

PROPOSAL
D'JaFU 12th
(The Japan Festival of Udayana 12th)



NIHON BUNGAU GAKKA GAKUSEIKAI
HIMPUNAN MAHASISWA PROGRAM
STUDI S1 SASTRA JEPANG FAKULTAS
ILMU BUDAYA UNIVERSITAS UDAYANA
2023



Lembar Pengesahan

Denpasar, 15 Juli 2023

Hormat kami,
 Panitia pelaksana D'JaFU 12th
 HMPS Sastra Jepang

Ketua pelaksana D'JaFU 12th
 Fakultas Ilmu Budaya
 Universitas Udayana

Rizky Dwi Saputra
 NIM 2101581053

Sekretaris D'JaFU 12th
 Fakultas Ilmu Budaya
 Universitas Udayana

Anik Agung Ayu Laksmi-Prubawati
 NIM 2101581022

Mengetahui,

Pembina HMPS Sastra Jepang
 Fakultas Ilmu Budaya
 Universitas Udayana

Dr. I Gede Ocinada, S.S., M.Hum.
 NIP 19790703 201012 1 003

Ketua HMPS Sastra Jepang
 Fakultas Ilmu Budaya
 Universitas Udayana



Mario W. S. Herrera
 NIM 2101581053

Wakil Dekan III Sastra Jepang
 Fakultas Ilmu Budaya
 Universitas Udayana

Dr. Dra. Ni Ketut Ratna Erawati, M.Hum.
 NIP 19650307 199303 2 001

Koordinator Prodi Sastra Jepang
 Fakultas Ilmu Budaya
 Universitas Udayana

Made Budiana, S.S., M.Hum.
 NIP 19771205 200501 1 001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya
 Universitas Udayana

Prof. Dr. Made Sri Satyawati, S.S., M.Hum.
 NIP 19710318 199403 2 001



PANITIA PELAKSANA D'JaFU 12th
NIHON BUNGA KU GAKKA GAKUSEIKAI
日本文学学科学生会
Himpunan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS UDAYANA
Sekretariat: Jalan Pulau Nias 13, Sanglah-Denpasar, Telepon: (0361) 224121



KATA PENGANTAR

Puji syukur dihadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya panitia dapat menyelesaikan proposal D'JaFU 12th (*The Japan Festival of Udayana 12th*) 2023. Proposal ini disusun sebagai langkah awal guna merealisasikan salah satu program kerja Himpunan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana dalam bentuk Lomba Bahasa Jepang yang akan diadakan pada tanggal 11 dan 18 November 2023. Sehubungan dengan hal tersebut, maka pada kesempatan ini panitia mohon kesediaannya untuk berpartisipasi sebagai peserta lomba dalam kegiatan D'JaFU 12th (*The Japan Festival of Udayana 12th*) 2023.

Panitia menyadari sepenuhnya bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu panitia mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak demi suksesnya kegiatan ini. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Denpasar, 25 Februari 2023

Panitia



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Hasil yang Diharapkan	2
BAB II	4
2.1 Nama Kegiatan	4
2.2 Tema Kegiatan	4
2.3 Dasar Kegiatan	4
2.4 Bentuk Kegiatan	4
2.5 Waktu dan Tempat	9
2.6 Penyelenggara Kegiatan	9
2.7 Peserta Kegiatan	9
2.8 Sasaran	9
2.9 Sumber Dana	9
3.0 Susunan Panitia	9
BAB III.....	14



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

The Japan Festival of Udayana atau sering dikenal dengan D'JaFU merupakan salah satu program kerja dari Himpunan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana yang rutin diselenggarakan setiap tahun. Tahun ini D'JaFU menginjak kali kedua belas pelaksanaan, dengan nama D'JaFU 12th serta akan menghadirkan lomba-lomba akademik maupun non akademik. Kegiatan ini diselenggarakan sebagai wadah untuk menuangkan ide dan kreativitas, mempererat hubungan antar mahasiswa di lingkungan Program Studi Sastra Jepang, serta mengembangkan *soft skill* mahasiswa dalam bekerja sama dengan pihak internal maupun eksternal. Pada tahun ini, D'JaFU 12th mengusung tema “*Natsukashii Kioku o Kizamu*”.

“*Natsukashii Kioku o Kizamu*” memiliki makna mengenang kebangkitan dalam meraih kejayaan setelah sekian lama berada dalam tantangan. Tema yang dipilih merepresentasikan kondisi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Udayana, terutama bagi para panitia D'JaFU yang berjuang bersama untuk meraih kesuksesan pelaksanaan acara. Adapun beberapa nilai moral yang ingin disampaikan kepada pengunjung maupun panitia melalui tema ini seperti, membangkitkan kembali semangat perjuangan dan pantang menyerah dalam menghadapi berbagai rintangan, para pengunjung dan panitia kembali berbagi rasa kebahagiaan seraya bernostalgia, serta berkumpul bersama. Didampingi dengan subtema “*Feel the Rhapsody, Carve it in Your Memory*”, diharapkan seluruh pihak yang berpartisipasi dalam kegiatan ini, dapat mengukir banyak kenangan setelah melalui banyak rintangan dengan penuh kerja keras ke dalam ingatan yang dipenuhi kebahagiaan.

Adapun realisasi dari tema konsep ini diperuntukkan bagi panitia, peserta lomba, dan juga pengunjung. Realisasi untuk panitia, yakni panitia diharapkan dapat bekerja keras dalam mempersiapkan rangkaian acara dan dapat menyelesaikan berbagai rintangan yang dihadapi agar dapat menyelenggarakan D'JaFU 12th dengan meriah dan sukses. Untuk peserta lomba, yaitu dapat mencapai potensi terbaik mereka dengan cara bekerja keras. Tema pada tahun ini juga akan memberi kesan baru kepada peserta lomba mengenai suasana Jepang di tahun 80-an melalui lomba-lomba yang diselenggarakan, seperti lomba *Japanese Cover Song* yang menggunakan lagu tahun 80-an sebagai lagu wajib, serta lomba *Sakubun* dengan tema perjuangan yang diinterpretasikan sebagai gambaran dari masyarakat Jepang yang berjuang keras hingga meraih kejayaan di tahun 80-an. Terakhir, mengajak para pengunjung setia D'JaFU untuk merasakan nuansa Jepang di tahun 80-an, sehingga pengunjung dapat merasakan sensasi nostalgia dan menikmati nuansa Jepang di tahun 80-an yang disajikan pada D'JaFU tahun ini.

Di setiap tahun penyelenggaraan D'JaFU, selain mengadakan festival kebudayaan, akan diadakan juga perlombaan akademik dan non akademik yang berinovasi setiap tahunnya. Perlombaan



akademik yang akan hadir pada tahun ini antara lain: *Story Telling* berbahasa Jepang, *Sakubun*, *Haiku*, *Kana Taikai*, dan Infografik. Adapun lomba non akademik yang diselenggarakan antara lain: *Fan Art*, *Cosplay*, *Japanese Cover Song*, serta *Seiyuu*. Seluruh perlombaan akademik dan non akademik yang diselenggarakan, diharapkan dapat memberikan kesempatan dan pengalaman baru untuk para mahasiswa, siswa SMA/SMK/ sederajat, dan masyarakat umum dalam mengasah minat dan bakat di bidang kesenian, bahasa, serta budaya Jepang.

Festival yang kami adakan meliputi festival kebudayaan, diharapkan dapat menghibur semua pihak yang terlibat. Selain itu, kami sebagai mahasiswa Sastra Jepang ingin memperkenalkan bahasa dan budaya Jepang kepada masyarakat luas, dimulai dengan permainan yang berkaitan dengan budaya Jepang, lagu-lagu Jepang, dan lainnya dengan penuh kemeriahan, sehingga seluruh pihak yang berpartisipasi dapat menikmati festival kebudayaan Jepang melalui kegiatan ini.

Berlanjutnya kegiatan D'JaFU 12th juga kami harapkan dapat membawa hal positif seperti pengalaman baru bagi para peserta dan mahasiswa dalam berkompetisi, berkreasi, menyalurkan inovasi, serta terus meningkatkan dan menambah wawasan baru di masa kini. Kesempatan yang diberikan kepada seluruh panitia dan peserta telah didiskusikan demi kenyamanan bersama. Seluruh panitia bekerja keras dalam pelaksanaan kegiatan, serta mendapat restu dari Universitas Udayana, khususnya Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya, juga dukungan dari seluruh pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu. Oleh karena itu, besar pula harapan kami selaku panitia pelaksana agar seluruh rangkaian D'JaFU 12th dapat berjalan dengan lancar.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dilaksanakan kegiatan ini, antara lain:

1. Wujud nyata salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Udayana, yaitu pengabdian kepada masyarakat.
2. Sebagai pemacu semangat belajar bahasa dan kebudayaan Jepang bagi siswa-siswi SMA/SMK/ sederajat di wilayah Provinsi Bali dan masyarakat umum.
3. Sebagai peluang untuk memperkenalkan kebudayaan dan kesenian Jepang kepada masyarakat umum.
4. Untuk meningkatkan wawasan dan kreativitas tentang kebudayaan dan kesenian Jepang kepada siswa-siswi SMA/SMK/ sederajat di wilayah Provinsi Bali serta kepada masyarakat umum.
5. Mensosialisasikan Program Studi S1 Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana kepada siswa-siswi SMA/SMK/ sederajat di wilayah Provinsi Bali serta kepada masyarakat umum

1.3 Hasil yang Diharapkan

Penyelenggaraan kegiatan D'JaFU pada tahun ini diharapkan mampu mewujudkan



pengabdian kepada masyarakat dalam menciptakan mahasiswa ataupun sederajat menjadi seseorang yang kreatif dan inovatif, lalu sebagai pemacu semangat untuk para siswa SMA/SMK/sederajat di seluruh Indonesia dalam mengikuti perlombaan yang kami adakan. Tidak hanya itu, penyelenggaraan kegiatan kami juga memberikan peluang kepada para pecinta Jejepangan maupun masyarakat umum dalam memperkenalkan kebudayaan dan kesenian Jepang di acara D'JaFU 12th, serta para mahasiswa, siswa SMA/SMK/sederajat bisa meningkatkan *softskill* yang dimiliki dalam mengikuti perlombaan yang diadakan dalam D'JaFU 12th.



BAB II

DESKRIPSI KEGIATAN

2.1 Nama Kegiatan

D'JaFU 12th (*The Japan Festival of Udayana 12th*)

2.2 Tema Kegiatan

Natsukashii Kioku o Kizamu (懐かしい記憶を刻む): Feel the Rhapsody, Carve it in Your Memory.

2.3 Dasar Kegiatan

Dasar dari kegiatan ini antara lain:

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi Universitas Udayana yang terdiri dari pengajaran, penelitian, dan pengabdian. Kegiatan ini masuk ke dalam bidang pengabdian.
2. Program kerja Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana Bidang Pendidikan dan Kemahasiswaan dan Bidang Minat dan Bakat.
3. Dalam rangka mensosialisasikan Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana kepada siswa-siswi SMA/SMK/ sederajat di wilayah Provinsi Bali dan masyarakat umum.
4. Memberikan kesempatan untuk siswa-siswi SMA/SMK/ sederajat di wilayah Provinsi Bali untuk menunjukkan prestasinya dalam berkreasi.
5. Memberikan wadah kepada masyarakat yang mencintai kebudayaan Jepang di Bali dan luar Bali untuk menyalurkan minat dan bakat mereka.
6. Wujud nyata apresiasi terhadap pencapaian tujuan yang dilakukan.

2.4 Bentuk Kegiatan

D'JaFU 12th mengusung tema “懐かしい記憶を刻む *Natsukashii Kioku o Kizamu (Feel the Rhapsody, Carve it in Your Memory)*”. Dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa-siswa SMA/SMK/ sederajat, D'JaFU 12th mengadakan sembilan kegiatan lomba yang dibedakan menjadidua kategori yaitu, lomba akademik dan nonakademik. Dimulai dari lomba akademik, D'JaFU 12th menyajikan lomba berupa *Story Telling* berbahasa Jepang, *Kana Taikai*, *Sakubun*, *Haiku*. Lomba nonakademik berupa lomba Infografik, lomba *Fan Art*, *Seiyuu*, *Cosplay*, dan *Japanese Cover Song*. Berikut pemaparan seluruh kegiatan lomba secara terperinci:

A. Lomba *Story Telling* berbahasa Jepang

Lomba *Story Telling* adalah lomba mendongeng atau menyampaikan cerita-cerita rakyat



tradisional Jepang dalam bahasa Jepang. Tujuan dari perlombaan ini adalah untuk mengasah kemampuan berbahasa Jepang para peserta, sekaligus memperkenalkan cerita rakyat dari negara Jepang. Peserta lomba *Story Telling* berbahasa Jepang merupakan siswa-siswi SMA/SMK/ sederajat di wilayah Provinsi Bali. Lomba ini bersifat individu, dilakukan secara luring/*offline*, dan bertempat di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana.

B. *Kana Taikai*

Kana Taikai merupakan lomba menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Tujuan perlombaan ini, yaitu untuk mengukur kemampuan peserta lomba dalam menulis, membaca, serta membuat kalimat menggunakan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Perlombaan *Kana Taikai* dilaksanakan secara luring/*offline*, bertempat di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana. Ruangan para peserta akan dibagi menyesuaikan kapasitas tiap kelas. Melalui perlombaan ini, diharapkan para peserta lomba dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam menulis dengan rapi, bersih, indah, serta cekatan. Perlombaan ini terbuka bagi siswa-siswi SMA/SMK/ sederajat di wilayah Provinsi Bali, serta merupakan lomba yang bersifat individu.

C. Lomba *Sakubun*

Lomba *Sakubun* merupakan lomba mengarang cerita dalam bahasa Jepang sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Jepang. Tujuan diadakan perlombaan ini agar peserta dapat melatih kemampuan menuangkan gagasan-gagasan kreatif, serta menyampaikan pendapat melalui tulisan berbahasa Jepang dengan baik dan benar. Karya dari para peserta ditulis di kertas khusus untuk mengarang (*genkouyoushi*) yang telah dilampirkan oleh panitia dalam formulir pendaftaran peserta, serta alat menulis yang digunakan adalah pensil 2B. Karangan yang sudah rampung dapat dikumpulkan melalui surel (*e-mail*) sakubundjafu12th@gmail.com dalam bentuk *softcopy* berupa hasil dipindai (*scan*) dalam bentuk PDF oleh peserta. Lomba ini dilaksanakan secara daring/*online* dan dibuka untuk mahasiswa di seluruh Indonesia serta lomba bersifat individu.

D. Lomba Infografik

Lomba Infografik adalah perlombaan yang diselenggarakan untuk memberikan informasi berupa tulisan grafis yang disusun dengan rapi dan menarik untuk dibaca. Tujuan perlombaan ini untuk meningkatkan kemampuan serta minat dan bakat para peserta dalam bidang desain grafis, tulis-menulis, serta jurnalistik. Para peserta diharapkan menyelesaikan infografik dengan berbagai ide yang kreatif dan inovatif. Lomba Infografik dilaksanakan secara daring/*online* dengan mengumpulkan hasil karya dalam bentuk PDF melalui surel (*e-mail*) infografikdjafu12th@gmail.com. Infografik yang telah dibuat wajib diunggah melalui akun Instagram pribadi peserta sesuai dengan ketentuan yang tertulis. Lomba terbuka untuk umum dan merupakan lomba tingkat nasional. Selain itu, perlombaan ini



bersifat berkelompok, dengan jumlah anggota maksimal 3 peserta.

E. Lomba *Haiku*

Haiku adalah puisi pendek khas Jepang yang terdiri dari tiga baris, namun tersirat makna yang indah dan kompleks. *Haiku* biasanya mengangkat tema tentang keasrian alam di sekitar kita. Tujuan diadakan perlombaan ini guna mengasah kreativitas dan keterampilan peserta, serta memperkenalkan konsep *Haiku* sebagai puisi khas Jepang. Selain itu, hadirnya perlombaan *Haiku* bertujuan untuk menumbuhkan rasa memiliki, mencintai, dan menjaga lingkungan sekitar sebagai bentuk kepedulian peserta terhadap alam. Pengumpulan karya dapat diketik maupun ditulis sekreatif mungkin. Jika dalam bentuk digital, dibuat pada kertas berukuran A4, kemudian dikumpulkan dalam bentuk PDF. Jika dalam bentuk *manual*/karya tangan, wajib di-*scan*. Hasil karya dapat dikirimkan melalui surel (*e-mail*) haikudjafu12th@gmail.com, serta diunggah pada akun Instagram pribadi peserta sesuai ketentuan yang sudah tertera. Lomba ini dilaksanakan secara daring/*online* dan dapat diikuti oleh masyarakat umum di seluruh Indonesia. Lomba ini bersifat individu.

F. Lomba *Fan Art*

Fan Art berasal dari dua kata, yaitu *Fan* yang berarti penggemar dan *Art* yang berarti seni (merujuk pada gambar atau ilustrasi). Lomba *Fan Art* dirancang bagi para penggemar, yang mana dapat mengilustrasikan kembali karakter atau tokoh animasi (*anime*), komik (*manga*), *game*, dan lainnya dengan *style* gambar yang ditekuni, tanpa menghilangkan ciri khas dari tokoh tersebut. Melalui perlombaan ini, peserta diharapkan dapat berkreasi sekaligus mengembangkan ide pada karakter yang berasal dari maskot D'JaFU maupun karakter *chibi* D'JaFU 12th untuk digambar. Jika *Fan Art* dibuat dalam bentuk digital, wajib memasukan proses penggambaran menggunakan mode *time lapse*. Jika *Fan Art* dibuat dalam bentuk tradisional, pada tahapan 75% wajib di-*scan* di atas kertas ukuran A4 dengan format JPG atau JPEG. gambar yang telah rampung wajib di unggah ke akun Instagram pribadi peserta sesuai dengan ketentuan lomba. Serta dikumpulkan melalui surel (*e-mail*) fanartdjafu12th@gmail.com. Perlombaan ini berbasis daring/*online*, bersifat individu, serta dibuka untuk kalangan umum tingkat nasional.

G. Lomba *Seiyuu*

Lomba *Seiyuu* adalah perlombaan mengisi suara (*dubbing*) dari cuplikan *anime*, *dorama*, dan film berbahasa Jepang tertentu menggunakan bahasa Jepang. Tujuan diadakan perlombaan ini adalah untuk mengasah kemampuan para peserta dalam mengekspresikan suara karakter, juga sebagai wadah kreativitas para peserta yang memiliki minat dan bakat dalam sulih suara. Peserta hanya diperbolehkan penyulihan suara pada satu karakter, serta wajib mengirimkan naskah dialog sulih suara dengan format PDF pada surel (*e-mail*) pengumpulan karya. Peserta juga wajib menunjukkan wajah ketika sedang melakukan



penyulihan suara. Pengumpulan karya berupa video yang telah digabungkan menjadi satu dengan batas maksimal tiga menit, lalu dikumpulkan melalui pranala (*link*) Google Drive yang berisi dokumen rar atau zip kepada panitia melalui surel (*e-mail*) seiyuudjafu12th@gmail.com. Seluruh peserta wajib mengumpulkan hasil karya sesuai dengan peraturan dan batas waktu yang telah ditentukan. Video peserta juga diunggah pada Instagram pribadi peserta sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Perlombaan ini bersifat individu dan dapat diikuti oleh masyarakat umum di seluruh Indonesia.

H. Lomba *Cosplay*

Cosplay adalah suatu hobi seseorang untuk menirukan penampilan suatu tokoh atau karakter kegemaran yang berasal dari *anime*, *manga*, *game* atau *tokusatsu*. Tujuan Lomba *Cosplay*, yaitu untuk mewadahi kreativitas para peserta yang memiliki ketertarikan dalam bidang tata rias, model, dan *fashion*. Selain itu, diharapkan para peserta dapat meningkatkan keterampilan dalam memperagakan busana atau berakting sesuai dengan karakter yang dibawakan. Panitia membuka pendaftaran lomba *Cosplay* untuk kalangan umum di provinsi Bali. Untuk perlombaan *CosCom* (*Cosplay Competition*), bersifat berkelompok dan dilaksanakan secara luring/*offline*. Sedangkan perlombaan *CosWalk* (*Cosplay Walk*), bersifat individu dan dilaksanakan secara luring/*offline* pada saat festival D'JaFU diselenggarakan.

I. Lomba *Japanese Cover Song*

Lomba *Japanese Cover Song* adalah ajang perlombaan yang diadakan secara umum dengan menyanyikan lagu-lagu populer Jepang atau *soundtrack anime* Jepang. Kompetisi ini bertujuan untuk menyalurkan hobi serta kecintaan masyarakat terhadap budaya populer Jepang dan menyalurkan kreativitas masyarakat dalam meng-*cover* lagu Jepang. Pengumpulan video *Japanese Cover Song* dilakukan dengan mengunggah ke Google Drive, kemudian mengirimkan pranala (*link*) melalui surel (*e-mail*) jcoversongdjafu12th@gmail.com, serta mengunggah video ke akun Instagram pribadi peserta (*Reels*) sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Lomba ini dapat diikuti oleh masyarakat umum di seluruh Indonesia, bersifat individu, dan dilaksanakan secara daring/*online*.

J. Festival Kebudayaan

Pada tahun kedua belas, D'JaFU kembali menyelenggarakan festival kebudayaan secara luring/*offline* setelah berhasil menyelenggarakan festival besar pada tahun sebelumnya. Pada tahun ini, D'JaFU 12th mengusung tema dan konsep baru, yaitu Jepang era 80-an. Festival ini bertujuan untuk memperkenalkan nuansa tahun 80-an kepada para pengunjung, dengan berbagai penampilan pengisi acara panggung, dekorasi, *games*, dan



membawa para pengunjung merasakan atmosfer *City Night Pop* pada era 80-an di Jepang. Seluruh rangkaian acara dalam festival kebudayaan ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru sekaligus memberikan euforia baru dalam menyaksikan festival kebudayaan yang akan diselenggarakan pada tahun ini kepada para pengunjung D'JaFU dari Jepang maupun Indonesia, khususnya bagi mereka yang berada di daerah Bali.



2.5 Waktu dan Tempat

Kegiatan ini dilaksanakan pada:

1. Pelaksanaan : Sabtu, 11 November 2023
Waktu : 08.00 - 17.00 WITA
Tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana, Jalan Pulau Nias.
No.13, Sanglah, Denpasar
2. Pelaksanaan : Sabtu, 18 November 2023
Waktu : 09.00 - 22.00 WITA
Tempat : Lapangan Utama Niti Puputan Renon

2.6 Penyelenggara Kegiatan

Kegiatan ini diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang melalui kepanitiaan D'JaFU 12th.

2.7 Peserta Kegiatan

Untuk kegiatan lomba *Story Telling* berbahasa Jepang dan *Kana Taikai* dapat diikuti oleh siswa/i SMA/SMK/ sederajat se-provinsi Bali. Perlombaan yang dapat diikuti oleh mahasiswa se-Indonesia karena dilakukan secara daring/*online*, yaitu lomba *Sakubun*. Sementara, lomba yang dapat diikuti oleh masyarakat umum se-Indonesia, yakni lomba *Haiku*, lomba Infografik, lomba *Fan Art*, lomba *Seiyuu*, dan juga lomba *Japanese Cover Song*, serta perlombaan yang dapat diikuti oleh masyarakat umum se-provinsi Bali, yaitu *Cosplay*.

2.8 Sasaran

Semua pihak yang berpartisipasi dalam kegiatan D'JaFU 12th.

2.9 Sumber Dana

Sumber dana yang didapatkan untuk mendukung seluruh proses kegiatan ini diterima dari:

- a. Program Studi Sastra Jepang
- b. Himpunan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang
- c. Sumbangan tidak mengikat
- d. Sponsor-sponsor

3.0 Susunan Panitia

(Terlampir)



SUSUNAN PANITIA

- Pelindung** : Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana
(Dr. Made Sri Satyawati, S.S., M.Hum.)
- Penasehat** : **1. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana**
(Dr. I Nyoman Aryawibawa, S.S., M.A., Ph.D.)
2. Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana
(Dr. Dra. Ni Made Suryati, M.Hum.)
3. Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana
(Dr. Dra. Ni Ketut Ratna Erawati, M. Hum.)
4. Koordinator Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana
(I Made Budiana, S.S.,M.Hum.)
- Dosen Pembimbing** : Dr. I Gede Oeinada, S.S.,M.Hum.
I Nyoman Rauh Artana, S.S., M.Hum.
- Penanggung Jawab** : **1. Ketua HMPS Sastra Jepang**
(Marco Antonio Barrera)
2. Kepala Bidang I HMPS Sastra Jepang
(I Gusti Ngurah Jun Arya Wangsa)
3. Kepala Bidang III HMPS Sastra Jepang
(Ni Kadek Oktaviani Dewi)
- Panitia Pengarah** : Putu Jenny Putra
Diajeng Damai Yanti



PANITIA PELAKSANA

Ketua : Rizky Dwi Saputra

Wakil Ketua : I Gusti Agung Wira Duta Astaman

Sekretaris I : Anak Agung Ayu Laksmi Prabawanti

Sekretaris II : Tsamarah Saniscara Ervhiera

Bendahara I : Ni Kadek Frida Putri Maharani

Bendahara II : Ni Wayan Amanda Pinanti

Bidang Konsumsi dan Rohani

Koordinator : Gusti Ayu Diva Santhi

Anggota : Anshi Septebrina Pasaribu

Grisilda Ilona Br Sitepu

I Kadek Toni Dhayana

Clara Dinda Patrisia Raga

Anak Agung Ayu Mas Widiyapramita Adnyani

Bidang Kesekretariatan

Koordinator : Ni Putu Sandya Putri

Anggota : Ni Luh Gede Dita Maharani

Ni Komang Fitri Novita Sari

Dinari Sucinta Nurazizah

Bidang Penggalian Dana

Koordinator : Gede Rebi Artana

Anggota : Made Bagus Kesawa Putra

Yohanes Arya Putra Simanjuntak

Bidang Humas

Koordinator : Frelu Citrali Koluod

Anggota : Ni Gusti Ayu Made Andini Putri Arinitha

Margaretta Putri Nainggolan

Sekar Putriani Lubis

Lunar Liva Lazore



Luh Mita Maharani Putri Arnawan
Kirana Hanni Ma'ruf
Qeysha Nabila Satiyaatmaja

Bidang Ticketing

Koordinator : Ni Luh Sekar Ayu Angelina Susanti
Anggota : Pinkan Clarissa WP
Ni Wayan Kayani
Valentine Agrelia Putri
Vania Angela

Bidang Publikasi, Dokumentasi, dan Desain

Koordinator : Kintaro Bimasakti
Anggota : Abror Habib Musyaffa Putera
Aldito Raynaldi
Natasha
Langit Jingga
Rheina Edgidia Kencana
I Kadek Putra Yasa
Mahesa Pandhukusuma Arya Daniel

Bidang Dekorasi, Transportasi, dan Dekorasi

Koordinator : I Made Surya Adnyana
Anggota : Pathan Afghan Ahmad
I Made Romio Jodi
Natanael
Putu Agus Sukrawan
Revisya Dwi Venesca Putri
Adi Putro Setiawan
Aisa Diva Nayyara
Kadek Abel Azarya
Daud Bintang Partogu Rajagukguk
Taufiq Hidayat

Bidang Keamanan

Koordinator : Alfian Alifi Adriansyafruddin
Anggota : Muhammad Nur Fajri



I Putu Krisna Wibhuti Piero Parwata
Putu Abiyana Tembayu
Dimas Ridho Putra Roso
Ryusei Wibisana Nishizawa
Ni Nyoman Puspa Dewi
Ni Made Prana Indrayani
Justin Roberth Henrico Pandiangan
Angelica Ruth Yana Yawan

Bidang Acara

Koordinator

: Ngakan Putu Aditya Kusuma Putra

Anggota

: Muhammad Defa Adna

Intan Cahyani Hana Kamarena

Ni Made Ayu Senja Pratiwi

Kadek Ima Damayanti

Ditya Heswara Dwi Putra Setyawan

Sovia Pransiska Sihombing

Jonathan Hizkia Emanuelle

Ni Kadek Sakura Julia

Widya Astuti

Arya Sena

Doni Eka Saputra

Lucia Amanda Pradnya Pribadi Suxma Paramitha

Stefanni Febiola

Ni Luh Putu Julia Devi Pradnya Wati

I Gusti Ayu Subhita Parwati

Yasa Aditiya Sutanto

Ni Made Mariasih

I Putu Edwin Wahyu Saputra

I Gusti Ayu Agung Kusumadewi

Faya Naila Anisa

Martyn Christian Redondo Gultom

Izzan Khalish Permadi

Agisti Calista

Wildhan Arif Yudiantoro

Kharisma Nabila Ishaq



Elva Prastika
I Gusti Ngurah Agung Wisswambara
Ni Komang Sri Ayu Andini
Luh Gede Amelia Ratna Putri
Ni Luh Nyoman Meira Ari Santi
Helena Lanslini Sevriansa Da Silva
Haerani Eka Wiyanti
Fierly May Lita
Marsha Eleonore Stephanie Chelsea
Aldyos Azziz Baidowi
I Dewa Ketut Aruna Jagathita
Tjokorda Istri Agung Sri Deviyani
Ni Kadek Vera Putri Dianthi
Luh Nyoman Yoniasih
Nabhan Fidel Castro Fadhlurrahman
Revina
Christian Rhendy Kurniawan
Desak Putu Saskia Putri Maheswari
Embun Riani Putri Arlian Kuning



BAB III

PENUTUP

Demikian rancangan proposal ini kami ajukan agar menjadi informasi sekaligus acuan dalam pelaksanaan kegiatan D'JaFU 12th. Hal-hal yang belum diatur dalam proposal ini akan ditentukan lebih lanjut dengan kebijakan panitia. Besar harapan kami untuk mendapatkan perhatian dan partisipasi dari semua pihak demi kelancaran serta suksesnya kegiatan D'JaFU 12th. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.