

PENGGUNAAN PARODI UNTUK SATIR DALAM ANIME *GINTAMA*

Fitri Nur Cahyani¹⁾, Satria Ammar Fayadh²⁾, Nabila Dian Agustina³⁾,

Jessieco Deva Pratama⁴⁾, Zaki Firjatullah Safi⁵⁾, Rahadiyan Duwi Nugroho^{6)*}

¹Universitas Dr. Soetomo, Jl. Semolowaru No.84, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

²Universitas Dr. Soetomo, Jl. Semolowaru No.84, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

*Penulis Korespondensi: fncahyanii@gmail.com

ABSTRAK

Anime *Gintama* adalah salah satu karya yang menggunakan parodi sebagai sarana untuk menyampaikan kritik sosial, politik, dan budaya populer. Dalam penelitian ini, parodi yang ada dalam *Gintama* dianalisis sebagai bentuk satir yang bertujuan tidak hanya untuk menghibur tetapi juga mengkritisi fenomena tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis isi yang difokuskan pada beberapa episode dari anime *Gintama*. Melalui pendekatan ini, peneliti menjelaskan bagaimana *Gintama* menggunakan elemen-elemen budaya pop dan referensi politik global sebagai alat sindiran. Temuan menunjukkan bahwa *Gintama* memanfaatkan parodi untuk memberikan komentar sosial secara terselubung namun tetap kritis, terutama mengenai kepemimpinan, ketidakadilan sosial, dan konsumsi budaya populer.

Kata-kata kunci: anime, *gintama*, parodi, satir.

ABSTRACT

Gintama is an anime that utilizes parody as a means to convey social, political, and popular cultural criticism. This study analyzes the parodies present in *Gintama* as a form of satire aimed not only at entertaining but also at critiquing specific phenomena. The research employs a qualitative method with content analysis focused on several episodes of the anime *Gintama*. Through this approach, the study explains how *Gintama* uses elements of pop culture and global political references as tools for satire. The findings indicate that *Gintama* leverages parody to provide veiled yet critical social commentary, particularly regarding leadership, social injustice, and the consumption of popular culture.

Keywords: Anime, *Gintama*, parody, satire.

Pendahuluan

Anime adalah istilah film animasi yang terkenal di Jepang hingga seluruh dunia. Wells dalam Steinberg (2012:1) menjelaskan jika pengertian anime berasal dari kata latin, *animare* yang berarti “memberikan kehidupan” dan dalam konteks film animasi, sebagian besar berarti penciptaan ilusi gerakan buatan dalam garis dan bentuk yang tidak hidup, maka dapat disebut dengan grafik yang bergerak dan seolah-olah hidup. Anime mempunyai daya tarik tersendiri bagi para penikmatnya sebagai hiburan. Hal ini disebabkan segala sesuatu yang berada di dunia anime ini berwujud fantasi dan imajinasi yang tidak dapat terjadi di dunia nyata. Dalam perkembangan zaman, genre anime juga semakin bervariasi, sehingga banyak menarik penonton dari berbagai kalangan. Perkembangan anime saat ini di Indonesia sangat pesat. Anime mulai muncul di Indonesia pada tahun 1990-an yaitu saat televisi swasta Indonesia banyak menayangkan anime. Namun, saat ini pecinta

anime banyak yang lebih suka menonton anime online atau mengunduh anime tersebut secara online. Salah satu anime yang menonjol dan memiliki pengaruh besar dalam dunia anime adalah *Gintama*.

Gintama merupakan anime yang diadaptasi dari manga karya Hideaki Sorachi. Keunikan pada anime *Gintama* tidak hanya terletak pada alur ceritanya yang menghibur, tetapi juga cara penyajiannya yang sangat condong menggunakan humor dan terkhususnya parodi untuk menyampaikan pesan yang mendalam. Menurut Sulistyorini dan Karkono (2021: 1263), parodi adalah cara menanggapi secara evaluatif apa yang disampaikan orang lain. Selanjutnya, Kostka (2016) dalam Sulistyorini dan Karkono (1263-1264) menyatakan bahwa parodi sebagai imitasi dengan jarak kritis atau pengulangan dengan perbedaan. Dengan demikian, parodi dapat dianggap sebagai seni yang mengandung nilai sastra berbentuk karya satir. Satir yang berasal dari kata *satire* merupakan sindiran tersirat yang disampaikan secara halus dan tidak kasar yang biasanya dinyatakan dengan lelucon (Bakri, dkk. 2023: 61). Pesan yang terkandung juga biasanya berisi kritik sosial yang tersirat.

Anime *Gintama* adalah salah satu karya yang menggunakan parodi sebagai sarana untuk menyampaikan kritik sosial, dan budaya populer. Dalam penelitian ini, parodi yang ada dalam *Gintama* dianalisis sebagai bentuk satir yang bertujuan tidak hanya untuk menghibur tetapi juga mengkritisi fenomena tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis isi yang difokuskan pada beberapa episode dari anime *Gintama*. Melalui pendekatan ini, penelitian menjelaskan bagaimana *Gintama* menggunakan elemen-elemen budaya pop dan referensi politik global sebagai alat sindiran. Temuan menunjukkan bahwa *Gintama* memanfaatkan parodi untuk memberikan komentar sosial secara terselubung namun tetap kritis, terutama mengenai kepemimpinan, ketidakadilan sosial, dan konsumsi budaya populer.

Unsur yang menarik dari anime *Gintama* ini karena ada unsur parodi yang tersirat dalam anime Jepang ini. Unsur parodi yang merupakan bagian dari seni budaya dan sastra yang muncul dalam anime ini patut untuk diungkap, agar karya seperti ini juga dapat diadopsi dan dipertunjukkan kepada khalayak seperti kalangan kaum muda. Oleh karena, di balik fantasi anime ini, ada unsur parodi yang mengandung satir yang tentunya diungkapkan dan ditujukan kepada sosial sebagai fenomena riil kehidupan. Tidak jarang, bahwa bahasa satir yang menyisip ke dalam karya sastra apalagi anime mengandung pesan moral. Hal-hal tersirat inilah yang dapat menjadi prototipe atau salah satu upaya untuk melestarikan seni budaya dari sisi pengungkapan pesan moral dalam bahasa satir, dan dapat dikembangkan oleh pegiat seni dan sastra, bahwa tidak hanya suguhan berupa keindahan pertunjukan atau cerita maupun fantasi dalam anime yang hanya dapat ditampilkan, tapi bagaimana pengemasan nilai-nilai moral tersebut diungkapkan lewat bahasa satir.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis isi (*content analysis*) untuk mengkaji penggunaan parodi dalam anime *Gintama*. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan dan menganalisis makna serta pesan-pesan satir yang terkandung dalam teks audiovisual anime *Gintama*. Analisis isi memungkinkan peneliti untuk menginterpretasi representasi sosial dan budaya yang dimunculkan dalam dialog maupun adegan yang mengandung unsur parodi.

Data dalam penelitian ini berupa kutipan dialog dan narasi dari beberapa episode anime *Gintama*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan menandai kutipan dialog yang secara eksplisit maupun implisit memuat unsur parodi. Unsur-unsur parodi bernada satir tersebut dipilih dalam maksud sosial, politik dan budaya populer. Lalu, episode-episode yang dianalisis dipilih secara *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan peneliti terhadap kelayakan dan relevansi konten dengan tujuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Dalam hasil dan pembahasan, akan dijabarkan hasil penelitian mengenai penggunaan parodi untuk satir atau mengkritik beberapa fenomena. Parodi dalam *Gintama* digunakan tidak hanya untuk menimbulkan humor, tetapi juga untuk menyampaikan kritik tajam terhadap fenomena sosial, politik, dan budaya. Berikut uraiannya.

1. Parodi *Gintama* sebagai alat satir untuk mengkritik fenomena politik.

Data 1:

Katakuriko: "新選組は新たな時代に選ばれた恐るべき男によって捨てられたのさ。やつをとつぜん世界に表れた瞬く間に勢力を拡大しせいそのものを解禁"

(*Shinsengumi telah ditinggalkan oleh seorang pria yang dipilih oleh era baru, sosok yang menakutkan. Dia tiba-tiba muncul di dunia ini dan dalam sekejap memperluas kekuasaannya, mencabut seluruh tatanan yang ada.*)

Dialog di atas adalah salah satu tokoh besar terlihat sedang menonton acara tv pelantikan perdana Menteri pertama baru.

Pembawa acara: "では初代総理大臣 ドナルドズランプ君の挨拶"
(*Sekarang, kita akan mendengarkan pidato dari Perdana Menteri pertama, Donald Zurump.*)

Katsura: "ズランプじゃない。。カヅラダー"
(*Bukan Zurump... Aku adalah Katsura!*)

Shinpachi:

"あ。。終わるなこの国"

(Ah... negara ini sudah tamat.)

Dialog diatas secara langsung memparodikan sosok Donald Trump, yang dikenal sebagai figure kontroversial di ranah politik global. Dalam parodi ini, *Gintama* menyindir bagaimana seorang pemimpin baru yang tidak kompeten bisa mempengaruhi keadaan negara secara drastic. Lalu reaksi Shinpachi yang pesimistik terhadap masa depan negara memperkuat pesan satir yang menyoroti kekacauan politik dan ketidakpastian yang akan timbul dari kepemimpinan tersebut.

2. Parodi *Gintama* sebagai alat satir untuk menyoroti fenomena sosial.

Data 1:

Gintoki: "お前知らねーの最近のガキはみんなそうなんてゲームとかネットずっとやって外で遊んでねーからさ"

episode 51 (menit 6:45-6:50)

(Kamu nggak tahu ya? Anak-anak zaman sekarang begitu, mereka terus main game dan internet, nggak pernah main di luar.)

Dialog ini muncul dalam percakapan ringan antara *Gintoki* dan salah satu temannya, yang awalnya terlihat seperti komentar biasa tentang kebiasaan generasi muda. Namun, pernyataan ini sebenarnya menyentuh kritik yang lebih dalam tentang fenomena sosial modern, khususnya mengenai ketergantungan yang semakin tinggi pada teknologi dan dampaknya terhadap pola perilaku anak-anak. Dalam konteks ini, *Gintoki* menyindir bagaimana permainan video dan internet telah mengubah cara anak-anak berinteraksi dan bermain. Melalui pernyataan *Gintoki*, ada penggambaran bahwa generasi muda saat ini cenderung menghabiskan waktu di dunia digital, sehingga mereka kehilangan kesempatan untuk bersosialisasi dan mengalami dunia luar secara langsung. Hal ini sejalan dengan kekhawatiran yang banyak dibahas dalam masyarakat modern, yaitu mengenai dampak dari penggunaan teknologi yang berlebihan, seperti isolasi sosial, kurangnya aktivitas fisik, dan perubahan dalam interaksi sosial.

Parodi ini menjadi satir ketika komentar *Gintoki* menyiratkan bahwa masyarakat, termasuk generasi yang lebih tua sering kali mengkritik kebiasaan ini, namun ironisnya, turut andil dalam mempromosikan penggunaan teknologi di segala aspek kehidupan.

Gintama menggunakan humor untuk mengungkap ketidaksesuaian antara harapan sosial akan kebiasaan "sehat" bagi generasi muda dengan kenyataan bahwa masyarakat secara keseluruhan semakin bergantung pada teknologi.

3. Parodi dalam *gintama* sebagai alat satir untuk mengkritisi budaya popular.

Data:

Hasegawa: "完全に一人だと思ってたから地球上にもう俺しかいないくらいのつもりでフルスロットルで全てをさらけ出してたから"

(*Saya pikir saya benar-benar sendirian, rasanya seperti saya satu-satunya orang yang tersisa di bumi, jadi saya benar-benar melepaskan semuanya.*)

Shinpachi: "いや。。こんな機会確かにはないでしょもんね"

(*Iya juga ya... Memang jarang ada kesempatan seperti ini.*)

episode 115 (menit 15:52-16:04)

Data di atas adalah adegan Ketika *Hasegawa* dan *Shinpachi* terdampar di suatu pulau yang awalnya mereka tidak menyadari bahwa ada orang lain selain mereka yang juga terdampar di pulau tersebut. Mereka awalnya melakukan hal yang memalukan karena mengira mereka sendirian, sampai akhirnya mereka saling bertemu.

Data 2:

Gintoki: "カメハメハ。。。

(*Kamehameha...*)

Hasegawa: "俺たち何も見てないから"

(*Kami tidak melihat apa pun.*)

Gintoki: "つまんねえ。。完全に一人だと思ってたから。。全力で練習できると思った。"

(*Membosankan... Saya pikir saya sendirian... Saya berpikir bisa berlatih dengan serius.*)

episode 115 (menit 16:04-16:33)

Dialog di atas sesaat setelah *Hasegawa* dan *Shinpachi* berjalan-jalan di sekitar pantai dan menemukan *Gintoki* sedang berlatih *kamehameha*, jurus terkenal dari *Dragon Ball*. Saat menyadari hal tersebut *gintoki* merasa malu dan kecewa karena merasa kehilangan kesempatan untuk berlatih jurus *Kamehameha* saat dia menyadari bahwa ada orang lain sedang memperhatikannya.

Parodi ini menggambarkan sindiran terhadap bagaimana elemen-elemen budaya pop, seperti serangan ikonik *Kamehameha*, menjadi begitu meresap dalam kehidupan sehari-hari hingga dianggap sesuatu yang harus dipelajari atau dikuasai oleh penggemar. Hal ini mengkritik cara Masyarakat memuja budaya populer dengan terlalu serius.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini, ditemukan bahwa parodi dalam anime *Gintama* memiliki peran penting sebagai alat satir yang digunakan untuk mengkritisi berbagai fenomena sosial, politik, dan budaya populer. Penelitian ini telah mengidentifikasi data yang menunjukkan penggunaan parodi dalam berbagai konteks kritik sosial. Pada aspek kritik sosial dan politik, ditemukan data yang menunjukkan bagaimana *Gintama* mengangkat tema-tema terkait dengan pemerintahan, kepemimpinan yang buruk, serta kebijakan politik yang merugikan masyarakat luas. Parodi ini, sebagaimana terlihat dalam episode yang menyinggung figur politik global, digunakan untuk menyindir fenomena yang terjadi di dunia nyata, termasuk kepemimpinan yang tidak kompeten dan dampaknya terhadap stabilitas sosial.

Dengan cara ini, *Gintama* menggunakan parodi untuk mencerminkan ketidakpuasan publik terhadap fenomena politik yang meresahkan, terutama terkait dengan isu kepemimpinan. Pada aspek budaya populer, ditemukan data yang menunjukkan bagaimana *Gintama* memanfaatkan parodi untuk mengkritisi konsumerisme budaya populer dan obsesi masyarakat terhadap tren-tren terbaru. Parodi dalam *Gintama* sering kali melibatkan referensi terhadap anime, film, atau tren budaya lain yang sedang populer, yang digunakan untuk menyoroti betapa budaya pop telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Melalui parodi, *Gintama* tidak hanya menghibur para penggemarnya dengan referensi yang familiar, tetapi juga mengajak mereka untuk melihat lebih dalam dampak dari konsumsi budaya yang berlebihan dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap identitas dan nilai-nilai sosial.

Selain itu, ditemukan juga bahwa *Gintama* sering menggunakan parodi untuk mengolok-olok stereotip yang ada dalam genre anime itu sendiri, serta norma-norma yang diterima secara umum dalam dunia hiburan. Parodi ini berfungsi untuk mengajak penonton merefleksikan kembali apa yang dianggap sebagai "normal" dalam konteks budaya populer, dan bagaimana hal tersebut dapat dibongkar dan dikritisi melalui humor. Dengan demikian, *Gintama* tidak hanya menjadi anime yang menghibur, tetapi juga sebagai media yang kritis terhadap fenomena yang lebih besar dalam masyarakat, terutama dalam hal kebudayaan dan hiburan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Gintama* adalah sebuah karya yang kompleks dan berlapis-lapis, di mana humor dan kritik berjalan beriringan. Parodi yang digunakan dalam anime ini tidak hanya sekadar meniru atau mengejek karya lain, tetapi memiliki tujuan yang lebih besar, yaitu mengkritisi tatanan sosial yang ada dan memperlihatkan ketidakadilan serta absurditas yang sering kali diabaikan oleh masyarakat. Penonton diajak untuk tertawa, tetapi di balik tawa tersebut, terdapat pesan-pesan yang mengajak untuk berpikir lebih kritis terhadap fenomena sosial dan budaya di sekitar mereka.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa parodi dalam *Gintama* adalah alat yang efektif untuk menyampaikan kritik sosial, politik, dan budaya populer. Parodi ini memperlihatkan bagaimana humor dapat digunakan sebagai sarana untuk memeriksa ketidakadilan dan ketidakberesan dalam masyarakat, sekaligus menjadi bentuk perlawanan terhadap norma-norma yang diterima secara umum. *Gintama* memberikan kontribusi penting dalam dunia anime dengan cara menyatukan hiburan dan kritik sosial, menjadikannya salah satu karya yang tidak hanya populer, tetapi juga memiliki makna yang mendalam bagi penontonnya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Dr. Soetomo karena telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menulis artikel di PKM AI, Universitas Dr. Soetomo telah menjadi latar belakang bagi kami untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.. Kedua, penulis sampaikan kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Diktiristek Kemdikbud sebagai penyelenggaran kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) tahun 2025.

Kontribusi Penulis

1. Penulis 1 melakukan pengumpulan data dengan detail dan teliti, menyiapkan draft manuskrip mencakup semua yang diperlukan untuk penggerjaan artikel tersebut.
2. Penulis 2 memberikan peran aktif dalam membantu melakukan proses pengumpulan data dan kemudian menyusunnya sesuai dengan format yang telah ditentukan.
3. Penulis 3 bertanggung jawab mencariakan data tambahan yang relevan sebagai pelengkap.
4. Penulis 4 merapikan keseluruhan data yang telah dikerjakan sesuai dengan format yang ditentukan, memastikan bahwa semua sesuai dengan format yang telah ditentukan serta mengoreksi bagian-bagian yang terdapat salah ketik (*typo*).
5. Penulis 5 memberikan bantuan menyusun data tambahan yang telah dikumpulkan sesuai dengan format yang ditentukan.
6. Dosen pendamping melakukan bimbingan penulisan PKM AI kepada mahasiswa agar tujuan dan maksud penulisan artikel dalam PKM AI ini selaras dengan topik yang disarankan dalam buku Panduan PKM AI.

Daftar Pustaka

- Nurgiyantoro, Burhan. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi* (hal. 255). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Semi, Atar. (1993). *Metode Penelitian Sastra* (hal. 83). Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (2009). Seni Berbicara (hal. 92). Bandung: Angkasa.
- Suprobo. (2015). Bahasa dan Sastra dalam Perspektif Pendidikan.
- Keraf, G. (2006). Diksi dan Gaya Bahasa. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ade Nurdin, Yani Maryani, dan Mumu. (2004). *Intisari Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: CV.Pustaka Setia.
- Sulistyorini W, Karkono. 2021. Parody in “Terminal” Rubric on the Mojok.co Site. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(9): 2-3.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Fitri Nur Cahyani
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Sastra Jepang
4	NIM	202211620022
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Mojokerto, 16 November 2004
6	Alamat E-mail	fncahyanii@gmail.com
7	Nomor Telepon/ HP	085104433349

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang	Wakil Ketua	—
2	Yosakoi (Japan Traditional Dance Club)	Anggota	Setiap Selasa pukul 10.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo
3	Shodou (Calligraphy Club)	Anggota	Setiap Kamis pukul 10.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo

C. Penghargaan Yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
—	—	—	—

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-AI.

Surabaya, 27-5-2025

Ketua Tim



Fitri Nur Cahyani

NIM 202211620022

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Satria Ammar Fayadh
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Sastra Jepang
4	NIM	202211620001
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Samarinda, 25 September 2025
6	Alamat E-mail	satriaammarf@gmail.com
7	Nomor Telepon/ HP	089522947967

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Kaiwa (Conversation Club)	Anggota	Setiap Rabu pukul 10.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo
2	Toshokona (Movie Club)	Anggota	Setiap Jumat pukul 10.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo
3	Shodou (Caligraphy Club)	Anggota	Setiap Kamis pukul 10.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo
4	Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang	Ketua	-

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-AI.

Surabaya, 27-5-2025

Anggota Tim



Satria Ammar Fayadh

NIM 202211620001

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Nabila Dian Agustina
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Sastra Jepang
4	NIM	202211620006
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surabaya, 18 Agustus 2004
6	Alamat E-mail	dianxpspt2@gmail.com
7	Nomor Telepon/ HP	088214631511

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	UKM Musik Unitomo	Anggota	-
2	Ongaku Club	Ketua Club	Setiap Jumat pukul 12.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-AI.

Surabaya, 27-5-2025

Anggota Tim



Nabila Dian Agustina

NIM 202211620006

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Jessieco Deva Pratama
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Sastra Jepang
4	NIM	202211620020
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Depok, 6 Desember 2003
6	Alamat E-mail	jessico272@gmail.com
7	Nomor Telepon/ HP	081382161587

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Dewan Legislatif Mahasiswa (DLM)	Sekretaris	-
2	Kaiwa (Conversation Club)	Anggota	Setiap Rabu pukul 10.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo
3	Ongaku (Music Club)	Anggota	Setiap Jumat pukul 12.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo
4	Chanoyu (Chanoyu Tea Club)	Anggota	Setiap Rabu pukul 12.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-AI.

Surabaya, 27-5-2025

Anggota Tim



Jessieco Deva Pratama

NIM 202211620020

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Zaki Firjatullah Safi
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Sastra Jepang
4	NIM	202211620027
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surabaya, 20 Februari 2004
6	Alamat E-mail	Fir.zakisafi@gmail.com
7	Nomor Telepon/ HP	082143635663

B. Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti

No	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu dan Tempat
1	Shodou (Caligraphy Club)	Anggota	Setiap Kamis pukul 10.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo
2	Badan Eksekutif Mahasiswa	Advokat	-
3	Kaiwa (Conversation Club)	Anggota	Setiap Rabu pukul 10.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo
4	Chanoyu (Chanoyu Tea Club)	Anggota	Setiap Rabu pukul 12.00 di Gedung H lt.2 Universitas Dr. Soetomo

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

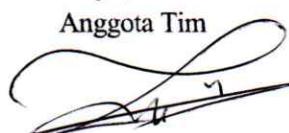
No	Jenis Penghargaan	Pihak Pemberi Penghargaan	Tahun
-	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-AI.

Surabaya, 27-5-2025

Anggota Tim



Zaki Firjatullah Safi

NIM 202211620027

Lampiran 2. Biodata Dosen Pendamping

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Rahadiyan Duwi Nugroho, S.S., M.Hum.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Sastra Jepang
4	NUPTK	3755765666130312
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Sidoarjo, 23-04-1987
6	Alamat E-mail	rahadiyan.duwi@unitomo.ac.id
7	Nomor Telepon/HP	082110698902

B. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1	Sarjana (S1)	Sastra Jepang	Universitas Dr. Soetomo	2009
2	Magister (S2)	Linguistik Jepang	Universitas Padjadjaran	2015
3	Doktor (S3)	-	-	-

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT

Pendidikan/Pengajaran

No	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	Skrs
1	Choukai to Dokkai 2	Wajib	3
2	Nihon Gengogaku	Wajib	2
3	Metode Penelitian	Wajib	2
4	Ouyou Nihongogaku	Wajib	2
5	Choukai to Dokkai 3	Wajib	3

Penelitian

No	Judul Penelitian	Penyandang Dana	Tahun
1	Analisis Kesalahan Dalam Penulisan Ilmiah Mahasiswa Jepang Dalam Pembelajaran BIPA	Universitas Dr. Soetomo	2019
2	Topik Karya Ilmiah Yang Diminati Oleh Mahasiswa Jepang: Studi Kasus Mahasiswa Universitas Setsunan Di Universitas Dr. Soetomo	Mandiri	2019
3	Kesalahan Penerjemahan Drama Jepang Ichi Rittoru no Namida Karya Masanori Murakami	Mandiri	2020
4	Honne tatema sebagai cerminan interaksi masyarakat Jepang dalam drama 1 Rittoru No Namida karya sutradara Masanori Murakami	Mandiri	2020

5	Evaluation of Online Teaching of Skill and Theory Subject of Japanese Language during Covid-19 Pandemic	Mandiri	2020
6	Tema dan Amanat Lirik Lagu dalam Lagu Anata yang Dipopulerkan oleh LArc~ en~ Ciel	Mandiri	2021
7	Identification of Similarities and Differences in the Regional Language Lexicon of Surabaya and Indramayu: A Study of Contrastive Linguistics	Mandiri	2021
8	MAKNA IKLAN JEPANG Z (Z-KAI) MELALUI TANDA VERBAL DAN TANDA NONVERBAL DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA	Mandiri	2021
9	Makna Gramatikal Verba pada Lirik Lagu Plastic Love Karya Mariya Takeuchi	Mandiri	2022
10	Tindak Tutur Asertif Tokoh Botchan Berpemarkah Adverbia <i>Konnani, Sonnani, dan Annani</i> dengan Fungsi Illokusi Kolaboratif	Universitas Dr. Soetomo	2022
11	Tindak Tutur Ekspresif Tokoh Botchan Berpemarkah Adverbia <i>Konnani, Sonnani, dan Annani</i> dengan Fungsi Illokusi Konflikatif	Mandiri	2022
12	Makna Simbol Topeng Tengu dalam Anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> karya Koyoharu Gotouge: Kajian Semiotika	Mandiri	2023
13	Kepribadian Tokoh Todoroki Shouto dalam Komik <i>Boku No Hero Academia</i> Volume 3-5 Karya Kohei Horikoshi Kajian Psikoanalisis	Mandiri	2023
14	Kesalahan Pemilihan Bunkei dalam Soal Shoutesuto Mata Kuliah Enshuu 2	Mandiri	2023
15	Sentiment Analysis on Investment Education from Twitter using Ensemble Learning	Mandiri	2023
16	Penggunaan <i>Aizuchi</i> dalam Percakapan Buku Marugoto Tingkat Madya 1 B1 Topik 7 Bagian 2	Mandiri	2024
17	Tindak Tutur Ekspresif pada Lirik Lagu Shiawase Karya Backnumber	Mandiri	2024
18	Analisis <i>Keishou</i> dalam Anime <i>Spirited Away</i> Karya Hayao Miyazaki Kajian Sosiolinguistik	Mandiri	2024

19	Istilah-Istilah Ritual sebelum <i>Matsuri</i> : Sebuah Kajian Etnolinguistik	Mandiri	2024
20	Interpretasi Makna pada Kanji Bushu Kihen (Kajian Semiotika Peirce)	Mandiri	2025

Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1	Implementasi Budaya Jepang Sebagai Solusi Alternatif Spot Desa Wisata Kenanten, Mojokerto	Universitas Dr. Soetomo	2019
2	Pengajaran Aisatsu dan Jikoshoukai lewat Buku Marugoto A1 di Majelis Ta'lim An Nafi'ah Sukodono, Kabupaten Sidoarjo	Universitas Dr. Soetomo	2021
3	PPM Menyajikan Sastra dan Bahasa dalam Jurnal Ilmiah di Forum Lingkar Pena (FLP) Sidoarjo	Mandiri	2022
4	PPM Pengajaran Bahasa Jepang dengan Menggunakan Buku Irodori Tingkat Pemula (A1) pada Siswa SMK Unitomo	Mandiri	2023
5	PPM Metode <i>Active Learning</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	Mandiri	2024
6	Pelatihan <i>Chanoyu</i> bagi Siswa SMA sebagai Sarana Mempelajari Budaya dan Etika Masyarakat Jepang	Mandiri	2025

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan PKM-AI.

Surabaya, 27-5-2025

Dosen Pendamping



Rahadiyan Duwi Nugroho, S.S., M.Hum.

NUPTK 3755765666130312

Lampiran 3. Kontribusi ketua, anggota dan dosen pendamping

No	Nama	Posisi Penulis	Bidang Ilmu	Kontribusi
1	Fitri Nur Cahyani	Penulis Pertama	Bahasa dan Sastra Jepang	Melakukan pengumpulan data Pustaka dan menyiapkan draft manuskrip.
2	Satria Ammar Fayadh	Penulis Kedua	Bahasa dan Sastra Jepang	Membantu melakukan pengumpulan data dan menyusunnya sesuai dengan format yang telah ditentukan.
3	Nabila Dian Agustina	Penulis Ketiga	Bahasa dan Sastra Jepang	Mencari data tambahan sebagai pelengkap.
4	Jessieco Deva Pratama	Penulis Keempat	Bahasa dan Sastra Jepang	Merapikan keseluruhan data sesuai dengan format yang ditentukan dan mengoreksi bagian-bagian yang typo.
5	Zaki Firjatullah Safi	Penulis Kelima	Bahasa dan Sastra Jepang	Membantu Menyusun data tambahan sesuai dengan format yang ditentukan.
6	Rahadiyan Duwi Nugroho, S.S., M.Hum.	Penulis Terakhir	Linguistik Jepang	Pengarah dan desain kegiatan serta penyelaras akhir manuskrip.

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Tim Pengusul

SURAT PERNYATAAN KETUA TIM PENGUSUL

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim : Fitri Nur Cahyani
 Nomor Induk Mahasiswa : 202211620022
 Program Studi : Sastra Jepang
 Nama Dosen Pendamping : Rahadiyan Duwi Nugroho, S.S., M.Hum.
 Perguruan Tinggi : Universitas Dr. Soetomo
 Judul Proposal PKM : Penggunaan Parodi untuk Satir dalam Anime Gintama

Dengan ini menyatakan bahwa PKM-AI, saya dengan judul yang diusulkan untuk tahun anggaran 2025 adalah:

1. Asli karya mahasiswa dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.
2. Penggunaan kecerdasan buatan/*artificial intelligence* (AI) mengikuti syarat dan ketentuan yang berlaku sesuai dengan panduan GenAI Belmawa (<https://s.id/PanduanGenAI>)

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya

Surabaya, 27-5-2025

Ketua Tim



Fitri Nur Cahyani

NIM 202211620022

Lampiran 5. Pernyataan Sumber Tulisan

SURAT PERNYATAAN SUMBER TULISAN PKM-AI

Saya yang menandatangani Surat Pernyataan ini:

Nama Ketua Tim : Fitri Nur Cahyani
Nomor Induk Mahasiswa : 202211620022
Program Studi : Sastra Jepang
Nama Dosen Pendamping : Rahadiyan Duwi Nugroho, S.S., M.Hum.
Perguruan Tinggi : Universitas Dr. Soetomo

1. Menyatakan bahwa PKM-AI yang saya tuliskan bersama anggota tim lainnya benar bersumber dari kegiatan yang telah dilakukan:
2. Sumber tulisan dari hasil kegiatan yang telah dilakukan berkelompok oleh tim penulis, yaitu:
 - a. Penggunaan Parodi untuk Satir dalam Anime Gintama
 - b. Topik Kegiatan: Pelestarian Seni Budaya dan Peningkatan Ekonomi Kreatif
 - c. Tahun dan Tempat Pelaksanaan: 2025 dan Surabaya
3. Naskah ini belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dalam bentuk prosiding maupun jurnal sebelumnya dan diikutkan dalam kompetisi.
4. Kami menyatakan kesediaan artikel ilmiah ini ditampilkan pada laman pkm.kemdiktisaintek.go.id.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran tanpa paksaan pihak manapun juga untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 27-5-2025

Ketua Tim



Fitri Nur Cahyani
NIM 202211620022

Lampiran 6. Hasil Uji Periksa Similaritas Proposal

Fitri-Nur-Cahyani-Universitas-Dr--Soetomo-PKM-AI.docx

ORIGINALITY REPORT

11 % SIMILARITY INDEX	11 % INTERNET SOURCES	3 % PUBLICATIONS	3 % STUDENT PAPERS
---------------------------------	---------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	library.binus.ac.id Internet Source	2 %
2	ejournal.insud.ac.id Internet Source	1 %
3	serupa.id Internet Source	1 %
4	journal.umpo.ac.id Internet Source	1 %
5	repositori.usu.ac.id Internet Source	1 %
6	media.neliti.com Internet Source	1 %
7	jurnal.bsi.ac.id Internet Source	1 %
8	core.ac.uk Internet Source	1 %
9	e-journal.metrouniv.ac.id Internet Source	1 %
10	docplayer.info Internet Source	<1 %
11	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
12	juraganakhy.blogspot.com	

	Internet Source	<1 %
13	megalodon.jp Internet Source	<1 %
14	isekaiwebnovel.com Internet Source	<1 %
15	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
16	jurnalfkip.unram.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off