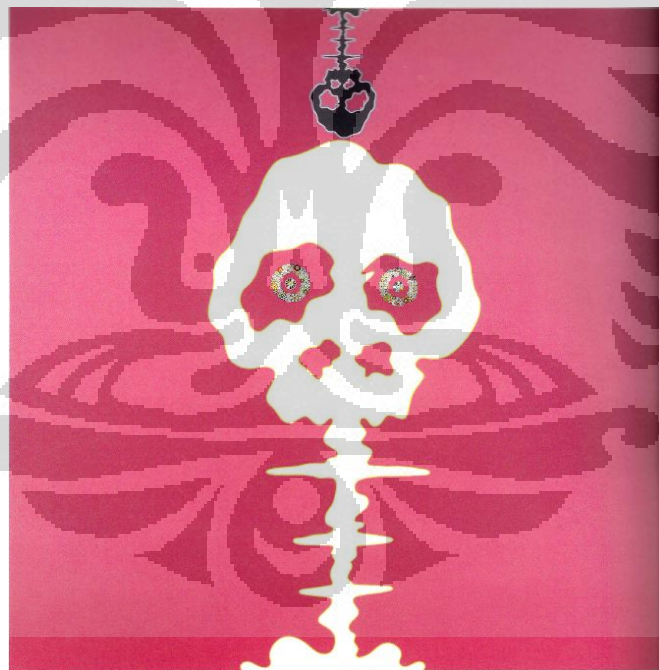
Secara konkret, proses penggabungan tersebut tampak dari bagaimana para seniman Neo Pop mengadopsi teknik klasik yang banyak digunakan oleh para seniman *Pop Art* Amerika dan Eropa era tahun 1960-an dalam menciptakan karyanya, berupa pengangkatan karakter dan gambar dari kartun. Sebagaimana para seniman *Pop Art* yang pada era 1960-an menghasilkan karya-karyanya untuk menyindir kondisi masyarakat urban Barat pada waktu itu, para seniman Neo Pop Jepang mengadopsi pemikiran *Pop Art* Amerika tersebut dan menyesuaikannya dengan kondisi masyarakat Jepang. Hal ini tampak dari karakter *DOB* yang telah bermutasi dilukis dengan teknik khas *manga*. Disini Murakami sudah melakukan tahap awal dari konsep artikulasi Hall dengan cara mengambil alat dari budaya dominan, yaitu *Pop Art* yang berasal dari Amerika, berupa teknik gambar klasik *Pop Art*, dan baru kemudian menyuntikkan unsur budaya asli Jepang berupa teknik gambar *manga* dan konsep eksentrik yang diturunkan dari golongan seniman zaman Edo, dalam hal ini *Jakuchu*. Proses penggabungan dua elemen ideologis yang berbeda oleh Murakami ini telah membuat *Superflat* menjadi sebuah “bahasa baru”. Dan dengan merepresentasikan kondisi sosial masyarakat Jepang pasca-perang, seperti yang telah diutarakan di paragraf pertama poin 4.1.2, *Superflat* menjadi sebuah alat yang mampu membantu Jepang “berbicara” kembali dan melakukan redefinisi identitas Jepang di era globalisasi.

4.2 タイムボカン (*Pink*)(Gambar 2)



Gambar 4.6

Cuplikan scene anime タイムボカン Series: *Yatterman*, 1977-1979.
 Sumber: Paul Schimmel(2008). ©MURAKAMI. New York: Rixolli International Publications.



Gambar 4.7

Murakami Takashi, タイムボカン(*Pink*), 2001.
 Sumber: Paul Schimmel(2008). ©MURAKAMI. New York: Rixolli International Publications.

Time Bokan Series adalah seri lukisan yang dibuat oleh Murakami dengan mengambil inspirasi dari anime *Time Bokan* yang disiarkan sejak tahun 1975 di Jepang. Kata *Bokan* sendiri adalah *onomatope* dari suara ledakan bom. *Anime* ini

disiarkan setiap minggu di televisi, dan setiap minggunya selalu menampilkan akhir cerita yang ditandai dengan kekalahan sang tokoh protagonis yang selalu disimbolkan dengan ledakan awan jamur yang menyimbolkan ledakan bom atom, seperti yang dapat dilihat di gambar 4.6 bagian atas.

4.2.1 Penjelasan Gambar 2

Apabila kita perhatikan lukisan *タイムボカン* (*Pink*) di atas, kita dapat kembali menemukan kualitas gambar khas Murakami yang datar, halus, dan teliti. Kalau kita cermati bentuk tengkorak hitam yang dilatarbelakangi warna merah muda cerah di atas akan tampak bentuk *mushroom cloud* (茸雲) yang selalu muncul setelah peledakan bom atom, sebagaimana dapat dilihat dalam cuplikan *scene anime* *タイムボカン* di atasnya. Murakami pun menambahkan gambar bunga-bunga *Superflat*nya yang khas di area dalam mata tengkorak tersebut.

4.2.2 Analisa Gambar 2

Di Jepang, *mushroom cloud* merupakan simbol perang, sekaligus simbol kekalahan.⁸⁶ Simbolisasi demikian terjadi sejak kekalahan tragis Jepang pada Perang Pasifik akibat penjatuhan bom atom di Hiroshima dan Nagasaki tanggal 6 dan 9 Agustus 1945. Setelah kekalahan tersebut, Jepang terpaksa menerima okupansi Amerika di tanahnya, dan mengalami berbagai instruksi Amerika yang benar-benar merombak total ideologi dan cara hidup bangsa Jepang sampai saat itu. Seperti telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, Trauma akan kekalahan yang tragis dan kemakmuran ekonomi yang dinikmati di bawah perlindungan Amerika telah mengubah Jepang menjadi sebuah masyarakat dengan sensibilitas kekanakan yang tunduk kepada pengaruh Amerika. *Anime* *タイムボカン* yang disiarkan sejak tahun 1975 di Jepang, yang menjadi inspirasi karya Murakami di atas adalah *anime* yang setiap minggunya menyajikan cerita yang bagian akhirnya selalu ditandai dengan kekalahan sang tokoh

⁸⁶Murakami Takashi (2001). 召喚するかドアを開けるか回復するか全滅するか.Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd. Hal. 136.

protagonis, dan adegan kekalahan tokoh tersebut selalu ditemani dengan efek ledakan bom atom seperti dalam gambar di atas. Cerita ini disiarkan terus menerus setiap minggu dari tahun 1975-1983.

Murakami mengadopsi *anime* yang menarasikan kekalahan ini, sebagai inspirasinya dalam menciptakan lukisannya. Berdasarkan hal ini dapat dikatakan Murakami berusaha menciptakan *haisen kiroku-ga* (敗戦記録画) atau lukisan kekalahan,⁸⁷ untuk menampilkan “kekalahan” tersebut kepada masyarakat Jepang, yang sebagaimana telah dijelaskan dalam bab 2 dan 3 telah kehilangan kemampuan refleksi dirinya dan memilih untuk mengalami amnesia historis akan kekalahannya yang tragis pada Perang Pasifik. Seperti yang telah dikatakan oleh Leela Ghandi dan Homi Bhabha dalam penjelasan bab sebelumnya bahwa untuk benar-benar mampu membentuk satu identitas baru dan keluar dari kolonisasi yang harus dilakukan oleh bangsa yang telah terkolonisasi adalah menghadapi memori kolonial tersebut, Murakami mengajak masyarakat Jepang untuk mengingat kembali memori kekalahan tersebut dan menghadapinya, dengan maksud untuk memberontak dan membebaskan diri dari hegemoni Amerika, dan menciptakan identitas Jepang yang baru.

Murakami merepresentasikan keinginannya untuk membentuk suatu identitas yang baru tersebut melalui karya *Superflat*nya yang seperti penjelasan gambar sebelumnya, merupakan hasil hibridisasi dari *Pop Art* Amerika dan unsur budaya asli Jepang. Dengan begitu, *Superflat* sebagai satu dialog baru menjadi alat bagi Murakami untuk melakukan redefinisi identitas budaya Jepang di era globalisasi ini untuk melepaskan diri pendefinisian identitas oleh Amerika.

⁸⁷Sawaragi Noi (2005). スーパーフラットという戦場で：戦後、日本のサブカルチャーと美術 dalam Murakami Takashi (2005). *Little Boy*, hal. 201.

4.3 Red Robe (Gambar 3)



Gambar 4.8
 Murakami Takashi, *Red Robe*, 2001.
 Sumber: <http://english.kaikaikiki.co.jp/whatskaikaikiki/>.

4.3.1 Penjelasan gambar 3

Di dalam lukisan di atas kita dapat melihat ada dua makhluk yang sedang memegang benang merah yang kedua ujungnya saling berhubungan. Kedua makhluk ini adalah Kiki dan Kaikai, tokoh orisinal ciptaan Murakami. Istilah *kaikaikiki* (怪々奇々) pada awalnya digunakan oleh orang-orang untuk menyebut ciri-ciri karya pelukis era Momoyama, Kano Eitoku, dengan menggunakan karakter kanji gaib dan luar biasa. Istilah itu digunakan untuk merujuk kepada ciri estetis Eitoku yang mengombinasikan ciri yang agresif dan luar biasa sekaligus halus dan sensitif.⁸⁸

Kedua makhluk ini memiliki telinga yang bertuliskan nama mereka, *kiki* dan *kaikai*, dan dari ekspresi keduanya kita dapat langsung

⁸⁸ Philippe Dagen, Jill Gasparina, Laurent Le Bon (2011). *Murakami Versailles*. Paris: Editions Xavier Barral.

mengetahui kontrasnya sifat mereka berdua, sebagaimana gaya seni Kano Eitoku yang juga menggabungkan dua elemen keindahan yang sangat kontras. Sebagaimana dua lukisan sebelumnya, dapat kita lihat, gambar ini digambar dengan teknik gambar dua dimensi khas *manga*, yang sangat menonjolkan permukaan gambar yang datar, dan tidak menyisakan sedikitpun sela di antara setiap gambarnya, seperti dua gambar sebelumnya.

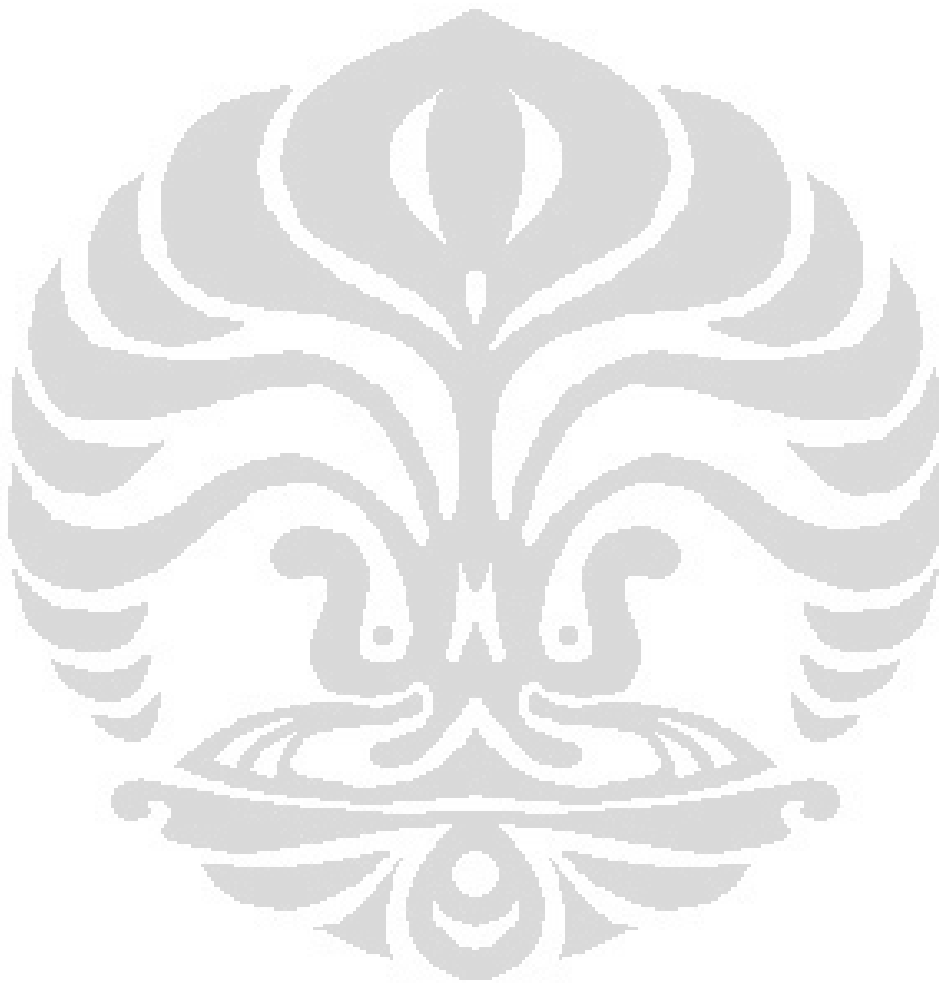
4.3.2 Analisa gambar 3

Kontrasnya makna yang terkandung dalam istilah *kaikaiki* yang digunakan untuk merujuk kepada gaya seni Eitoku, dapat menjadi simbolisasi dari karya seni Murakami sendiri, yang seringkali memiliki wujud yang *kawaii* dalam figur-figur *anime* atau *manga* pada awalnya, tapi dapat juga berubah sewaktu-waktu menjadi monster yang begitu absurd dan tidak mengenakan untuk dilihat, sebagaimana yang terjadi pada gambar *Mr. DOB* dan mutasinya, *Melting DOB* di atas. Karya-karya Murakami yang demikian sebenarnya merupakan sindiran bagi kondisi sosial masyarakat Jepang pasca-perang yang hidup dengan sensibilitas kekanak-kanakan, yang menolak untuk menerima dan mengakui sejarah kolonialnya. Sebagaimana penjelasan oleh Bhabha dalam bab sebelumnya, penolakan akan memori yang buruk akan menghalangi suatu bangsa untuk benar-benar menemukan identitas diri pasca-kolonialnya secara penuh.

Seperti dua lukisan sebelumnya, *Superflat*, sebagai sebuah dialog baru yang diciptakan Murakami melalui penggabungan antara elemen ideologis Amerika dan Jepang, berfungsi sebagai alat yang mengajak masyarakat Jepang untuk belajar menerima memori masa kolonialnya, dan dengan begitu sekaligus menjadi alat yang mampu meredefinisi identitas Jepang kontemporer.

Melalui analisa ketiga lukisan di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa *Superflat*, sebagai sebuah “dialog baru” yang diciptakan Murakami melalui penggabungan antara elemen ideologis *Pop Art* Amerika sebagai “*colonializer*”, dengan elemen ideologis Jepang

sebagai masyarakat yang ter-“*colonialized*”, yaitu unsur-unsur produk subkultur yang mewarisi konsep seni tradisional Jepang dari zaman Edo, merupakan alat bagi Murakami untuk melakukan redefinisi identitas budaya Jepang di era globalisasi ini.



BAB V

KESIMPULAN

Segera setelah mengalahkan Jepang pada perang Pasifik, pihak Amerika menjalankan langkah demokratisasi untuk meyakinkan bahwa Jepang tidak akan lagi menjadi ancaman bagi Amerika maupun negara-negara Asia lainnya. Langkah demokratisasi yang dijalankan oleh Amerika ini merombak semua aspek kehidupan masyarakat Jepang ketika itu, mulai dari sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan. Setelah ancaman Perang Dingin meluas ke Asia di awal tahun 1950, usaha demokratisasi ini berubah berubah menjadi pembangunan Jepang sebagai raksasa ekonomi di Asia yang mampu berfungsi sebagai gudang logistik Amerika.

Kebangkitan ekonomi yang menyusul proses tersebut ternyata menimbulkan berbagai dampak negatif pada masyarakat Jepang. Salah satunya adalah kemunculan masyarakat konsumtif yang tidak memiliki nilai-nilai yang terpusat. Trauma perang dan kemakmuran ekonomi akhirnya membuat masyarakat kehilangan kemampuan refleksi diri akan sejarah masa kolonialnya dan terkungkung dalam suatu kondisi mental yang stagnan.

Kondisi yang stagnan ini juga terjadi dalam dunia seni kontemporer Jepang. Para seniman Neo Pop Jepang yang mulai bermunculan pada tahun 1990-an melakukan pemberontakan terhadap kondisi ini. Salah satu dari seniman-seniman itu adalah Murakami Takashi. Dengan *Superflat Art*nya yang mengusung tema-tema kekalahan, Murakami melakukan pemberontakan di bidang seni kontemporer Jepang dan mengkritik kondisi masyarakat Jepang pasca-perang yang stagnan tadi. Hal ini ia lakukan dengan cara mentransformasikan *Pop Art* Amerika dengan unsur-unsur subkultur yang menurutnya mewarisi konsep eksentrisitas estetis tradisional Jepang dari zaman Edo. Melalui proses transformasi tersebut, teori artikulasi Stuart Hall. Ia menggabungkan dua elemen ideologis yang berbeda dan kemudian melahirkan *Superflat* sebagai suatu dialog baru yang kemudian mampu menjadi redefinisi identitas budaya Jepang di era globalisasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku:

- Ashcroft, Bill, Griffiths, Gareth, & Tiffin, Helen (1995). *The Post Colonial Studies Reader*. London: Routledge.
- Conant, Ellen P., Owyong, Steve D., & Rimer, J. Thomas. 1995. *Nihonga Transcending the Past: Japanese Style Painting 1868-1968*. The Saint Louis Art Museum, International & Pan-American Copyright.
- Dagen, Philippe, Gasparina, Jill, & Le Bon, Laurent (2011). *Murakami Versailles*. Paris: Editions Xavier Barral.
- Duss, Peter. 1998. *Modern Japan*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Friedman, Thomas L. 2000. *Lexus and The Olive Tree*. New York: Anchor Books.
- Gendai Āto Jiten*. 2009. Tokyo: Bijutsu Shuppansha.
- Ghandi, Leela. 1998. *Postcolonial Theory: A Critical Introduction*. St. Leonards: Allen & Unwin.
- Gravett, Paul. 2004. *Manga: 60 Years of Japanese Comics*. Tokyo: Hall, Stuart. 1996. *Critical Dialogues in Cultural Studies*. London: Routledge.
- Havens, Thomas R. 1982. *Artist and Patron in Postwar Japan*. United Kingdom: Princeton University Press.
- Masatake Kosaka dalam Peter Duss 1998. *Modern Japan*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Minami Yusuke. 2001. "Takashi Murakami Strikes Back", dalam *Takashi Murakami: Shōkansuruka, Doa wo Akeruka, Kaifukusuruka, Zenmetsusuruka*. Tokyo: Kaikai Kiki Co. Ltd.
- Munsterberg, Hugo. 1978. *From the Meiji Restoration to the Meiji Centennial*. New York: Hacker Art Books.
- Murakami Takashi 2000. *Superflat*. Tokyo: MADRA Publishing.

- Murakami Takashi. 2001. *Takashi Murakami: Shōkansuruka, Doa wo Akeruka, Kaifukusuruka, Zenmetsusuruka*. Tokyo: Kaikai Kiki Co. Ltd.
- Murakami Takashi. 2005. *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. Tokyo: Kaikai Kiki Co. Ltd., Japan Society, Inc.
- Nakamura Ichiya. 2003. *Japanese Pop Industry*. Stanford Japan Center.
- Osterwold, Tilman. 2011. *Pop Art*. Los Angeles: Taschen.
- Schimmel, Paul. 2008. ©MURAKAMI. New York: Rixolli International Publications.
- Sen, Amartya. 2006. *Identity and Violence: The Illusion of Destiny*. Tangerang: Marjin Kiri.
- Sharp, K. 2006. *Superflat Worlds: A Topography of Takashi Murakami and the Cultures of Superflat Art*. Australia: RMIT University.
- Smith, Roberta. "Japan's Collective Unconscious". *New York Times*. 8 April 2005. Hal. 27 dan 31.
- Steinberg, Marc A. 2002. *Emerging from Flatness: Murakami Takashi and Superflat Aesthetics*. Montreal: McGill University.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.

Sumber Internet:

- http://www.theartstory.org/artist-lichtenstein-roy.htm#lichtenstein_roy_1_data_big (diakses pada 16 Juni 2012, 10:46)
- <http://www.movieposter.com/posters/archive/main/35/MPW-17937> (diakses pada 16 Juni 2012, 12:58)
- <http://english.kaikaikiki.co.jp/whatskaikaikiki/> (diakses pada 25 April 2012, 12:42)
- <http://history.hanover.edu/project.html> (diakses pada 29 April 2012, 4:50)

MOFA: Speech by Minister for Foreign Affairs Taro Aso at Digital Hollywood University "A New Look at Cultural Diplomacy: A Call to Japan's Cultural Practitioners"

<http://www.mofa.go.jp/announce/fm/aso/speech0604-2.html> (diakses pada 4 Mei 2012, 11:47)

<http://www.youtube.com/watch?v=R9L9vWmvvX0&feature=related>

MOFA: Pop-Culture Diplomacy

<http://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/pop/> (diakses pada 4 Mei 2012, 11:46)

Nobuo Tsuji. 2010. *The Lineage of Eccentricity E-book Format* (Stephen Sael, penerjemah). <http://stephensael.com/ebook/lineageOfEccentricity/> (diakses pada Mei 2012)

McGray, Douglas. 2002. *Japan Gross National Cool*.

<http://homes.chass.utoronto.ca/~ikalmar/illustex/japfpmcgray.htm> (diakses pada 3 Mei 2012, 01:20)

Pasal 9 Revisi Konstitusi Meiji 1947

Sumber: <http://history.hanover.edu/project.html>

**CHAPTER II.
RENUNCIATION OF WAR**

Article 9. Aspiring sincerely to an international peace based on justice and order, the Japanese people forever renounce war as a sovereign right of the nation and the threat or use of force as a mean of settling international disputes.

(2) In order to accomplish the aim of the preceding paragraph, land, sea, and air forces, as well as other war potential, will never be maintained. The right of belligerency of the state will not be recognized.

**BAGIAN II
PENOLAKAN TERHADAP PERANG**

Pasal 9. Mengacu sepenuhnya kepada perdamaian internasional yang didasari pada keadilan dan keteriban, orang-orang Jepang senantiasa mengesampingkan perang dalam rangka memenuhi hak atas kedaulatan negara dan mengesampingkan ancaman atau penggunaan kekerasan sebagai alat untuk memecahkan konflik internasional.

(2) Guna mencapai tujuan dari paragraf sebelumnya, kekuatan darat, laut dan udara, demikian juga potensi peperangan/konflik, tidak akan pernah dapat dibenarkan. Demikian juga hak negara menyatakan perang tidak akan diakui.

Manga AKIRA



(Lanjutan)



(Lanjutan)

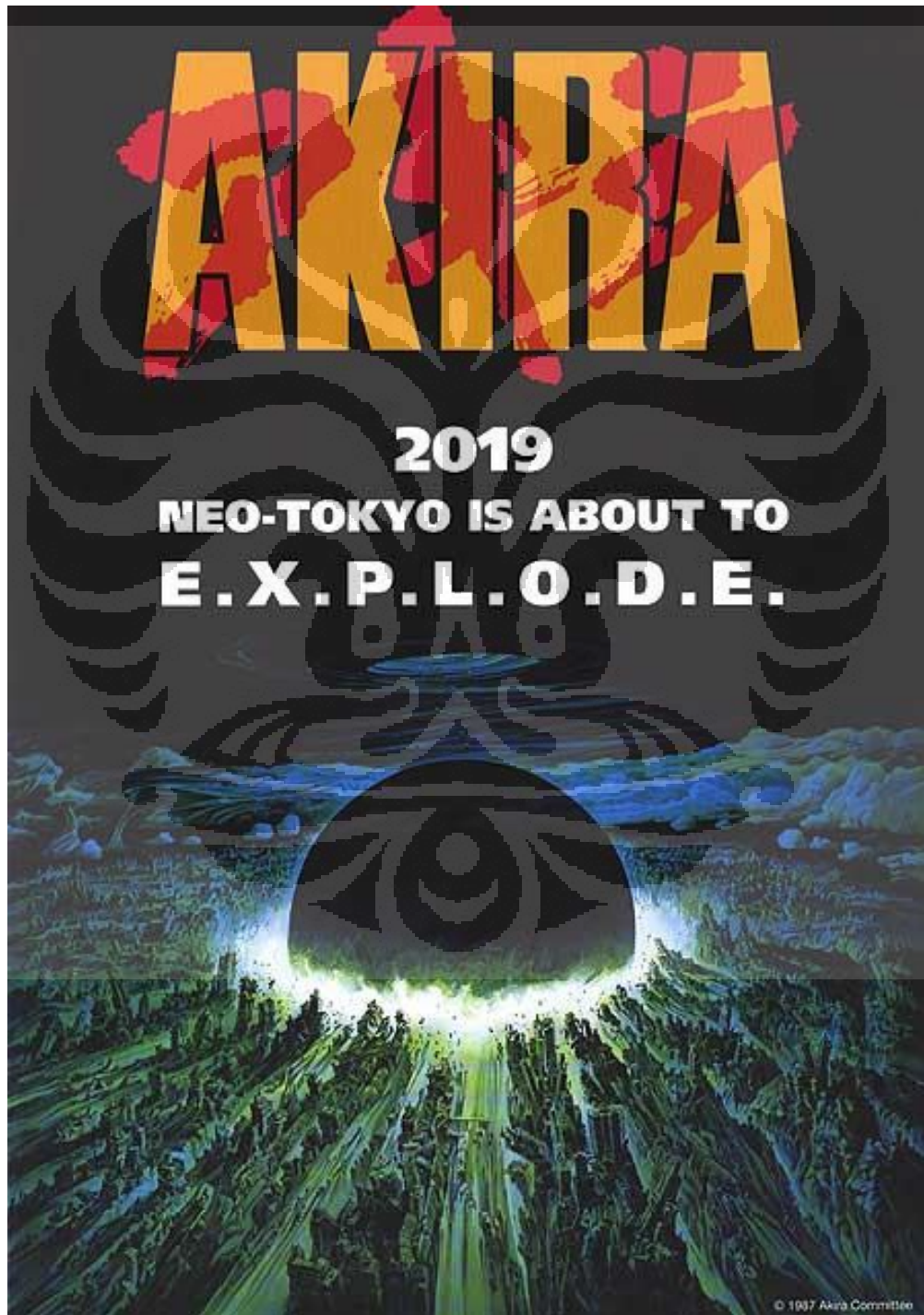


(Lanjutan)



Poster *Anime* AKIRA

Sumber: <http://www.movieposter.com/posters/archive/main/35/MPW-17937>



Scene dari Anime Space Battleship Yamato

Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=R9L9vWmvvX0&feature=related>



(Lanjutan)



(Lanjutan)



(Lanjutan)



Iwasa Matabei Katsumochi (diatributkan), *“The Tale of Yamanaka Tokiwa,”*
Scroll 9, Ushiwaka attack the thieves.

Sumber: <http://www.stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>



Iwasa Matabei Katsumochi (diatributkan), “*The Tale of Yamanaka Tokiwa,*”

Scroll 10, Wrapping the body of the thieves in the bamboo mats.

Sumber:<http://www.stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>



Itō Jakuchū, *Black Rooster and Nandin*

Sumber: <http://www.stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>



Soga Shohaku, *The Immortals*

Sumber: <http://www.stephensalel.com/ebook/lineageOfEccentricity/>



Murakami Takashi, *Miss KO²*, detail.

Sumber: Paul Schimmel, ©MURAKAMI. (2008) New York: Rixolli International Publications

