

PENGUNAAN KENJOUGO DAN SONKEIGO OLEH KARAKTER DIABLO DALAM ANIME TENSURA KARYA FUSE : KAJIAN PRAGMATIK

Choirul Fadli

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

choirulfadli.21067@mhs.unesa.ac.id

Didik Nurhadi, M.Pd., M.A., Ph.D.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

didiknurhadi@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the forms of kenjougo (humble language) and sonkeigo (respectful language) used by the character Diablo in the anime That Time I Got Reincarnated as a Slime and to analyze their functions based on Leech's Politeness Principle. This research employed a descriptive qualitative method with a pragmatic approach. The data source consisted of Diablo's dialogues containing kenjougo and sonkeigo in Season 2 of the anime That Time I Got Reincarnated as a Slime. Data were collected through observation and note-taking techniques. The findings revealed a total of 30 data, consisting of 15 instances of kenjougo and 15 instances of sonkeigo. Based on Leech's Politeness Principle, the most dominant maxim was the Modesty Maxim with 12 data, followed by the Approbation Maxim with 7 data, the Generosity Maxim with 6 data, the Agreement Maxim with 3 data, the Tact Maxim with 1 datum, and the Sympathy Maxim with 1 datum. Furthermore, the most dominant politeness scale was the Authority Scale with 15 data, followed by the Cost-Benefit Scale with 7 data, the Optionality Scale with 4 data, the Indirectness Scale with 2 data, and the Social Distance Scale with 2 data. This study is expected to serve as a reference for Japanese language learners and researchers in understanding the pragmatic use of keigo.

Keywords: keigo, kenjougo, sonkeigo, pragmatics, politeness principle

要旨

本研究は、アニメ『転生したらスライムだった件』第2期に登場するディアブロの発話における謙譲語と尊敬語の使用形態を明らかにし、さらにリーチのポライトネス原理に基づいてその機能を分析することを目的とする。本研究は語用論的アプローチを用いた記述的質的研究である。研究データは、アニメ『転生したらスライムだった件』第2期においてディアブロが発した謙譲語および尊敬語を含む台詞である。データ収集には観察法および記録法を用いた。分析の結果、合計30件のデータが確認され、その内訳は謙譲語15件、尊敬語15件であった。また、リーチのポライトネス原理では、謙遜の格率が12件と最も多く、次いで賞賛の格率が7件、寛大さの格率が6件、同意の格率が3件、機転の格率が1件、共感の格率が1件であった。さらに、ポライトネス尺度では権威尺度が15件と最も多く、損得尺度が7件、選択尺度が4件、間接性尺度が2件、社会的距離尺度が2件確認された。本研究は、日本語学習者および日本語研究者に対し、語用論的観点から敬語使用を理解するための参考資料となることが期待される。

キーワード: 敬語、謙譲語、尊敬語、語用論、ポライトネス原理

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang dikenal memiliki sistem tingkat tutur yang kompleks, salah satunya adalah *keigo* (敬語) (bahasa hormat) yang mencerminkan hubungan sosial antarpemutar (Astami, 2012). Namun, dalam praktiknya, banyak pembelajar bahasa Jepang, terutama pada tingkat dasar hingga menengah, cenderung hanya memahami *keigo* secara permukaan, yaitu sebatas pada perubahan bentuk kata tanpa mendalami fungsi dan makna pragmatik yang melatarbelakanginya (Khasanah & Andari, 2025). Pemahaman yang terbatas ini menyebabkan penggunaan *keigo*, terutama bentuk *kenjougo* (謙讓語) (bahasa merendahkan diri) dan *sonkeigo* (尊敬語) (bahasa menghormati lawan tutur), sering kali tidak tepat dalam situasi komunikasi sehari-hari. Padahal, penggunaan kedua bentuk *keigo* tersebut tidak hanya terkait dengan struktur linguistik, tetapi juga berkaitan erat dengan prinsip kesantunan dalam berbahasa, seperti yang dijelaskan oleh Leech (dalam Suri, 2024), yang menekankan pentingnya aspek hubungan sosial dan nilai kesopanan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Dalam kajian pragmatik, penggunaan bahasa tidak hanya dipahami dari segi bentuk, tetapi juga dari fungsi sosial dan tujuan komunikatif yang ingin dicapai oleh pemutar (Indrawati, 2009). Dengan demikian, prinsip kesantunan yang dikemukakan oleh Leech menjadi salah satu landasan penting untuk melihat bagaimana *keigo* dapat digunakan dengan benar dalam situasi tertentu. Menurut Leech (2014), kesantunan berbahasa tercermin melalui beberapa maksim, seperti maksim kebijaksanaan, kederawanan, penghargaan, kerendahan hati, kesepakatan, dan simpati adalah contoh kesantunan berbahasa yang membantu menjaga hubungan sosial tetap harmonis. Dalam konteks penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo*, kedua bentuk *keigo* ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda hierarki sosial, tetapi juga digunakan sebagai strategi pragmatik untuk menerapkan prinsip-prinsip kesantunan tersebut. Oleh karena itu, analisis penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* perlu dilakukan tidak hanya dari segi bentuk linguistik, tetapi juga dengan mempertimbangkan fungsi pragmatik yang sesuai dengan prinsip kesantunan yang diajukan oleh Leech.

Penelitian *keigo* sebelumnya telah dilakukan dengan berbagai media dan pendekatan yang berbeda. Penelitian berjudul “*Penggunaan Keigo dalam Komik Salaryman Kintarou Karya Motomiya Hiroshi: Kajian Pragmatik*” oleh Pramesti, (2025) mengkaji penggunaan *keigo* dalam media komik dengan pendekatan pragmatik, namun tidak mengkaji *keigo* secara khusus pada jenis tertentu seperti *kenjougo* dan *sonkeigo* secara mendalam. Sementara itu, penelitian “*Penggunaan Keigo dalam Drama What Comes After Love Karya Jung Hae Sim dan Moon Hyun Sung: Kajian Sociolinguistik*” oleh Sari, (2026) melihat aspek sosial dari penggunaan *keigo* dalam drama, seperti hubungan sosial dan konteks situasi. Namun, penelitian tersebut tidak mengkaji fungsi kesantunan berdasarkan prinsip pragmatik secara spesifik. Berdasarkan hal tersebut,

terdapat celah penelitian *research gap* karena belum ada penelitian yang secara khusus menganalisis penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* dengan mengaitkannya dengan prinsip kesantunan Leech dalam suatu karya, terutama dalam media *anime*. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan *novelty* dengan melihat penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* pada karakter Diablo (ディアブロ) dalam *anime Tensei Shitara Slime Datta Ken* (転生したらスライムだった件), dengan pendekatan pragmatik yang berfokus pada prinsip kesantunan Leech. Harapannya dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran *keigo* dalam konteks komunikasi yang lebih kompleks dan berubah-ubah.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena pemahaman yang dalam tentang *keigo*, terutama *kenjougo* dan *sonkeigo*, masih menjadi tantangan bagi pembelajar bahasa Jepang. Hal ini terutama berlaku untuk mengaitkan bentuk bahasa dengan fungsi pragmatik dalam situasi komunikasi nyata. Tanpa pemahaman tersebut, penggunaan *keigo* bisa membuat komunikasi menjadi tidak jelas dan berpotensi menyebabkan kesalahpahaman dalam berinteraksi sosial. Selain itu, media *anime* yang sering dikonsumsi oleh orang yang belajar bahasa Jepang memiliki potensi besar menjadi sumber informasi nyata dalam memahami penggunaan bahasa, tetapi belum digunakan secara optimal dalam kajian akademik yang fokus pada hal-hal terkait kesantunan dalam berbahasa. Dengan menganalisis penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* berdasarkan prinsip kesantunan Leech pada karakter Diablo dalam *anime Tensei Shitara Slime Datta Ken*, penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat teoretis dalam bidang pragmatik sekaligus berkontribusi praktis bagi pembelajar bahasa Jepang dalam memahami peran *keigo* secara lebih kontekstual dan dapat diterapkan sesuai situasi yang ada.

Anime Tensei Shitara Slime Datta Ken dipilih sebagai objek penelitian karena berasal dari seri *light novel* yang memiliki tingkat popularitas tinggi di Jepang. Berdasarkan data *Oricon*, seri ini menempati peringkat pertama penjualan *light novel* pada paruh pertama tahun 2019. Selain itu, hingga tahun 2023 seri ini telah mencapai lebih dari 40 juta kopi beredar, menunjukkan tingginya minat masyarakat terhadap karya tersebut. Karakter Diablo dalam *anime Tensei Shitara Slime Datta Ken* dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki karakteristik penggunaan bahasa yang unik dan menarik untuk dianalisis. Sebagai seorang iblis tingkat tinggi dengan kekuatan yang besar, Diablo justru selalu menggunakan bahasa yang sopan, terutama *kenjougo* dan *sonkeigo*, ketika berbicara dengan tokoh lain, khususnya kepada Rimuru (リムル) yang merupakan sosok yang dihormatinya. Penggunaan *keigo* oleh Diablo tidak hanya menunjukkan perbedaan tingkatan dalam hubungan, tetapi juga menunjukkan strategi interaksi kesantunan yang kompleks, seperti merendahkan diri secara berlebihan dan meninggikan lawan tutur dalam berbagai situasi. Keunikan ini menjadi menarik karena secara pragmatik terdapat

ketidaksesuaian antara status kekuatan yang dimiliki dengan pilihan bahasa yang digunakan, sehingga memungkinkan peluang untuk menganalisis bagaimana prinsip kesantunan Leech direalisasikan melalui tuturan karakter tersebut. Dengan demikian, karakter Diablo menjadi contoh yang tepat untuk mempelajari peran *keigo* secara lebih dalam pada konteks komunikasi yang tidak selalu mengikuti hierarki sosial formal secara langsung.

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam penelitian ini akan dibahas dua masalah utama terkait penggunaan *keigo*, khususnya *kenjougo* dan *sonkeigo*, dalam *anime Tensei Shitara Slime Datta Ken*. Permasalahan pertama membahas bagaimana bentuk penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* yang dituturkan oleh karakter Diablo dalam berbagai situasi percakapan. Permasalahan kedua berkaitan dengan bagaimana fungsi penggunaan kedua bentuk *keigo* tersebut jika dianalisis berdasarkan prinsip kesantunan Leech, sehingga dapat diketahui tujuan pragmatik yang mendasari tuturan tersebut. Kedua rumusan masalah ini diharapkan bisa memberikan pemahaman yang lebih lengkap bukan hanya tentang bentuknya, tetapi juga tentang cara penggunaannya dalam konteks komunikasi yang lebih luas.

Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini menggunakan dua penelitian terdahulu yang relevan sebagai acuan. Untuk penelitian yang pertama berjudul Penggunaan *Keigo* (敬語) dalam Komik Salaryman Kintarou Karya Motomiya Hiroshi: Kajian Pragmatik oleh Foni Pramesti, 2025. Penelitian ini relevan karena sama-sama menganalisis *keigo* dalam perspektif pragmatik. Namun, penelitian tersebut tidak berfokus pada satu karakter tertentu dan belum menganalisis secara dalam fungsi sosial penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* secara spesifik.

Untuk penelitian yang kedua berjudul Kesantunan Berbahasa Tokoh Polisi Wanita dalam *Anime Hakozone Kouban Joshi no Gyakushuu*: Kajian Pragmatik oleh Fikri Zulal, 2024. Penelitian ini relevan karena memberikan dasar analisis pragmatik, terutama dalam memahami kesantunan berbahasa berdasarkan hubungan sosial dan tingkatan hierarki. Namun, penelitian ini tidak secara khusus membahas penggunaan *keigo*, terutama *kenjougo* dan *sonkeigo*.

Pragmatik

Pragmatik merupakan salah satu cabang dari linguistik yang mempunyai peranan cukup penting dalam komunikasi. Dengan memahami dan mempelajari pragmatik, seseorang akan memahami struktur fungsional yang berkaitan dengan struktur-struktur formal (gramatika) sebuah bahasa yang berfungsi di dalam komunikasi (Sumarlam, 2023). Bahkan, Leech (dalam Sumarlam, 2023) secara lebih tegas menyatakan bahwa kita tidak akan benar-benar mengerti sifat hakiki bahasa itu sendiri bila kita tidak mengerti pragmatik, yaitu penggunaan bahasa di dalam komunikasi. Dengan demikian, pragmatik digunakan untuk memahami

makna yang ingin disampaikan oleh penutur secara lebih mendalam.

Prinsip Kesantunan

Menurut (Geoffrey Leech, 2014), prinsip kesantunan merupakan prinsip yang digunakan untuk menjaga keseimbangan dan keharmonisan dalam komunikasi. Leech menjelaskan bahwa kesantunan bertujuan untuk meminimalkan ungkapan yang tidak santun dan memaksimalkan ungkapan yang santun dalam suatu percakapan. Dengan demikian, penutur dapat menjaga hubungan baik dengan lawan tutur melalui penggunaan bahasa yang tepat sesuai konteks sosial.

Leech membagi maksim kesantunan menjadi enam jenis, yaitu maksim kebijaksanaan, maksim kedermawanan, maksim pujian, maksim kesederhanaan, maksim kesepakatan, dan maksim kesimpatian. Keenam maksim tersebut digunakan untuk mengukur tingkat kesantunan suatu tuturan berdasarkan bagaimana penutur memperlakukan lawan tutur dalam komunikasi (Geoffrey Leech, 2014).

- a. Maksim Kebijaksanaan (*Tact Maxim*)
Maksim kebijaksanaan mengajarkan penutur untuk meminimalkan kerugian bagi lawan tutur dan memaksimalkan keuntungan yang diperoleh oleh lawan tutur.
- b. Maksim Kedermawanan (*Generosity Maxim*)
Maksim kedermawanan berkaitan dengan sikap seorang penutur yang meminimalkan keuntungan pribadi dan memaksimalkan pengorbanan yang dilakukan terhadap diri sendiri.
- c. Maksim Pujian (*Approbation Maxim*)
Maksim pujian menekankan agar penutur memaksimalkan pujian kepada lawan tutur dan meminimalkan kritik terhadap lawan tutur.
- d. Maksim Kesederhanaan (*Modesty Maxim*)
Maksim kesederhanaan mengajarkan penutur untuk meminimalkan pujian terhadap diri sendiri dan memaksimalkan sikap rendah hati.
- e. Maksim Kesepakatan (*Agreement Maxim*)
Maksim kesepakatan bertujuan untuk memaksimalkan kesepakatan antara penutur dan lawan tutur serta meminimalkan perbedaan pendapat.
- f. Maksim Kesimpatian (*Sympathy Maxim*)
Maksim kesimpatian berkaitan dengan upaya penutur dalam menunjukkan perasaan simpati, empati, atau rasa peduli terhadap lawan tutur.

Skala Kesantunan

Selain membagi prinsip kesantunan ke dalam beberapa maksim, Geoffrey Leech, 2014 juga mengemukakan adanya skala kesantunan yang digunakan untuk mengukur tingkat kesantunan suatu tuturan. Leech membagi skala kesantunan menjadi lima jenis, yaitu skala kerugian dan keuntungan, skala pilihan, skala ketidaklangsungan, skala keotoritasan, dan skala jarak sosial.

- Skala Kerugian dan Keuntungan
Skala kerugian dan keuntungan digunakan untuk mengukur besar kecilnya keuntungan atau kerugian yang diterima oleh penutur dan lawan tutur dalam suatu percakapan.
- Skala Pilihan
Skala pilihan berkaitan dengan banyak sedikitnya pilihan yang diberikan penutur kepada lawan tutur.
- Skala Ketidaklangsungan
Skala ketidaklangsungan digunakan untuk mengukur tingkat langsung atau tidak langsungnya suatu tuturan.
- Skala Keotoritasan
Skala keotoritasan berkaitan dengan perbedaan status sosial, jabatan, atau kedudukan antara penutur dan lawan tutur.
- Skala Jarak Sosial
Skala jarak sosial digunakan untuk mengukur tingkat kedekatan hubungan antara penutur dan lawan tutur.

Keigo

Keigo (敬語) dapat diartikan sebagai bahasa hormat. Dalam kata lain, ialah bahasa sopan yang digunakan pembicara ketika berbicara dengan lawan bicara yang memiliki status sosial lebih tinggi Parastuti dan Pratita (dalam Ali, 2025). Mizutani & Mizutani (dalam Rohimi, 2024) juga mengemukakan bahwa *keigo* bukan hanya sekadar pilihan kata yang sopan, melainkan cerminan dari struktur sosial hierarkis di Jepang.

Dalam Penelitiannya Sofia, 2025 Parastuti & Pratita juga mengatakan *keigo* terbagi menjadi tiga bentuk, yaitu *Sonkeigo* (untuk menghormati lawan bicara), *Kenjougo* (untuk merendahkan diri), dan *teineigo* (bentuk santun). Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan kajian pada penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* yang digunakan oleh karakter Diablo dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken*.

a. *Sonkeigo*

Oishi Shotaro (dalam Jannah, 2023) menjelaskan bahwa *sonkeigo* adalah ragam bahasa hormat untuk menyatakan rasa hormat terhadap orang yang dibicarakan (termasuk benda-benda, keadaan, aktifitas, atau hal-hal lain yang berhubungan dengannya) dengan cara menaikkan derajat orang yang dibicarakan.

Bentuk perubahan *sonkeigo* dibagi menjadi 2 bentuk yaitu perubahan kata kerja khusus dan pola kalimat khusus dalam tabel berikut:

Tabel 1 kata kerja Khusus *Sonkeigo* (尊敬語)

No	Verba Khusus	<i>Sonkeigo</i>	Arti
1	行きます (ikimasu)	いらっしゃいます (irasshaimasu)	Pergi

2	来ます (kimasu)	いらっしゃいます (irasshaimasu)	Datang
3	います (imasu)	いらっしゃいます (irasshaimasu)	Ada
4	食べます (tabemasu)	召し上がります (meshiagarimasu)	Makan
5	飲みます (nomimasu)	召し上がります (meshiagarimasu)	Minum
6	言います (iimasu)	おっしゃいます (osshaimasu)	Mengatakan
7	見ます (mimasu)	ご覧になります (goranninarimasu)	Melihat
8	知っています (shitteimasu)	ご存じです (gozonjidesu)	Mengetahui
9	します (shimasu)	なさいます (nasaimasu)	Melakukan
10	くれます (kuremasu)	くださいます (kudasaimasu)	Memberi

Tabel 2 Pola Pembentukan *Sonkeigo*

No	Pola <i>Sonkeigo</i>	Contoh
1	お／ご + kata kerja bentuk masu + になる	お読みになります (oyomininarimasu)
2	Kata kerja bentuk pasif ～ (ら) れる	書かれます (kakaremasu)
3	お／ご + kata kerja bentuk masu + ください	お入りください (ohairikudasai)

b. *Kenjougo*

Dalam Pramesti, 2025 ungkapan-ungkapan *Kenjougo* (謙譲語) menurut Parastuti dan Pratita merupakan bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan kerendahan hati, dimana dikomunikasikan oleh penutur untuk merendahkan diri terhadap lawan bicara saat membicarakan diri sendiri atau membicarakan orang lain yang berhubungan dengan topik pembicaraan. Berikut merupakan perubahan kata kerja khusus dalam *kenjougo*.

Tabel 2.3 kata kerja Khusus *Kenjougo* (謙譲語)

No	Verba Khusus	<i>Kenjougo</i>	Arti
1	行きます (ikimasu)	参ります (mairimasu)	Pergi
2	来ます (kimasu)	参ります (mairimasu)	Datang

3	います (imasu)	おります (orimasu)	Ada
4	食べます (tabemasu)	いただきます (itadakimasu)	Makan
5	飲みます (nomimasu)	いただきます (itadakimasu)	Minum
6	もらいます (moraimasu)	いただきます (itadakimasu)	Menerima
7	言います (iimasu)	申します (moushimasu)	Mengatakan
8	します (shimasu)	いたします (itashimasu)	Melakukan
9	見ます (mimasu)	拝見します (haiken shimasu)	Melihat
10	知っています (shitteimasu)	存じております (zonjiteorimasu)	Mengetahui
11	聞きます (kikimasu)	伺います (ukagaimasu)	Bertanya
12	会います (aimasu)	お目にかかります (omenikakarimasu)	Bertemu

Tabel 2.4 Pola Pembentukan *Kenjougo*

No	Pola <i>Kenjougo</i>	Contoh
1	お／ご + kata kerja bentuk masu + する	お持ちします (omochishimasu)
2	お／ご + kata kerja bentuk masu + いたします	ご案内いたします (goannaiitashimasu)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta menginterpretasikan fenomena kebahasaan berupa penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* yang dituturkan oleh karakter Diablo dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken*. Data yang dianalisis berupa tuturan dialog yang mengandung unsur *keigo*, sehingga tidak dapat diukur secara kuantitatif, melainkan dianalisis secara mendalam berdasarkan konteks dan makna yang terkandung di dalamnya. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami fungsi bahasa sebagai alat komunikasi sosial yang berkaitan erat dengan konteks situasi, hubungan antar tokoh, serta maksud penutur dalam suatu percakapan.

Data dalam penelitian ini berupa tuturan yang mengandung unsur *kenjougo* dan *sonkeigo* yang diucapkan oleh karakter Diablo dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken (Tensura)*, khususnya pada Season 2. Data penelitian berupa satuan-satuan bahasa

seperti kata, frasa, maupun kalimat yang termasuk bentuk *keigo*, khususnya *kenjougo* dan *sonkeigo*, serta memiliki relevansi dengan kajian pragmatik. Setiap data dianalisis dengan memperhatikan konteks percakapan yang melatarbelakanginya, seperti situasi, hubungan antar tokoh, serta tujuan dari tuturan tersebut. Sumber data penelitian ini berasal dari dialog dalam anime yang diperoleh melalui teknik simak dari episode-episode yang menampilkan interaksi Diablo dengan tokoh lain. Data kemudian dikumpulkan dengan mencatat dan dikelompokkan berdasarkan jenis *keigo* (*kenjougo* dan *sonkeigo*) serta fungsi penggunaannya dalam konteks pragmatik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Maksim Kebijaksanaan

S2/EP13/00:12:38

リムル : みんなも仲良くするように

Rimuru : *Minna mo nakayoku suru yō ni.*

Rimuru : Kalian semua juga, harus akur ya.

ディアブロ : 皆様 ご指導ご鞭撻(べんたつ)の程 どうぞよろしく お願いいたします

Diaburo : *Minasama, go shidō go ben-tatsu no hodo dōzo yoroshiku onegai itashimasu.*

Diablo : Kepada semuanya, saya mohon bimbingan dan arahan kalian ke depannya. Mohon kerja samanya.

Pada tuturan 「皆様 ご指導ご鞭撻の程 どうぞよろしく お願いいたします」 terdapat penggunaan bentuk *kenjougo* (謙譲語) yang ditandai dengan frasa 「お願いいたします」. kata kerja 「いたします」 merupakan bentuk *kenjougo* dari 「する」 yang digunakan untuk merendahkan diri penutur saat melakukan suatu tindakan untuk lawan tutur. Dalam konteks ini, percakapan antara Daiblo sebagai bawahan dan Rimuru sebagai atasan yang sangat dihormati, Diablo menyampaikan ‘permohonan’ atau ‘meminta’ melalui bentuk *kenjougo*, sehingga secara linguistik menjadi bukti bahwa Diablo menempatkan dirinya pada posisi yang lebih rendah dan menghormati Rimuru.

Data ini termasuk dalam Maksim Kebijaksanaan (*Tact Maxim*) menurut teori Geoffrey Leech karena penutur (Diablo) meminimalkan kerugian bagi lawan tutur dan memaksimalkan keuntungan bagi mereka dalam bentuk permohonan yang sopan. Hal ini terlihat pada tuturan 「皆様 ご指導ご鞭撻の程 どうぞよろしく お願いいたします」, di mana penutur tidak memberikan perintah, melainkan meminta bimbingan dan arahan, sehingga tidak membebani lawan tutur secara langsung. Bukti linguistiknya terlihat pada penggunaan 「皆様」 sebagai bentuk penghormatan kepada seluruh lawan tutur, serta bentuk *kenjougo* 「お願いいたします」 yang merendahkan diri penutur dalam menyampaikan permintaan. Dengan

demikian, penutur menghindari kesan memaksa dan menjaga kenyamanan pihak lain. Kesantunan ini diperkuat oleh Skala Jarak Sosial (*Social Distance Scale*), yang terlihat dari penggunaan bahasa formal dan mewakili kelompok kepada banyak pihak (皆様), menandakan adanya jarak sosial antara penutur dan lawan tutur. Semakin besar jarak sosial tersebut, semakin tinggi tingkat kesantunan yang digunakan. Oleh karena itu, bukti linguistik berupa 「皆様」 dan 「お願いいたします」 menunjukkan bahwa tuturan ini tidak hanya menunjukkan Maksim Kebijaksanaan, tetapi juga memiliki tingkat kesantunan yang tinggi berdasarkan Skala Jarak Sosial.

2. Maksim Kedermawanan

S2/EP11/00:16:18

- ショウゴ : アンチマジックエリアじゃと！
なぜ魔法を封じた？ 悪魔にとって魔法が最大の攻撃武器のはずでは...
- Shōgo : *Anchi majikku eria da to! Naze mahō o fūjita? Akuma ni totte mahō ga saidai no kōgeki buki no hazu de wa...*
- Shogo : Anti-Magic Area?! Kenapa kau menyegel sihir? Bukankah bagi iblis, sihir seharusnya senjata serangan utama..."
- ディアブロ : どうぞ 物理的に お好きな攻撃をしてみてください。
- Diaburo : *Dōzo, butsuri-teki ni osuki na kōgeki o shite mite kudasai.*
- Diablo : Silakan saja, silakan serang saya dengan cara fisik yang Anda suka."

Pada tuturan 「どうぞ 物理的に お好きな攻撃をしてみてください」 terdapat penggunaan bentuk *sonkeigo* (尊敬語) yang terlihat pada pola 「～てください」 pada frasa 「してみてください」. Hubungan Diablo dan Shogo sebagai dua orang asing yang baru bertemu pada percakapan di atas menjadi alasan kuat Diablo menggunakan bentuk *sonkeigo* dalam percakapan untuk meninggikan Shogo sebagai bentuk profesionalitas, sehingga membuat tuturan lebih sopan dan beradab. Pola ini digunakan untuk menyampaikan permintaan atau saran secara sopan kepada Shogo. Selain itu, adanya prefiks kehormatan 「お」 pada kata 「お好きな」 juga memperkuat rasa hormat terhadap pilihan atau keinginan Shogo. Dengan demikian, secara linguistik frasa 「してみてください」 menandakan bahwa Diablo meninggikan posisi Shogo dalam tindakan yang diminta.

Data ini termasuk dalam Maksim Kedermawanan (*Generosity Maxim*) menurut Geoffrey Leech karena penutur (Diablo) memaksimalkan keuntungan bagi lawan tutur dengan memberi kebebasan penuh untuk menyerang, sekaligus

meminimalkan keuntungan untuk dirinya sendiri. Hal ini bisa dilihat dengan jelas pada tuturan 「どうぞ 物理的に お好きな攻撃をしてみてください」 yang secara pragmatik membuka kesempatan pada lawan tutur untuk melakukan tindakan yang bisa berdampak merugikan bagi penutur. Bukti linguistiknya terlihat pada penggunaan kata 「どうぞ」 yang berarti mempersilakan, serta frasa 「お好きな攻撃」 yang memberikan pilihan bebas kepada lawan tutur, ditambah dengan bentuk sopan 「してみてください」 sebagai saran yang tetap menghormati. Dengan demikian, penutur menempatkan dirinya dalam posisi siap menerima konsekuensi (*cost*), sementara lawan tutur mendapatkan keuntungan (*benefit*) berupa kebebasan untuk bertindak. Hal ini sejalan dengan Skala Untung-Rugi (*Cost-Benefit Scale*), di mana tingkat kesantunan meningkat saat penutur menanggung potensi kerugian yang lebih besar dibandingkan lawan tutur. Oleh karena itu, tuturan ini tidak hanya mencerminkan Maksim Kedermawanan, tetapi juga menunjukkan tingkat kesopanan yang tinggi melalui pembagian keuntungan yang lebih besar kepada lawan tutur.

3. Maksim Pujian/Penghargaan

S2/EP11/00:17:48

- ディアブロ : おや？ もう終わりですか
- Diaburo : *Oya? Mō owari desu ka.*
- Diablo : Oh? Sudah selesai?
- ショウゴ : うう... あああ...
- Shōgo : *Uu... aa...*
- Shogo : *Uu... aa...*
- ディアブロ : では 無事に初仕事を終えたことを マスター 我が君に 褒めていただくとしましょう。
- Diaburo : *Dewa, buji ni hatsu shigoto o oeta koto o, Masutā — waga kimi ni homete itadaku to shimashō.*
- Diablo : Kalau begitu, izinkan saya melaporkan bahwa tugas pertama telah selesai dengan aman, dan menerima pujian dari Master—tuanku yang mulia."

Pada tuturan 「マスター 我が君に 褒めていただくとしましょう」 terdapat penggunaan bentuk *sonkeigo* (尊敬語) yang terlihat dari istilah 「我が君」. Istilah 「我が君」 adalah jenis sapaan kehormatan yang digunakan untuk meninggikan dan mengagungkan lawan tutur. Percakapan yang terjadi antara Diablo dan shogo, namun Diablo menggunakan bentuk *sonkeigo* pada saat membahas mengenai master atau Rimuru sebagai rasa hormat dengan meninggikan posisi Rimuru.

Dalam konteks ini, penggunaan kata 「我が君」 menunjukkan bahwa Diablo menempatkan Rimuru pada posisi yang sangat tinggi, yang menunjukkan tingkat penghormatan yang kuat dalam hubungan sosial.

Data ini termasuk ke dalam Maksim Penghargaan (*Approbation Maxim*) menurut Geoffrey Leech karena penutur (Diablo) memaksimalkan pujian dan penghormatan kepada lawan tutur (Rimuru). Hal ini terlihat pada tuturan 「マスター 我が君に 褒めていただくとうしましょう」, khususnya pada penggunaan sapaan kehormatan 「我が君」 yang secara linguistik meninggikan posisi lawan tutur sebagai sosok yang terhormat. Selain itu, penggunaan frasa 「褒めていただく」 juga menunjukkan bahwa penutur menempatkan tindakan “dipuji” sebagai sesuatu hal yang sangat bernilai dan berasal dari pihak yang lebih unggul, sehingga semakin menegaskan rasa hormat tersebut. Dengan demikian, tuturan ini jelas menunjukkan usaha penutur untuk memaksimalkan pujian terhadap lawan tutur. Kesantunan ini juga didukung oleh Skala Otoritas (*Authority Scale*), di mana terdapat perbedaan status yang jelas antara penutur sebagai bawahan dan lawan tutur sebagai “Master” atau penguasa. Semakin besar jarak otoritas tersebut, semakin tinggi pula tingkat kesantunan yang ditunjukkan melalui bahasa yang digunakan. Oleh karena itu, penggunaan sapaan kehormatan dan struktur *sonkeigo* dalam tuturan ini tidak hanya menggambarkan Maksim Penghargaan, tetapi juga menunjukkan tingkat kesantunan yang tinggi karena adanya tingkatan kekuasaan yang jelas antara penutur dan lawan tutur.

4. Maksim Kesederhanaan

S2/EP11/00:16:02

ショウゴ	: まっ まさか... 貴様はアークデーモン!
Shōgo	: <i>Ma... masa ka... kisama wa āku dēmon!</i>
Shogo	: Ta... tidak mungkin... kau itu Arch Demon!
ディアブロ	: 魔法は もう結構 マスターより頂いた この体をもっと試したいので、次は趣向を変えましょう
Diaburo	: <i>Mahō wa mō kekkō. Masutā yori itadaita kono karada o motto tameshitai no de, tsugi wa shukō o kaemashō.</i>
Diablo	: Untuk sihir, sudah cukup. Tubuh yang saya terima dari Master ini masih ingin saya uji lebih jauh, jadi mari kita coba pendekatan yang berbeda selanjutnya.

Pada tuturan 「マスターより頂いたこの体」 terdapat penggunaan bentuk *kenjougo* (謙譲語) yang terlihat dari kata kerja 「頂いた」 sebagai bentuk rendah dari 「もらった」. Dalam bahasa Jepang, kata

「頂く」 digunakan untuk merendahkan diri penutur ketika menerima sesuatu dari seseorang yang lebih tinggi kedudukannya. Meskipun terjadi percakapan antara Shogo dan Diablo, namun sebenarnya penggunaan partikel 「より」 memperjelas asal dari penerimaan, yaitu dari “Master” (Rimuru), yang secara linguistik menunjukkan bahwa Diablo memposisikan dirinya sebagai pihak yang menerima kebaikan dari Rimuru. Dengan demikian, frasa 「マスターより頂いた」 menjadi bukti bahwa Diablo merendahkan diri dan meninggikan posisi Rimuru dalam hubungan sosial.

Data ini termasuk ke dalam Maksim Kesederhanaan (*Modesty Maxim*) menurut Geoffrey Leech karena penutur (Diablo) tidak menonjolkan kekuatan atau kepemilikan dirinya, tetapi merendahkan diri dengan menyatakan bahwa tubuh yang dimilikinya merupakan pemberian dari pihak lain yang lebih tinggi, yang terlihat dari penggunaan *kenjougo* pada kata 「頂いた」. Hal ini menunjukkan usaha untuk meminimalkan pujian terhadap diri sendiri dan mengakui keunggulan pihak lain. Selain itu, kesantunan dalam tuturan ini diperkuat oleh Skala Jarak Sosial (*Social Distance Scale*), yang terlihat dari penggunaan sapaan 「マスター」 dan bentuk *kenjougo* yang menunjukkan adanya jarak relasional antara penutur dan lawan tutur. Semakin besar jarak sosial atau semakin formal hubungan tersebut, semakin tinggi tingkat kesantunan yang digunakan. Oleh karena itu, penggunaan *kenjougo* pada kata 「頂いた」 bukan hanya menggambarkan Maksim Kesederhanaan, tetapi juga menunjukkan tingkat kesopanan yang tinggi karena adanya jarak sosial yang jelas antara penutur dan lawan tutur.

5. Maksim kesepakatan

S2/EP12/00:16:02

リムル	: よし 分かった。
Rimuru	: <i>Yoshi, wakatta.</i>
Rimuru	: Baiklah, aku mengerti.
ディアブロ	: おお! 感謝いたします 我が君
(Diaburo	: <i>Ō! Kansha itashimasu, waga kimi.</i>
Diablo	: Oh! Saya sangat berterima kasih, Tuanku.”

Pada tuturan 「感謝いたします 我が君」 terdapat penggunaan bentuk *kenjougo* (謙譲語) yang terlihat dari kata kerja 「いたします」 pada frasa 「感謝いたします」. Kata kerja 「いたします」 merupakan bentuk *kenjougo* dari 「する」 yang digunakan untuk merendahkan diri penutur saat melakukan suatu tindakan kepada lawan tutur. Dalam tuturan ini, Diablo sebagai bawahan ‘mengucapkan terima kasih’ diekspresikan melalui bentuk *kenjougo* kepada Rimuru yang merupakan atasannya, sehingga secara linguistik menjadi bukti bahwa Diablo

menempatkan diri pada posisi yang lebih rendah dan meninggikan Rimuru.

Data ini termasuk dalam Maksim Kesepakatan (*Agreement Maxim*) menurut Geoffrey Leech karena penutur (Diablo) menunjukkan penerimaan dan kesesuaian sikap terhadap keputusan yang diambil oleh lawan tutur (Rimuru). Hal ini terlihat dari respons 「おお！感謝いたします 我が君」 yang secara pragmatik menandakan persetujuan sekaligus penerimaan penuh terhadap keputusan 「分かった」 yang disampaikan sebelumnya oleh Rimuru. Penggunaan bentuk *kenjougo* 「感謝いたします」 menjadi bukti linguistik bahwa Diablo merendahkan dirinya saat menyampaikan rasa terima kasih, sehingga memperkuat kesan bahwa dia menerima keputusan tersebut tanpa penolakan. Selain itu, sapaan kehormatan 「我が君」 semakin menegaskan rasa hormat kepada Rimuru. Kesantunan ini diperkuat oleh Skala Otoritas (*Authority Scale*), yang terlihat dari hubungan hierarkis antara Diablo sebagai bawahan dan Rimuru sebagai pihak yang memiliki kekuasaan lebih tinggi. Perbedaan status ini mendorong Diablo untuk menunjukkan kesepakatan secara jelas (langsung) dan sopan, sehingga semakin besar jarak otoritas, semakin tinggi tingkat kesantunan yang ditampilkan. Dengan demikian, penggunaan 「感謝いたします」 dan 「我が君」 menjadi bukti bahwa tuturan ini tidak hanya menunjukkan Maksim Kesepakatan, tetapi juga memiliki tingkat kesantunan yang tinggi berdasarkan Skala Otoritas.

6. Maksim Kesimpatian

S2/EP12/00:14:28

リムル	: さて…これから どうしたものかな
Rimuru	: <i>Sate... kore kara dō shita mono kana.</i>
Rimuru	: Hmm... sekarang harus bagaimana ya.
ランガ	: んっ…
Ranga	: <i>N...</i>
Ranga	: <i>Ngh...</i>
リムル	: どうした？
Rimuru	: <i>Dō shita?</i>
Rimuru	: Ada apa？
ディアブロ	: お目覚めになられたようで 何よりです 我が君
Diaburo	: <i>Omezame ni narareta yō de nani yori desu, waga kimi.</i>
Diablo	: Saya sangat bersyukur Anda telah sadar, Tuanku.

Pada tuturan 「お目覚めになられたようで 何よりです 我が君」 terdapat penggunaan bentuk *sonkeigo* (尊敬語) yang terlihat dari pola 「お～になる」 pada kata kerja 「目覚める」 yang berubah

menjadi 「お目覚めになる」. Selain itu, bentuk ini memiliki tambahan 「られる」 sehingga menjadi 「お目覚めになられる」 yang semakin menunjukkan rasa hormat terhadap tindakan lawan tutur. Pola 「お～になる」 adalah ciri khas *sonkeigo* yang berfungsi untuk meninggikan tindakan yang diambil oleh lawan tutur. Percakapan antara Diablo sebagai bawahan dan Rimuru sebagai atasan, Diablo menggunakan bentuk *sonkeigo* untuk meninggikan posisi Rimuru. Dengan demikian, penggunaan 「お目覚めになられた」 menjadi bukti linguistik bahwa Diablo menempatkan Rimuru pada posisi yang tinggi dalam hubungan sosial.

Data ini termasuk dalam Maksim Kesimpatian (*Sympathy Maxim*) menurut Geoffrey Leech karena penutur (Diablo) menunjukkan rasa empati dan perhatian terhadap situasi lawan tutur (Rimuru). Hal ini terlihat dalam frasa 「何よりです」 yang secara pragmatik menyatakan rasa syukur dan kebahagiaan atas keadaan lawan tutur yang telah sadar kembali, sehingga menunjukkan sikap simpati penutur terhadap keadaan yang dialami lawan tutur. Selain itu, penggunaan bentuk *sonkeigo* 「お目覚めになられた」 menjadi bukti linguistik bahwa penutur tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga meninggikan tindakan lawan tutur dengan penuh rasa hormat. Kesantunan ini semakin diperkuat dengan sapaan 「我が君」 yang menegaskan posisi tinggi lawan tutur. Dengan demikian, tuturan ini menunjukkan bahwa penutur memaksimalkan rasa simpati dan perhatian kepada lawan tutur. Kesantunan tersebut diperkuat oleh Skala Otoritas (*Authority Scale*), yang dapat terlihat dari adanya hubungan hierarkis antara penutur sebagai bawahan dan lawan tutur sebagai “Master” atau penguasa. Perbedaan status ini mendorong penggunaan bentuk *sonkeigo* yang tinggi, sehingga semakin besar jarak otoritas, semakin tinggi pula tingkat kesantunan yang ditunjukkan. Oleh karena itu, bukti linguistik berupa frasa 「お目覚めになられた」, 「何よりです」, dan 「我が君」 menunjukkan bahwa tuturan ini tidak hanya menunjukkan Maksim Kesimpatian, tetapi juga memiliki tingkat kesantunan yang tinggi berdasarkan Skala Otoritas.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan dua jenis *keigo* yang digunakan oleh karakter Diablo, yaitu *sonkeigo* (尊敬語) dan *kenjougo* (謙譲語) yang berjumlah 30 data. Dengan total data *kenjougo* 15 data, dan total *sonkeigo* 15 data.

Berdasarkan analisis pragmatik menggunakan teori prinsip kesantunan Geoffrey Leech, penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* oleh Diablo berjumlah total 30 Data dengan didominasi oleh Maksim Kesederhanaan (*Modesty Maxim*) dengan jumlah data 12. Disusul dengan Maksim Penghargaan (*Approbation*) dengan jumlah 7 data. Kemudian dilanjutkan dengan Maksim Kedermawanan (*Generosity*) sebanyak 6 data, Maksim

Kesepakatan (*Agreement*) sebanyak 3 data, Maksim Kebijakan (*Tact*) total 1 data, dan Maksim Kesimpulan (*Sym*

pathy) sebanyak 1 data.

Dari hal skala kesantunan, penggunaan *keigo* oleh Diablo paling mayoritas dipengaruhi oleh Skala Otoritas (*Authority Scale*) berjumlah 15 data. Selain itu, ditemukan pula penggunaan Skala Pilihan (*Optionality Scale*) berjumlah 4 data, Skala Ketidaklangsungan (*Indirectness Scale*) berjumlah 2 data, Skala Jarak Sosial (*Social Distance Scale*) berjumlah 2 data, dan Skala Untung-Rugi (*Cost-Benefit Scale*) berjumlah 7 data.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* oleh karakter Diablo tidak hanya berfungsi sebagai bentuk gramatikal dari bahasa hormat dalam bahasa Jepang, tetapi juga menjadi strategi pragmatik untuk menunjukkan rasa hormat, menjaga kesantunan, serta mempertegas hubungan sosial dan hierarki dalam komunikasi. Penggunaan *keigo* oleh Diablo mencerminkan karakter yang loyal, rendah hati, dan sangat menghormati Rimuru sebagai sosok yang memiliki kedudukan tertinggi dalam hubungan sosialnya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan *kenjougo* dan *sonkeigo* oleh karakter Diablo dalam *anime Tensei Shitara Slime Datta Ken*, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

Untuk peneliti selanjutnya, analisis tentang *keigo* dalam kajian pragmatik masih bisa dikembangkan lebih luas dengan mengganti objek penelitian, berupa *anime*, drama, film, maupun percakapan langsung dalam kehidupan masyarakat Jepang. Penelitian selanjutnya juga bisa mengkaji jenis *keigo* lainnya, seperti *teineigo*, atau membandingkan penggunaan *keigo* antar karakter untuk memperoleh hasil yang lebih beragam dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Astami, T. S., (2012). *Kesantunan Bertutur yang Terimplikasi dalam Penggunaan Verba Keigo*. HUMANIORA, 3 (1), 115-122. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i1.3241>

Komatsu, M. (2019, May 30). *One Piece and Slime are top-selling manga/light novel series in the first half of 2019 in Japan*. CrunchyrollNews. <https://www.crunchyroll.com/news/latest/2019/5/30/one-piece-tensura-are-top-selling-mangalight-novel-series-in-the-first-half-of-2019-in-japan>

Khasanah, U., & Andari, N. (2025). *Analyzing Japanese Keigo (Honorifics) Acquisition Challenges*

Faced by Non-Native Advanced Language Learners. Research Horizon, 5 (5), 1903-1914. <https://doi.org/10.54518/rh.5.5.2025.787>

- Suri, N. K., Noviyanti, S., & Agustina, A. T. (2024). *Teori Pragmatik Bahasa dan Kesantunan Berbahasa*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7 (4), 17676- 17682
- Indrawati. (2009). *Context In Pragmatics*. LANGUAGE CIRCLE Journal of Language and Literature, 3 (2), 23-31
- Leech, G. N. (2014). *Principle of Pragmatics*. New York: Longman Group Limited
- Sari, D. M. (2025). *Penggunaan Keigo dalam Drama What Comes After Love Karya Jung Hae Sim dan Moon Hyun Sung: Kajian Sociolinguistik*. HIKARI, 9 (2), 1-11
- Pramesti, F. (2025). *Penggunaan Keigo (敬語) dalam Komik Salaryman Kintarou Karya Motomiya Hiroshi: Kajian Pragmatik*. HIKARI, 9 (1). 88-97
- Zulal, M. F. (2024). *Kesantunan Berbahasa Tokoh Polisi Wanita dalam Anime Hakozume Kouban Joshi no Gyakushuu: Kajian Pragmatik*. HIKARI, 8 (2), 40-56
- Sumarlam, Pamungkas. S., & Susanti. R. (2023). Solo: Bukukatta
- Agustini, dkk. (2025). *Pelanggaran Maxim dalam Grice dalam Sketsa Komedi Digital: Studi Pragmatik pada Video Main Hakim Sendiri*. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1 (4), 1078-1085. DOI:10.63822/n3khp68
- Azahra, dkk. (2025). *Deiksis dalam Cerpen "Harum" Karya Raditya Dika : Kajian Pragmatik*. DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 5 (4), 5589-5598. DOI:10.53769/deiktis.v5i4.2556
- Wiyatasari, R. (2022). *Karakteristik Pemuatan Kesantunan dalam Tuturan Direktif Berbahasa Jepang*. Journal of Japanese Language Education and Linguistics, 6 (2), 187-212. DOI: <https://doi.org/10.18196/jjlel.v6i2.16130>
- Ali, M. F. (2025). *Sonkeigo pada Anime Karasu wa Aruji wo Erabanai 「烏は主を選ばない」 Episode 1-12 Karya Chisato Abe*. HIKARI, 9 (2), 313-327
- Indrowaty, S.A. (2025). *Bentuk Impresi/Kandoushi Maskulinitas dan Feminitas dalam Anime Kimi no Na wa*. KAGAMI, 16 (1), 1-18
- Rohimi, T. (2025). *Analisis Variasi Jenis Penggunaan Keigo oleh Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Program Intership UNESA Angkatan 2021 dan 2022*. HIKARI, 9 (2), 146-155

- Sofia, N. M. (2025). *Analisis Sonkeigo dan Kenjogo dalam Anime Berlatar Kerajaan Kusuriya Natsu Hitorigoto (薬屋のひとりごと)* Karya Ntsu Hyuga. HIKARI, 9 (2),
- Jannah, N. (2023). *Analisis Verba Kenjougo dalam Terjemahan Al-Qur'an Digital Bahasa Jepang Surah-Surah Makkiyah = Analysis of Kenjougo Verbs in Digital Translation of the Koran in Japanese Surahs Makkiyah*. Skripsi thesis, Universitas Hasanuddin.