

INTISARI

Tragedi bom atom yang dijatuhkan di Kota Hiroshima pada saat Perang Dunia II tepatnya di tahun 1945 merupakan tragedi yang membekas tidak hanya bagi masyarakat di Kota Hiroshima, namun juga masyarakat Jepang dikarenakan dampak destruktif yang sangat besar pada saat itu. Selain dari museum, memori mengenai jatuhnya bom atom di Kota Hiroshima dimanifestasikan melalui animasi "Barefoot Gen" yang diciptakan oleh penyintas dari tragedi tersebut yaitu Keiji Nakazawa berdasarkan memori masa kecil dirinya untuk menggambarkan mengenai apa yang terjadi pada saat itu. Pada dasarnya, selain untuk mengabadikan dan mengenang memori mengenai tragedi Hiroshima, "Barefoot Gen" memiliki pesan-pesan perdamaian bagi para pembaca atau penontonnya yang dapat ditinjau melalui dialog dan gambar adegan-adegan di dalamnya. Untuk mencegah kejadian serupa di masa mendatang, animasi tersebut didiseminasikan ke luar Jepang sebagai upaya preventif peperangan terutama penggunaan nuklir dengan menggambarkan efek nuklir yang sangat dahsyat terhadap masyarakat dan lingkungan di Kota Hiroshima.

Skripsi ini akan menjelaskan bagaimana animasi "Barefoot Gen" dapat merefleksikan gagasan anti-perang dan didiseminasikan kepada masyarakat internasional sehingga dapat merubah persepsi masyarakat tersebut terhadap perang. Untuk mengawalinya, penelitian ini akan menjelaskan bagaimana pembentukan mengenai animasi "Barefoot Gen" pasca tragedi di Kota Hiroshima yang merupakan kausalitas dari peperangan yang terjadi saat itu. Setelah itu, untuk mengelaborasi lebih lanjut mengenai gagasan anti-perang yang terdapat di dalam animasi tersebut, penelitian ini akan berfokus pada peninjauan dialog dan gambar pada film animasi "Barefoot Gen" (1983) menggunakan metode *content analysis*.

Kata Kunci: Film anti-perang, bom nuklir, gagasan anti-perang, perang dunia kedua, diseminasi, animasi, Jepang

ABSTRACT

The atomic bomb tragedy dropped on the city of Hiroshima during the World War II in 1945 left an indelible mark not only for the people of Hiroshima but also for the Japanese society due to its immense destructive impact at that time. Apart from museums, memories of the atomic bomb's fall on Hiroshima are manifested through the "Barefoot Gen" animation created by a survivor of the tragedy, Keiji Nakazawa, based on his childhood memories to depict what happened at that time. Essentially, in addition to commemorating and remembering the Hiroshima tragedy, "Barefoot Gen" carries messages of peace for its readers or viewers, which can be examined through scenes, such as dialogues and images within. To prevent similar incident in the future, the animation was disseminated outside of Japan as a preventive measure against war, especially the use of nuclear weapons, by depicting the devastating nuclear effects on the people and surroundings of Hiroshima.

This thesis will explain how the "Barefoot Gen" animation can reflect anti-war ideas and disseminated to the international community to change their perceptions of war. To begin with, this research will explain how the "Barefoot Gen" animation was formed after the tragedy in Hiroshima, which was the causality of the war that occurred at that time. After that, to elaborate further about the anti-war ideas contained within the animation, this research will focus on reviewing the dialogues and images through scenes within the "Barefoot Gen" film (1983) using the content analysis method.

Keywords: *Anti-war film, nuclear bomb, anti-war ideas, World War II, dissemination, animation, Japan*