



## KAJIAN BUDAYA JEPANG PADA PROSES DAN TEKNIK SENI LUKIS TAKASHI MURAKAMI

Dwi Yunizal

Program Studi Seni Program Magister  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Suryodiningratan No. 8, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Kode Pos 55143  
Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia  
Email: qwiyuzald1992@gmail.com

### Abstrak

Seniman kontemporer Takashi Murakami dari Jepang mengerjakan karya lukisan, patung, dan media komersial termasuk fashion, barang dagang, dan animasi dengan teori *superflat*. Proses kreatif memadukan budaya tradisional dengan budaya kontemporer. Penelitian ini bertujuan memahami latar belakang Murakami mengelola dinamika budaya tradisional dengan wacana visual yang kritis dan jenius. Teori *superflat* akhirnya mampu mengantarkan Murakami menjadi seniman ternama, karena pertemuan dinamika budaya tradisional dan kapitalis di pasar global. Penggunaan unsur *kawaii* yang berarti imut dan manis, baik sebagai gaya maupun gaya hidup dapat ditemukan dalam karya seni Murakami. Simbolisme memainkan peran penting untuk menarik perhatian orang, dan berupaya mengangkat status budaya *otaku* sebagai representasi Jepang. Kepekaan mitis Murakami menghadirkan mitos tradisional Jepang, Cina, dan Buddha memberikan pencapaian *mythopoeic*. Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan dengan pendekatan semi-sistematik yang bersumber dari jurnal, disertasi, tesis, dan media internet. Berdasarkan hasil pengolahan data dan informasi, karya seniman Murakami dipengaruhi oleh struktur budaya Jepang seperti *soga shohaku*, *kawaii*, dan *otaku*. Kesadaran Murakami dalam memahami wacana seni dengan memasukkan gaya *kawaii*, sehingga mudah diterima di pasar seni global. Memahami bagaimana formula Murakami mengelola budaya tradisional menjadi seni masa kini, dapat dianalisis dalam karya berjudul "*Dragon in Clouds – Indigo Blue*". Kesimpulan dari karya Murakami adalah simbolisme yang dipengaruhi pengalaman pribadinya.

**Kata Kunci:** *soga shohaku, kawaii, otaku, superflat.*

### Abstract

Contemporary artist Takashi Murakami from Japan works in painting, sculpture, and commercial media including fashion, merchandise and animation with the *superflat* theory. The creative process combines traditional culture with contemporary culture, this study aims to understand Murakami's background in managing the dynamics of traditional culture with critical and genius visual discourse. The *superflat* theory was finally able to lead Murakami to become a well-known artist, due to the meeting of the dynamics of traditional and capitalist culture in the global market. The use of *kawaii* elements which mean cute and sweet, both as a style and a way of life can be found in Murakami's art. Symbolism plays an important role in attracting people's attention and working to elevate *otaku* culture's status as a representation of Japan. Murakami's mythical sensibility presents traditional Japanese, Chinese, and Buddhist myths giving *mythopoeic* achievements. This study uses library research with a semi-systematic approach that originates from journals, dissertations, theses, and internet media, based on the results of data and information processing, the works of artist Murakami are influenced by Japanese cultural structures such as *Soga Shohaku, kawaii, and otaku*. Murakami's awareness in understanding art discourse by incorporating a *kawaii* style, so that it is easily accepted in the global art market. Understanding how Murakami's formula manages traditional culture to become today's art, can be analyzed in a work entitled "*Dragon in Clouds – Indigo Blue*". The conclusion of Murakami's work is the symbolism influenced by his personal experience.

**Keywords:** *soga shohaku, kawaii, otaku, superflat.*

### PENDAHULUAN

Takashi Murakami adalah seniman kontemporer terkenal dari Jepang. Lukisan dan pahatannya cukup khas dengan mengerjakan bidang super datar, dengan segala macam karya seni berbentuk datar seperti seni

grafis, animasi, atau seni dua dimensi. Murakami mengembangkan teorinya tentang *superflat* yang menggabungkan budaya tradisional dengan budaya kontemporer agar lebih mendunia. Kejeniusan Murakami dalam mengungkap dinamika beragam





antara budaya tradisional, modal, dan seni global kontemporer patut diapresiasi lebih dalam. Murakami menggunakan strategi profit pasar dimana hasil dari penjualan lukisan dan patungnya di Amerika Serikat dan Eropa, digunakan sebagai modal untuk menciptakan seni *superflat* di Jepang (Sharp, 2007:31).

Karya Murakami terinspirasi oleh lukisan tradisional Jepang dan *ukiyo-e*. *Ukiyo-e* adalah istilah yang digunakan pada teknik pemotongan kayu yang berkembang di Jepang periode Edo. Menjadi menarik ketika seorang seniman kontemporer dapat membingkai dan mengembangkan seni tradisional menjadi karya seni rupa kontemporer. Ide tersebut merupakan terobosan dan inovasi jenius sebagai seniman. Melalui kemampuan dan pemikiran kritisnya, Murakami mampu memperkenalkan budaya tradisional dengan mengikuti perkembangan zaman (Yazovskaya, 2018:516).

Pengalaman kerja Murakami didasarkan pada kehidupan masa lalunya. Murakami lahir pada tahun 1962, ayahnya adalah seorang sopir taksi sedangkan ibunya adalah seorang ibu rumah tangga. Ibunya telah mempelajari bordir dan desain tekstil sejak lama, dan pengalaman ibunya tersebut telah mempengaruhi minat Murakami pada seni rupa. Memiliki orang tua disiplin selalu mengajarkan Murakami untuk menulis kegiatan atau ulasan tentang pameran yang pernah dilihatnya. Murakami harus mengikuti segala perintah orang tuanya karena jika menolak, maka akan tidur tanpa makan malam. Lingkungan yang kompetitif dan disiplin mendorong Murakami untuk belajar dengan giat serta berpikir kritis agar dapat menulis dengan cepat. Keterampilan ini pada akhirnya berkontribusi sebagai modal untuk menjadi seniman hebat, kritis, dan jenius di masa depan.

Pada prinsipnya, tujuan dari karya Murakami adalah untuk meningkatkan status budaya *otaku* sebagai salah satu hal yang dapat mewakili Jepang di mata dunia (Raubenheimer, 2006:78-79). Pada akhirnya Murakami berhasil meningkatkan status budaya *otaku*. Murakami punya alasan kuat dan bagus untuk menciptakan karya seninya. Hal ini dilandasi ketika ibunya mengatakan jika AS menjatuhkan bom nuklir lagi maka Murakami tidak akan lahir. Setelah Perang Dunia II berakhir, peristiwa bersejarah itu memiliki pengaruh luar biasa pada evolusi artistik Murakami (Hu, 2021:561). Jepang menggeliat untuk menciptakan identitas nasional untuk menghidupkan kembali budaya tradisional. Ada tekanan yang luar biasa pada tenaga kerjanya agar menghasilkan berbagai produk, untuk dapat bersaing dengan Barat

baik secara ekonomi maupun budaya. Penekanan campuran pada budaya tradisional Jepang dan pengaruh Barat memberi Murakami pemahaman kritis tentang kehidupan. Selain itu masa kecil Murakami aktif menghadiri ritual Buddhis, kursus kaligrafi Jepang dan mengunjungi museum pameran master seperti Renoir dan Goya. Hal ini di masa depan berdampak pada perkembangan dan proses karya Murakami menjadi seniman kritis dan jenius. Penelitian ini bertujuan untuk memahami latar belakang Murakami sebagai seniman kontemporer yang sukses, dengan kemampuannya mengelola dinamika budaya tradisional Jepang menjadi budaya global dan kontemporer. Kajian ini membahas bagaimana Murakami mengelola budaya Jepang dalam karya seni kontemporer. Tulisan ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagi para seniman muda untuk lebih kritis dalam mengelola budaya sehingga memiliki nilai artistik yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Proses karya seni harus memiliki kesadaran yang mendalam, agar karya yang diciptakan memang murni dari pikiran yang jujur dan terbuka dalam merespon serta menyikapi fenomena di sekitar kehidupan secara kritis. Kemampuan memahami wacana secara kritis dan positif sangat penting untuk selalu melihat permasalahan secara lebih jernih, sehingga dapat bekerja secara maksimal dan mampu memahami serta menyadari apa yang sedang terjadi (Sanjaya & Citra, 2022:111).

Pengaruh dan masuknya budaya asing di era digital dengan cepat mempengaruhi budaya lokal yang semakin ditinggalkan. Sehingga kepedulian dan kesadaran bersama dalam menjaga serta melestarikan budaya warisan nenek moyang kita secara turun temurun (Khairi & Hafiz, 2022: 146). Misalnya melestarikan budaya tradisional dengan mengelola dan memahami wacana seni secara kritis agar budaya tersebut dapat diterima oleh generasi muda.

## KAJIAN TEORI

### 1. Teknik *Superflat* Takashi Murakami

Seniman kontemporer Murakami dalam praktik artistiknya mengembangkan teori *superflat*. Pada akhirnya teori ini mampu mengantarkan dirinya sebagai artis terkenal. Murakami mengelola dinamika budaya tradisional dan kapitalis yang dipertemukan di pasar global. Murakami Memiliki kejeniusan dan kemampuan kritis dalam mengungkapkan dinamika kompleks antara budaya, modal, dan seni rupa kontemporer. Teknik *ukiyo-e* pada zaman *Edo* berfungsi dalam *super flat* sebagai indikator keaslian





budaya atau sebagai DNA *superflat* (Murakami dalam Sharp, 2007:31, 34).

Penggunaan teknik kerja Murakami dapat dilihat pada karya berjudul "*Dragon in Clouds – Indigo Blue*". Perpaduan warna merah dan biru terlihat jelas pada karya yang dibuat di atas kanvas menggunakan akrilik di atas *board* berukuran 143 x 708<sup>5/8</sup> inci. Lukisan itu secara visual menampilkan objek naga di awan dengan warna biru nila. Sehingga terlihat seperti persembahan doa dalam mitologi tradisional Jepang. Karya Murakami dapat dianalisis oleh Murakami sendiri berdasarkan teori *superflatness* yang telah ia praktikkan (Yazovskaya, 2018:516).

Proses kreatif Murakami secara teoritis mengarah pada penciptaan konsep *superflatness* sebagai gaya artistik, yang pada gilirannya menjadi identitasnya sebagai seorang seniman. *Superflat* sendiri adalah gaya penggambaran yang berasal dari tradisi seni Jepang yang dikenal sebagai cetakan balok kayu *ukiyo-e*, yang kemudian meminjamkan karakternya pada gaya *manga* (Yazovskaya, 2018:518). Karya berjudul "*Dragon in Clouds – Indigo Blue*" menggambarkan pusaran hingar bingar di sekitar pupil naga yang dikombinasikan dengan lubang hidung lebar dan kumis ular untuk menciptakan ilusi kecepatan dramatis secara visual. Kuku dan taringnya tajam terlihat begitu garang dan sangat kuat. Bentuk lengkungan spiral melilit tubuh naga menciptakan kesan gerak yang fleksibel mengikuti postur tubuh naga itu sendiri. Itulah tampilan visual secara umum dari karya Takashi Murakami.

Ada beberapa faktor yang membantu Murakami dalam pengembangan *superflat*, yaitu dengan mengacu pada lukisan tradisional Jepang dan *ukiyo-e* di era *Edo*. Dapat dipahami bahwa seni Asia kuno tidak memiliki perspektif. Jadi tidak bisa mengidentifikasi objek mana yang lebih dekat atau lebih jauh (Hu, 2021:560). Lihat saja karya "*Dragon in Clouds – Indigo Blue*" yang memadukan warna merah dan biru dengan makhluk yang sudah lama dianggap sebagai simbol takdir seseorang dalam budaya Jepang. Hewan-hewan ini sering dicari untuk menegaskan kembali pengabdian seni dengan proses kreatif untuk lukisan seperti menawarkan doa kepada sang dewa. Garis besar pusaran energi dan cakar besar membentang di panel sementara sisik tubuh naga terlihat seperti bayangan yang meniru efek tinta jenuh dalam lukisan *Soga Shohaku* (pelukis Jepang pada masa *Edo*). Gaya *Superflat* yang khas menggunakan teknik melukis Jepang klasik dengan bentuk ultra-halus untuk menggambarkan campuran besar konten *pop*, *anime*, dan *otaku* dalam bidang gambar berbentuk datar.

Penekanan *superflat* memberikan interpretasi mitos yang pada akhirnya mengarah pada kemungkinan opini mitos kontemporer. Penafsiran naratif, agensi audien, dan penentangan batas-batas formal, temporal, dan *stilistika* berpeluang memberikan fungsi-fungsi mitis sebagaimana dikemukakan oleh Campbell dan Elliot (Uzelac, 2022:4). Fungsi mistis baru ini berguna bagi Murakami untuk mempengaruhi peminat dalam pasar seni global. Murakami bergerak bebas di bidang estetika di mana estetika terus berkembang. Inspirasi budaya merupakan wacana yang dikembangkan oleh Murakami. Selain itu, karya-karyanya juga bertema *utopis* dan *dystopian* dengan menampilkan kumpulan bunga tersenyum dan adegan rumit. Berkaitan erat dengan *otaku*, istilah ini digunakan untuk menyebut atau panggilan yang ditujukan kepada orang yang menekuni hobi dalam budaya Jepang.

## 2. Konsep *Kawaii* Takasih Murakami

*Kawaii* berarti sesuatu yang imut dan manis, baik sebagai gaya maupun gaya hidup. *Kawaii* sendiri bisa dilihat dari berbagai merek dagang visual yang meliputi *mode*, *manga*, *anime*, dan budaya populer lainnya. *Kawaii* dalam seni dapat ditemukan dalam seni visual seniman *neo-pop* seperti Murakami, misalnya. *Kawaii* merupakan konsep kritis yang berkembang di Jepang sejak tahun 1980-an, dan telah menjadi topik penelitian sosiologis dengan dimensi subversif dan kritis. Pengertian lain yang berhubungan dengan *kawaii* antara lain manis, imut, polos, murni, lemah lembut, rentan, lemah, tetapi pada kenyataannya konsep tersebut adalah tentang sesuatu yang buruk atau jelek, seperti dalam kata *kawaisou* (miskin, sengsara), (Kinsella dalam Borggreen, 2011:39-41).

Konsep *kawaii* dalam seni visual Jepang bukanlah hal baru. Pada mulanya *kawaii* erat kaitannya dengan hadirnya beberapa seniman muda pada pertengahan tahun 1980-an yang disebut sebagai "*Super girls in art*". Sebuah konsep yang diciptakan oleh *Bijutsu techô* (*Art Records*) adalah sebuah majalah seni berpengaruh di Jepang (Borggreen, 2011:45). Secara garis besar, karakteristik umum *kawaii* dipengaruhi oleh subkultur *otaku* (Yazovskaya, 2018:516). Estetika *kawaii* pada akhirnya adalah sebuah konsep yang lucu, kekanak-kanakan, bebas, dan mudah sehingga dapat diterima di pasar global. Peneliti Denmark Gunhild Borggreen menjelaskan bahwa *kawaii* dalam konteks seni visual Jepang harus didefinisikan sebagai arah budaya dari sesuatu yang menggemaskan seperti *manga*, *anime*, *mode* remaja, video game, desain, dan sebagainya (Yazovskaya, 2018:517).



Selain itu, peneliti Jepang seperti Yuko Hasegawa memahami pengertian *kawaii*, menurutnya konsep *kawaii* adalah konsep berharga sehingga muncul perasaan untuk melindungi sesuatu yang murni dan polos (Hasegawa Yuko dalam (Yazovskaya, 2018:517). Kunci konsep *kawaii* bukan hanya estetika tetapi juga ciri budaya Jepang modern yang erat kaitannya dengan seni tradisi masa lalu. Estetika *kawaii* dapat melampaui batas-batas budaya massa dan berkembang menjadi bagian seni rupa kontemporer. Hal ini menyebabkan perbedaan antara *lowbrow/highbrow*. Sehingga secara fungsional memungkinkan seni untuk memasukkan dirinya ke dalam budaya massa sebagai salah satu fenomena budaya yang menarik (Yazovskaya, 2018:517-520).

### 3. Simbolisme dan Konsumerisme Karya Takashi Murakami

Simbolisme memegang peranan penting dalam karya Murakami, hal itu dapat dilihat melalui unsur-unsur yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadinya. Misalnya, ditemukannya unsur perang dalam karya Murakami karena asumsi yang ditanamkan ibunya dalam dirinya. Bahwa kerusakan besar akibat Perang Dunia II terhadap Jepang ada dimana-mana. Sehingga topik anti perang menjadi ide yang sering muncul dalam setiap karya seninya. Contoh lain dari simbolisme seperti "*Blue flowers and skulls*" menjadi terkenal baginya. Contoh paling mencolok kedua adalah "*500 Arhats*", dan sebagai contoh terakhir adalah karya paling kontroversial, gambar bertema perang yang disebut "*Little Boy*" (Hu, 2021:561-562).

Murakami menggunakan simbolisme untuk menarik perhatian orang, dan pada saat yang sama menambah nilai bisnis *Kaikai Kiki*. Sehingga memberikan Murakami identitas khusus sebagai seorang pengusaha dan seniman. Murakami melakukan ini semua dengan ide dan timnya meskipun ada kemungkinan bahwa Murakami menyewa seorang ahli untuk membantu membuat dirinya terkenal. Cara Murakami mempromosikan *superflat* akhirnya dikenal sebagai seniman Konsumerisme. Simbolisme memberi Murakami eksposur dan memungkinkan pemikiran dan perspektifnya ke dunia yang lebih luas. Hasil pengamatan terhadap karya Murakami, dapat disimpulkan bahwa karyanya erat kaitannya dengan konsumerisme. Namun simbolisme merupakan aspek penting untuk mengeksplorasi karya Murakami yang belum banyak ditemukan (Hu, 2021:560-563). Sebagai merek di pasar seni global, pada tahun 2001 pameran bertajuk *superflat* berkeliling Amerika Serikat (Borggreen, 2011:44).

Konsumerisme telah menjadi kontroversi pada diri Takashi Murakami, seorang kritikus seni Jonathan Jones mengatakan *Pop Art* mengajarkan semua orang untuk menikmati uang dan media massa. Ini menggambarkan Takashi Murakami sebagai Andy Warhol dari timur. Ini bukan cara berulang dalam menciptakan karyanya, tapi Murakami bisa menggunakan konsumerisme untuk membantu karyanya. Alasannya ditandai dengan menggunakan pabrik untuk membuat pekerjaannya disertai dengan produktivitas dan efisiensi kerja yang cukup tinggi. Sehingga karya yang dihasilkan hanya untuk menghasilkan uang (Hu, 2021:561). Murakami secara sadar menggunakan pasar seni Barat sebagai atraksi budaya Jepang untuk mengusulkan alternatif *superflat*. Murakami memanfaatkan imajinasi populer Barat tentang budaya Jepang sebagai seni postmodern hiperkonsumeristik (Morley & Robins, 1995: 147-173) dalam (Sharp, 2007:33).

Tujuan Murakami menciptakan konteks epistemologis untuk *superflat* secara eksplisit adalah strategi untuk menjual karyanya di pasar seni internasional untuk mendapatkan pengakuan di situs (New York), dengan pengakuan setelahnya kembali lagi ke Jepang, dan kembali ke luar negeri lagi dengan seni yang lebih menarik (Kaikai kiki Co. Ltd & Museum Seni Kontemporer Tokyo dalam Sharp, 2007:35).

Selain itu, genre *otaku* menginspirasi pengikut setia pemirsa Jepang, pengikut *otaku* mampu tenggelam dalam dunia fantasi *manga* daripada kebanyakan orang. Murakami berusaha untuk mengangkat status budaya *otaku* sebagai representasi Jepang dimata dunia, tetapi ini menimbulkan pertanyaan tertentu tentang strategi *manga* dan *anime* dalam mewakili identitas Jepang. *Otaku* sebagai sub-budaya pada tahun 1980-an telah menjadi budaya massa global dan menyebar dengan sangat cepat dari *manga* dan *anime* ke seluruh dunia (Looser dalam Raubenheimer, 2006:77-79).

*Superflatness* menyamakan setiap aspek budaya saat ini dan ini sejalan dengan era digital inovasi kolaborasi teknologi. Sesuatu dalam budaya masa lalu atau sekarang dapat dimasukkan untuk menciptakan tujuan masa depan. Murakami menggunakan lukisan-lukisan yang terinspirasi *manga* untuk memecah batas antara kasar dan indah. Kepekaan mitis Murakami dalam karyanya dengan memanggil tokoh-tokoh mitos tradisional Jepang, Cina, dan Buddha memberikan pencapaian *mythopoeism*. Sehingga Murakami mampu menghadirkan kesan mistis pada seni rupa kontemporer (Uzelac, 2022:31-32).





## METODE PENELITIAN

Penelitian kepustakaan dengan pendekatan semi-sistematis merupakan penelitian dengan menelusuri perkembangan dari waktu ke waktu dalam memahami objek yang diteliti dari berbagai literasi yang ditemukan. Literatur yang digunakan adalah artikel penelitian bersumber dari jurnal, disertasi, tesis, dan media internet. Sumber ini diperoleh secara digital karena penelitian ini mengkaji seniman asing Takashi Murakami dari Jepang. Sehingga banyak menggunakan data yang bersumber dari luar dengan memanfaatkan perkembangan digital. Analisis data yang diperoleh dan diolah secara kualitatif. Penelitian ini memiliki kesulitan dan kendala dalam referensi karena tidak banyak jurnal yang membahas seniman ini di Indonesia. Selain itu, karena seniman yang diteliti berasal dari Jepang dan penulis adalah orang Indonesia. Hal ini menyebabkan masalah dalam pendataan karena di Indonesia belum banyak yang menulis artikel tentang seniman kontemporer Takashi Murakami. Penelitian ini sangat penting karena Murakami adalah seniman kontemporer yang mampu membingkai seni rupa Jepang masa lalu ke dalam seni budaya kontemporer dengan sangat jenius dan kritis penuh simbolis. Sehingga dapat menjadi referensi bagi para seniman mudah untuk menginspirasi penciptaan seni rupa mereka.

Penelitian kepustakaan adalah studi pengumpulan informasi dan data meliputi dokumen, buku, majalah, studi sejarah dengan mempelajari buku referensi dan hasil penelitian sebelumnya. Kemudian dijadikan data sebagai teori untuk menjawab masalah yang diteliti. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian kepustakaan antara lain pemilihan topik. Setelah mendapatkan topik, barulah menggali informasi dari berbagai sumber. Penting untuk menentukan fokus penelitian, agar data yang dikumpulkan berkualitas baik. Terakhir, laporan dapat disusun sesuai temuan data (Sari, 2020:43-45). Teknik analisis penelitian kepustakaan ditandai dengan kajian yang mengidentifikasi kedekatan subjek yang diteliti antara satu dokumen dengan dokumen lainnya (Rupadha, 2016: 58-59).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Berdasarkan hasil pengolahan data dan informasi penelitian kepustakaan, proses kreatif Murakami banyak dipengaruhi oleh struktur budaya Jepang seperti *soga shohaku*, *kawaii*, dan *otaku*. Kita telah mengetahui sejak awal 90-an budaya Jepang telah populer secara internasional, termasuk produk-produk dari *anime* (kartun), *manga* (komik), permainan

komputer, dan musik pop. Karena itu, muncul istilah *otaku/otakisme* digambarkan sebagai istilah untuk menyebut seseorang yang terobsesi dengan budaya populer Jepang. *Otaku* memiliki ikatan khusus dengan karakter yang diambil dari budaya populer Jepang dan terkadang bersifat seksual dan biasanya *fetisistik*. Murakami menyadari bahwa penggemar budaya Jepang yang banyak dapat membuka kesempatan untuk memperkenalkan budaya *otaku* sebagai representasi Jepang di mata dunia. Pada tahun 1983 penulis esai Akio Nakamori pertama kali menggunakan istilah *otaku* secara terbuka untuk menggambarkan karakteristik khusus penggemar yang menghadiri pasar komik di Tokyo (Hashimoto, 2007: 87-88).

Kesadaran Murakami dari banyaknya penggemar *anime*, *manga*, *fashion*, musik dan gaya hidup. Menjadikan peluang bagi Murakami untuk mengelola teori *superflat* dengan memasukkan gaya *kawaii*, sehingga mudah diterima oleh para *otaku*. Kemampuan Murakami dalam menyadari peluang ditangani dengan sangat jenius dan kritis dalam menciptakan konsep visual. Pada akhirnya, Murakami menjadi seniman yang dikenal sebagai seniman konsumerisme dan simbolisme. Menurut psikiater Tamaki, perkembangan budaya *otaku* terjadi pada awal pubertas dan berkaitan erat dengan seksualitas. *Otaku* sebagai tipe kepribadian yang mampu menemukan kepuasan seksual melalui gambar tokoh kartun atau komik yang dapat memberikan rangsangan untuk masturbasi (Saito dalam Hashimoto, 2007: 89). Sehingga budaya ini semakin dikenal oleh kalangan anak muda karena dapat diterima dengan baik, apalagi didukung dengan terjemahannya ke dalam berbagai bahasa menjadikannya terkenal secara global (Mamat et al., 2022:11958).

Ada beberapa alasan mengapa pada akhirnya budaya Jepang bisa diterima secara internasional. Konferensi yang diadakan di Victoria, Kanada, pada tahun 1997, mendapat tanggapan positif secara internasional yang diadakan selama tiga hari dengan empat puluh presentasi terdiri dari akademisi, penulis, praktisi, dan penggemar dari empat benua. Meliputi musik pop Jepang, komik dan animasi, drama TV dan iklan, *film*, *stand-up comedy*, sastra populer dan gulat sumo. Dilengkapi dengan isu-isu perubahan sosial, peran perempuan, dan penyebaran budaya populer Jepang di dunia (Craig dalam Mamat et al., 2022:11959). Murakami menyadari peluang seperti ini sejak lama sebagai potensi untuk mengembangkan karirnya dengan mengelola dinamika budaya tradisional Jepang menggunakan teori super datar. Budaya Jepang yang semakin dikenal luas membuat Murakami semakin



bersemangat menggali potensi artistiknya untuk menghasilkan karya berkualitas dengan menggarap konsep *kawaii* secara serius. Sehingga karya Murakami dapat diterima di pasar global bahkan mampu berkolaborasi dalam dunia *fashion*. Berikut data yang dapat menjelaskan penggemar budaya Jepang sebagai berikut; *anime* (86,5%), *manga* (68,3%), musik (69,2%), *manga* dan *seiyu* (37,5%). Mereka juga memiliki ketertarikan pada produk lain seperti *shodo*, *cosplay* dan *fashion*. Responden juga mengaku *otaku* (58,3%), *fujoshi* (17,7%) dan *fudanshi* (4,2%). Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa minat terhadap budaya Jepang cukup tinggi di kalangan generasi muda (Mamat et al., 2022: 11971). Data menegaskan jika Murakami memahami pasar seni secara global dengan baik, hal ini terbukti ketika karir artisnya memiliki reputasi yang baik di mata dunia. Kemampuan membaca pasar dan memahami modal adalah kejeniusan Murakami. Kejelian Murakami membaca peluang pasar seni global dengan mendalami estetika *kawaii* sekaligus mewakili Jepang kontemporer yang mampu bergerak melintasi media massa, barang impulsif, industri kreatif, dan kecenderungan remaja. Pada akhir 1970-an dan 1980-an, terutama di Italia, Spanyol, dan Prancis, kedatangan budaya Jepang seperti animasi menghiasi layar televisi disertai publikasi tambahan yang meliputi buku bergambar, album *manga* asli ataupun bajakan, mainan atau *gadget*, produk berlisensi dan disertai segala jenis produk barang lainnya (Pellitteri, 2018: 1-11).

*Kawaii* telah mendominasi barang-barang sehari-hari seperti peralatan makan, aksesoris, busana, dekorasi rumah, pakaian bayi, pakaian hewan, mainan anak-anak, karakter kartun dan banyak produk lainnya. *Kawaii* telah menyebar ke luar Jepang dan membuat dampak di seluruh dunia. Misalnya, Pokemon adalah karakter *kawaii* yang mendapatkan popularitas melalui acara televisi, permainan komputer, dan produk buatan seperti boneka. Diikuti oleh karakter Hello Kitty yang meraih kesuksesan global dengan merambah pasar internasional (Raman et al, 2021: 159-160). Konsep *Kawaii* yang imut pada karya Murakami dengan mudah memasuki pasar seni global. Di mana pasar seni sudah memiliki penggemar dengan produk *kawaii*. Hal ini dapat dengan mudah diterima karena konsep *kawaii* sendiri memiliki ciri-ciri yang mampu membangkitkan empati dan perasaan positif karena ciri-cirinya seperti wajah bulat, pipi tembem, bibir berdaging, mata besar, anggota badan pendek dan tebal. Teori dan konsep ini telah dikembangkan dari berbagai perspektif yang berbeda, tetapi dapat disimpulkan bahwa rangsangan humor menarik

perhatian pemirsa dan membangkitkan naluri perlindungan (Birlea, 2021: 84).

Pada dasarnya, *kawaii* dapat dipahami sebagai karakter yang ada di mana-mana dan dapat dilihat setiap hari oleh indera manusia sehingga mempengaruhi semua aktivitas kehidupan karena berdampingan. Bisa dibilang *kawaii* menjadi teori materialis baru. Tak heran jika kejeniusan Murakami dalam mengelola budaya tradisional Jepang yang dikemas dengan struktur budaya *soga shohaku*, *kawaii*, dan *otaku*, dengan teori *superflat*-nya mampu memberikan mistik baru sebagai seni rupa kontemporer yang mampu mewarnai kehidupan dan menjadi mudah diterima. Wajar saja, Murakami dikenal sebagai seniman yang konsumsisme dan simbolisme, karena kejeniusannya yang luar biasa dalam memahami pergerakan pasar seni dan selera konsumen. Karya-karya yang dibuat Murakami juga mampu menghipnotis para penggemarnya.

## 2. Pembahasan



Gambar 1. Takashi Murakami,  
*Dragon in Clouds – Indigo Blue*, 2010  
Acrylic on canvas mounted on board,  
143 x 708<sup>5/8</sup> inches (363.2 x 1800 cm)

Memahami bagaimana Murakami mampu mengelola budaya masa lalu Jepang menjadi seni masa kini, dapat dianalisis melalui salah satu karyanya yang berjudul "*Dragon in Clouds – Indigo Blue*". Pada mulanya lukisan bertemakan awan dan naga dikenal sebagai *Unryuzu* (lukisan naga), sekaligus merupakan referensi utama untuk *Soga Shohaku* yang merupakan seorang seniman Jepang abad kedelapan belas. Representasi khas dari mitologi tradisional Jepang *Soga Shohaku* merupakan dunia fantastis, dimana tetesan tinta secara berlebihan hampir menyerupai bentuk karya seni abstrak. Mengubah naga dari penggambaran konvensional menjadi monster animasi hidup. Naga menjadi pengingat akan hubungan intrinsik antara seni dan jiwa. Tidak seperti asosiasi naga yang digambarkan dalam ikonografi Barat, naga Jepang adalah gabungan ikonografi Buddha yang berasal dari India kemudian mencapai Cina dan Jepang. Sehingga naga dianggap sebagai simbol keberuntungan dan optimisme. Beberapa kuil Buddha dan Shinto di Jepang ditetapkan sebagai kuil naga yang menunjukkan status agung makhluk naga tersebut.





Formula artistik baru menjadi inspirasi dengan pendekatan menggunakan budaya tradisional Jepang. Dimana budaya ini dibayangkan kembali dalam budaya massa sehingga menjadi inspirasi bagi seniman kontemporer seperti Takashi Murakami. Misalnya saja estetika *kawaii* bukan hanya sekedar kategori estetika melainkan ciri khas budaya massa Jepang modern yang terkait dengan tradisi artistik masa lalu. *Kawaii* merupakan kualitas untuk menyebut sesuatu keimutan dalam budaya Jepang. *Kawaii* telah berkembang dan menjadi unsur penting dalam budaya populer Jepang seperti hiburan anak muda, busana, makanan, mainan anak-anak, penampilan, dan *mannerisme* (gaya seni rupa).

Hal ini membawa sebuah fenomena asing yang ingin masuk ke dalam budaya massa Jepang maka harus mendapatkan unsur-unsur atribut *kawaii*. Hal ini agar membuat seseorang tersenyum dan bersimpati, memberikan perasaan kedekatan batin dan berkeinginan untuk ibadah penuh semangat. Estetika subkultur *kawaii* dan *otaku* memiliki pengaruh kuat pada beberapa generasi orang Jepang yang dibesarkan dengan *anime* dan *manga*. Tidak mengherankan jika estetika dengan gaya ini memberikan pengaruh pada seni. Sehingga menjadikan tren ini paling menonjol dalam karya Takashi Murakami. Ikatan yang kuat antara bahasa seni kontemporer dan budaya massa memberikan pengaruh timbal balik hal ini terbukti benar. Estetika *kawaii* telah melampaui batas-batas budaya massa dan menjadi bagian dari *leksikon* seni rupa kontemporer. Hal ini menyebabkan hilangnya perbedaan *lowbrow/highbrow*. Sehingga dapat memungkinkan seni secara fungsional memasukkan dirinya ke dalam budaya massa sebagai satu fenomena budaya baru.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Melalui karya-karya Takashi Murakami memiliki kesamaan dengan seni rupa Asia pada zaman dahulu dimana tidak memiliki perspektif. Oleh karena itu kita tidak dapat mengidentifikasi objek mana yang lebih dekat atau lebih jauh. Ini seperti halnya karya seni tradisional yang membentuk keindahan dengan garis. Pada dasarnya konsumerisme dan simbolisme menjadi rute karirnya sekaligus menemukan berbagai inspirasi dalam setiap karya-karyanya. Hal ini disebabkan Murakami mengalami masa-masa sulit di usia awal kehidupan karirnya. Sementara itu Murakami tidak menemukan dimana dia berada sampai dia mampu mengubah tujuannya seni menjadi uang. Murakami menyadari benar bahwa seorang seniman tidak dapat hidup tanpa dukungan finansial yang baik. Hingga

pada akhirnya menemukan gayanya sendiri setelah mempelajari gaya seni divergen kemudian berkonsentrasi pada super datar.

Bakat lukisannya dipengaruhi oleh ajaran ibunya kemudian sentimen-sentimen kebangsaan juga diwarisi dan ditingkatkan sebagai sumber inspirasi. sehingga mengilhami untuk memfokuskan karyanya pada tema-tema yang berhubungan dengan perang, menggunakan budaya *otaku* Jepang sebagai simbolisme untuk mengkritik betapa parahnya Jepang telah dirugikan selama Perang Dunia II ketika kekejaman realitas berlawanan dengan kelucuan karakter kartun. Kesimpulannya temuan dari karya-karya Murakami adalah simbolisme dan konsumerisme. Dia menggunakan simbolisme untuk menarik perhatian orang, padahal keduanya menambah nilai bisnis. Subjek agama dan sekuler menjadi eksentrik, dimana Murakami menempatkan dirinya dalam warisan individualisme cukup berani dan hidup dengan cara yang sepenuhnya miliknya.

### 2. Saran

Melalui karya seniman Takashi Murakami dapat dijadikan acuan bagi seniman muda untuk mengelola dan menampilkan budaya tradisional dalam seni rupa kontemporer. Selain itu, kemampuan mengolah wacana visual yang lebih kritis dan tajam dapat dipelajari dari Murakami.

## DAFTAR RUJUKAN

- Birlea, O. M. (2021). "Cute Studies". *Kawaii ("Cuteness") – A New Research Field. Philobiblon*, 26(1), 83–100.  
<https://doi.org/10.26424/philobib.2021.26.1.05>.
- Borggreen, G. (2011). Cute and Cool in Contemporary Japanese Visual Arts. *The Copenhagen Journal of Asian Studies*, 29(01), 39–60.  
<https://doi.org/10.22439/cjas.v29i1.4020>.
- Hashimoto, M. (2007). Visual Kei Otaku Identity - An Intercultural Analysis. *Intercultural Communication Studies*, XVI(1), 87–99.  
[https://www.researchgate.net/publication/239576790\\_Visual\\_Kei\\_Otaku\\_Identity\\_-\\_An\\_Intercultural\\_Analysis](https://www.researchgate.net/publication/239576790_Visual_Kei_Otaku_Identity_-_An_Intercultural_Analysis).
- Hu, X. (2021). Is Takashi Murakami's Art an Exploration of Symbolism?. *Proceedings of the 2021 6th International Conference on Modern Management and Education Technology*, 582, 560–564.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211011.101>.
- Khairi, I. A ., & Hafiz, H. (2022). Kajian Estetika Lukisan Realis Kontemporer Drs. Irwan, M.Sn. yang Berjudul di Ujung Tanduk. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(01), 138-146.  
<https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.34129>.



- Mamat, R., Rashid, R. A., Pae, R., & Ahmad, N. (2022). VTubers and anime culture: A case study of Japanese learners in two public universities in Malaysia. *International Journal of Health Sciences*, 6(S2), 11958–11974. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS2.8231>.
- Pellitteri, M. (2018). Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “Cute” and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods. *Arts*, 7(3), 24. <https://doi.org/10.3390/arts7030024>.
- Raman, K., Othman, A. N., Idris, M. Z., & Muniady, V. (2021). Kawaii-Style Pedagogical Agents Designs in Virtual Learning Environment: A Research Conceptual Framework. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 10(01), 154-170. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v10-i1/8489>.
- Raubenheimer, L. (2006). Blandness and the digital sublime in Takashi Murakami’s designs for Louis Vuitton. *South African Journal of Art History*, 21(2), 74–88. <http://hdl.handle.net/2263/10629>.
- Rupadha, I. K. (2016). Memahami Metode Analisis Pasangan Bibliografi (Bibliographic Coupling) dan Ko-Sitasi (Co-Citation) Serta Manfaatnya untuk Penelitian Kepustakaan. *Lentera Pustaka*, 2(1), 58–69. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i1.12358>.
- Sanjaya, B. & Citra, P. A. C. (2022). Fenomena Aku Setelah Pandemi Covid-19 sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(01), 107-113. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.33867>.
- Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. 6(1). 41-53. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555>.
- Sharp, K. (2007). Superflatlands : The global cultures of Takashi Murakami and superflat art. *ACCESS: Critical Perspectives on Communication, Cultural & Policy Studies*, 26(1), 32–42. <https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.665904534038717>.
- Uzelac. G. (2022). Harnessing The Myths of Now :Restoring Social Harmony Through Mythic Art. *The University of Sydney*, 1-69. <https://hdl.handle.net/2123/27724>.
- Yazovskaya, O., (2018). Artistic Language of Mass Culture As Illustrated By Takashi Murakami (On Materials From “Under The Radiation Falls” Exhibit, 2017-2018, Moscow). *IJASOS-International E-Journal of Advances in Social Sciences*, IV(11), 516-520. <https://doi.org/10.18769/ijasos.455682>.

