

Penggunaan Ragam Bahasa Hormat dalam Anime Kumichou Musume to Sewagakari

Zulkifli¹, Arza Aibonotika², Yenny Aristia Nasution³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

zulkifli5448@student.unri.ac.id¹

Abstrak

Kata Kunci:

Keigo, Sonkeigo, Kenjougo, Teineigo, Anime.

Bahasa Jepang dikenal sebagai salah satu bahasa yang memiliki sistem tingkatan bahasa salah satunya ragam hormat (*keigo*) yang kompleks dan terstruktur. Ragam ini tidak hanya digunakan dalam kehidupan sehari-hari namun juga dalam karya animasi seperti anime. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah anime berjudul *Kumichou Musume to Sewagakari* yang berjumlah 12 episode. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini berupa buku atau artikel dengan tema serupa. Ditemukan sebanyak 29 data yang merupakan ragam hormat (*keigo*) dalam anime ini dengan klasifikasi *sonkeigo* (22 data), *kenjougo* (5 data) dan *sonkeigo* (2 data). Selanjutnya faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *keigo* dalam anime ini adalah faktor hubungan sosial, keakraban, status sosial, keanggotaan kelompok, jenis kelamin, dan situasi. Berdasarkan hasil analisis terhadap percakapan dalam anime *kumichou no musume to sewagakari*, disimpulkan bahwa ragam bahasa hormat *sonkeigo*, *kenjougo*, dan *teineigo* digunakan secara aktif oleh para tokoh untuk mencerminkan kesopanan, hierarki sosial, serta hubungan interpersonal yang khas dalam budaya Jepang.

Abstract

Key Word:

Keigo, Sonkeigo, Kenjougo, Teineigo, Anime

The Japanese language is known for its system of speech levels, one of which is the honorific language (keigo), which is both complex and structured. This variety of language is not only used in daily life but also appears in animated works such as anime. This study is a descriptive quantitative research. The primary data source is an anime titled kumichou Musume to Sewagakari, consisting of 12 episodes. Secondary data includes books or articles with similar themes. A total of 29 instances of honorific language (keigo) were found in the anime, classified into sonkeigo (22 instances), kenjougo (5 instances), and teineigo (2 instances). Furthermore, the factors influencing the use of keigo in this anime include social relationships, familiarity, social status, group membership, gender, and situational context. Based on the analysis of dialogues in kumichou musume to sewagakari, it can be concluded that the honorific forms sonkeigo, kenjougo, and teineigo are actively used by the characters to reflect politeness, social hierarchy, and the unique interpersonal relationships found in Japanese culture.

Copyright © 2025 Zulkifli, Arza Aibonotika, Yenny Aristia Nasution

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang paling banyak dipelajari di Indonesia, baik di lembaga formal seperti sekolah menengah maupun lembaga nonformal seperti lembaga pelatihan kerja. Menurut survei The Japan Foundation (2021), jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 771.732 orang, tertinggi kedua setelah China. Perkembangan ekonomi dan globalisasi mendorong pertumbuhan tersebut meskipun bahasa Jepang tergolong sulit dipelajari (Danasasmita 2019). Keunikan sistem penulisan yang mengombinasikan *kanji*, *hiragana*, dan *katakana* memberikan tantangan sekaligus kekayaan makna dalam komunikasi tertulis (Sutedi 2014). Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap struktur dan ragam bahasa Jepang menjadi prasyarat bagi pembelajar untuk berkomunikasi secara efektif dan sesuai konteks sosial.

Salah satu aspek krusial dalam bahasa Jepang adalah adanya tingkatan bahasa yang mencerminkan hubungan sosial antara penutur dan lawan bicara. Sistem ini dikenal sebagai *keigo* (敬語) dan mencakup bentuk-bentuk bahasa yang menunjukkan rasa hormat, kerendahan hati, dan kesopanan (Aridayani dan Meidariani 2024). *Keigo* bukan sekadar fenomena linguistik, melainkan cerminan nilai budaya Jepang yang sangat menghargai hierarki sosial baik hubungan vertikal seperti senior-junior maupun horizontal seperti sebaya (Saifudin 2006). Penguasaan *keigo* menuntut pembelajar untuk peka terhadap faktor usia, status, kedekatan hubungan, dan situasi percakapan. Karena itu, kesalahan penggunaan dapat menimbulkan

kesalahpahaman atau dianggap tidak sopan.

Dalam praktiknya, penutur Jepang beralih antara ragam bahasa biasa (普通形, *futsuukei*) dan ragam bahasa hormat (敬語, *keigo*) sesuai konteks sosial. *Futsuukei* digunakan dalam situasi informal, misalnya di antara teman sebaya, sedangkan *keigo* digunakan dalam interaksi formal dengan atasan, orang tua, atau orang yang tidak dikenal dekat (Santoso dan Rosliana 2013). *Keigo* sendiri terbagi menjadi tiga kategori utama: *sonkeigo* (尊敬語) untuk menaikkan status lawan bicara, *kenjougo* (謙讓語) untuk merendahkan diri penutur, dan *teineigo* (丁寧語) sebagai bentuk sopan umum (Yogyanti dan Kharismawati 2021). Kombinasi ketiga ragam ini menciptakan dinamika komunikasi yang kompleks namun terstruktur. Pemahaman klasifikasi dan pola perubahan kata kerja serta kosakata khusus menjadi dasar analisis *keigo* yang efektif.

Di berbagai bidang kehidupan, *keigo* memainkan peran sentral baik dalam komunikasi sehari-hari maupun dalam konteks profesional. Dalam dunia bisnis, *sonkeigo* digunakan untuk menghormati klien atau atasan, sedangkan *kenjougo* menegaskan kerendahan diri ketika menawarkan layanan (Prahesti dan Supriatnaningsih 2020). Sebaliknya, di lingkungan informal atau media sosial, *futsuukei* atau ragam slang lebih dominan untuk menciptakan keakraban dan menghindari kesan kaku. Pergantian ragam ini mencerminkan kesadaran sosial Jepang terhadap kelompok *uchi* (kelompok sendiri) dan *soto* (pihak luar). Selain itu, *keigo* juga memengaruhi gaya penulisan dalam surat resmi, email bisnis, dan laporan, memperlihatkan fleksibilitas penutur dalam menyesuaikan formalitas sesuai tujuan komunikasi.

Budaya populer seperti *anime* menjadi media efektif untuk merepresentasikan dinamika penggunaan *keigo* dalam berbagai situasi. *Anime* tidak hanya menyajikan dialog yang menggambarkan hubungan hierarki sosial, tetapi juga memudahkan pembelajar memahami konteks penggunaan ragam bahasa secara kontekstual (Sunata dan Izmayanti 2022). Melalui karakter dan alur cerita, penonton dapat mengamati pergeseran antara *sonkeigo*, *kenjougo*, dan *teineigo* secara natural. Hal ini memberikan nilai pedagogis bagi pembelajar non-native dalam menginternalisasi norma kesopanan Jepang. Oleh karena itu, studi tentang penggunaan *keigo* dalam *anime* dapat memperkaya metode pengajaran bahasa Jepang modern.

Anime “*kumichou musume to sewagakari*” (*The yakuza's guide to babysitting*) yang ditayangkan pada 7 Juli–22 September 2022 terdiri atas 12 episode berdurasi 23 menit. Cerita berkisar pada Tooru Kirishima, seorang *yakuza* yang ditugaskan menjadi pengasuh anak bos *yakuza*, Yaeka, setelah ibunya koma dan sang ayah sibuk menjalankan organisasi. Konflik antara dunia *yakuza* yang keras dan tugas mengasuh anak menciptakan dinamika unik dalam penggunaan *keigo*, terutama ketika Kirishima menyapa Yaeka dengan *kenjougo*. Latar belakang ini menawarkan peluang analisis bagaimana *keigo* mencerminkan perubahan hubungan sosial dan peran karakter. Dengan genre *slice of life*, *anime* ini menjadi obyek studi menarik untuk menelaah *keigo* dalam konteks keseharian dan hierarki sosial.

Penelitian ini bertujuan menganalisis ragam bahasa hormat yang digunakan oleh tokoh utama dalam *anime* “*kumichou musume to sewagakari*” menurut teori dari Masaaki & Seiji (dalam Sudjianto, 2007) serta faktor sosial yang mempengaruhi pilihan *keigo* menurut teori Mizutani & Mizutani (1992). Signifikansi penelitian ini adalah pertama, menambah pemahaman representasi nilai hormat dan hierarki sosial Jepang dalam media populer; kedua, memberikan rekomendasi kontekstual bagi pengajaran *keigo* kepada pembelajar bahasa Jepang; ketiga, menjadi referensi bagi penutur *non-native* dalam menghindari kesalahan pragmatis dan meningkatkan kecakapan komunikasi formal (Herisetyanti dan Suharyati 2019). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan berkontribusi secara teoritis dan praktis dalam bidang sosiolinguistik dan pedagogi bahasa Jepang.

Landasan teori penelitian ini meliputi kajian sosiolinguistik sebagai studi interdisipliner hubungan bahasa dan masyarakat (Malabar 2015), konsep ragam bahasa mencakup register dan dialek (Sultan 2021), serta klasifikasi *keigo* menjadi *sonkeigo*, *kenjougo*, dan *teineigo* (Sudjianto 2007). Selain itu, faktor-faktor sosial seperti status, usia, keakraban, jenis kelamin, dan situasi komunikasi yang memengaruhi penggunaan *keigo* diadopsi dari Mizutani & Mizutani (1992). Kerangka berpikir mengintegrasikan analisis kategori *keigo* dan faktor-faktor penentu untuk menghasilkan kesimpulan deskriptif kualitatif. Metode simak-catat dan analisis deskriptif dipilih untuk menangkap nuansa penggunaan *keigo* dalam dialog *anime* secara sistematis.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan menggambarkan secara mendalam fenomena penggunaan ragam bahasa hormat dalam *anime kumichou musume to sewagakari*. Data utama diperoleh dari tuturan tokoh-tokoh dalam *anime* tersebut yang dianalisis untuk mengidentifikasi bentuk *sonkeigo*, *kenjougo*, dan *teineigo*. Data primer berupa dialog dalam 12 episode *anime* berdurasi rata-rata 23 menit per episode; sedangkan data sekunder terdiri atas literatur tentang *keigo* dalam bahasa Jepang. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak-catat (Zaim 2014), yaitu menonton dengan cermat setiap

adekan yang mengandung *keigo*, mencatat konteks situasi, penutur, lawan tutur, dan tuturan yang relevan. Proses simak-catat ini meliputi tahap perencanaan fokus observasi, pengamatan langsung, pencatatan terperinci, hingga refleksi awal untuk mengorganisir data mentah. Analisis data mengikuti metode deskriptif dalam tiga tahapan: reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan disertai verifikasi. Pada tahap reduksi, data mentah dipilah dan difokuskan berdasarkan kategori *keigo* untuk mengeliminasi informasi yang tidak relevan. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menjabarkan penggunaan *keigo* dalam konteks *anime*. Tahap penarikan kesimpulan melibatkan interpretasi hasil analisis dan verifikasi ulang data dengan cara membandingkan temuan dengan teori Mizutani (1992) tentang faktor sosial yang memengaruhi pilihan *keigo*. Melalui rangkaian tahapan ini, validitas dan reliabilitas temuan dijaga dengan melakukan triangulasi data antara skrip *anime* dan literatur *keigo*, serta konsultasi dengan pembimbing untuk memastikan konsistensi interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengidentifikasi total 29 tuturan yang mengandung unsur *keigo* dalam 12 episode *anime kumichou musume to sewagakari* (2022). Tuturan–tuturan ini diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama *keigo*: *sonkeigo*, *kenjougo*, dan *teineigo*. Data dikumpulkan melalui metode simak catat, kemudian direduksi dan dikategorikan untuk dianalisis lebih lanjut. Berikut deskripsi mengenai data yang ditemukan. Sebaran data *keigo* dalam *anime* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Ragam hormat yang ditemukan	Jumlah data
1	<i>Sonkeigo</i> (尊敬語)	22 data
2	<i>Kenjougo</i> (謙讓語)	5 data
3	<i>Teineigo</i> (丁寧語)	2 data

Dari tabel diketahui bahwa 29 ragam hormat yang ditemukan terdiri dari 22 data *sonkeigo*, 5 data *kenjougo*, dan 2 data *teineigo*. Berikut penjabaran datanya:

Ragam *Sonkeigo* (尊敬語)

Sesuai dengan teori yang telah dipaparkan sebelumnya *sonkeigo* adalah salah satu bentuk *keigo* (bahasa hormat) dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menunjukkan rasa hormat kepada orang lain, khususnya kepada lawan bicara atau pihak ketiga yang memiliki status sosial lebih tinggi, seperti atasan, guru, atau orang yang dihormati. Berikut adalah bentuk *sonkeigo* yang ditemukan dalam *anime kumichou musume to sewagakari* (2022).

No	Pola yang ditemukan	Kata yang ditemukan
1	Verba khusus	持ってくださる (<i>motte kudasaru</i>) 見てくださる (<i>mite kudasaru</i>) 御覧になる (<i>Goran ni naru</i>)
2	Pola o + ni naru	お世話になりました (<i>Osewa ni narimashita</i>)
3	Pola o + kata benda	お二方 (<i>ofutakata</i>) お友達 (<i>otomodachi</i>) お払い (<i>oharai</i>) お料理 (<i>oryouri</i>) お引越し (<i>ohikkoshi</i>) お招き (<i>omaneki</i>) お顔 (<i>okao</i>) お花 (<i>ohana</i>) お時間 (<i>ojikan</i>) お誘い (<i>osaso</i>) お話 (<i>ohanashi</i>) お仕事 (<i>oshigoto</i>)
4	Pola go + kata benda	ご参加 (<i>gosanka</i>) ごゆっくり (<i>goyukkuri</i>) ご指導 (<i>goshidou</i>) ご注文 (<i>gochuumon</i>)
5	Prefiks o + Sufiks -sama	お客様 (<i>okyakusama</i>) お得意様 (<i>otokuisama</i>)

Dari 22 data *sonkeigo* yang ditemukan, temuan paling banyak adalah pola o + kata benda. Selanjutnya ada pola go + kata benda, verba khusus *sonkeigo*, prefiks o + sufiks -sama, dan terakhir pola o + ni naru.

Ragam *Kenjougo* (謙譲語)

Kenjougo adalah salah satu bentuk *keigo* (bahasa hormat) dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk merendahkan diri atau kelompok sendiri guna menghormati lawan bicara. Berbeda dengan *sonkeigo* yang meninggikan subjek lain, *kenjougo* bertujuan untuk menunjukkan kerendahan hati dan sopan santun dengan merendahkan posisi penutur saat berbicara tentang tindakan yang dilakukan oleh dirinya sendiri atau orang dalam kelompoknya. Berikut adalah temuan *kenjougo* dalam *anime kumichou musume to sewagakari*.

No	Pola yang ditemukan	Kata yang ditemukan
1	Verba khusus	まいります (mairimasu) いただきます (itadakimasu)
2	Pola o + suru	お待ちする (omachimasu) お世話する (osewasuru)
3	Pola ~sasete itadaku	提案させていただきます (teian sasete itadakimasu)

Ragam *Teineigo* (丁寧語)

Teineigo adalah salah satu bentuk *keigo* (bahasa hormat) dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menunjukkan kesopanan secara umum tanpa memandang status sosial lawan bicara. *Teineigo* ditandai dengan penggunaan akhiran sopan seperti *-masu* pada kata kerja dan *desu* pada kata benda atau kata sifat. Pada *anime* ini terdapat 2 data yang diambil untuk mewakili penggunaan *teineigo* secara keseluruhan, yaitu dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Pola yang ditemukan	Kata yang ditemukan
1	Bentuk <i>-desu</i>	いい天気です (ii tenki desu)
2	Bentuk <i>-masu</i>	行きます (ikimasu)

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan ragam hormat (*keigo*) dalam *anime kumichou musume to sewagakari*

Berdasarkan teori Mizutani & Mizutani (1992) terdapat 7 faktor yang mempengaruhi penggunaan ragam hormat (*keigo*) yaitu faktor keakraban, faktor usia, faktor hubungan sosial, faktor status sosial, faktor jenis kelamin, faktor keanggotaan kelompok, dan faktor situasi. Dalam *anime* ini terdapat 6 faktor yang mempengaruhi penggunaan ragam hormat yang dijabarkan sebagai berikut.

Faktor hubungan sosial

Faktor ini merujuk pada interaksi dalam lingkungan profesional atau pekerjaan. Misalnya, dalam hubungan antara atasan dan bawahan, meskipun percakapan sehari-hari sering menggunakan bahasa santai, atasan tetap diharapkan berbicara dengan sopan.

Faktor keakraban

Salah satu faktor utama yang menentukan tingkat penggunaan *keigo* adalah tingkat kedekatan antara penutur dan lawan bicara. Dalam interaksi dengan orang yang belum dikenal atau masih dalam tahap awal pengenalan, umumnya digunakan bahasa yang lebih sopan atau hormat. Contohnya pada data berikut:

Faktor status sosial

Dalam penggunaan *keigo*, status sosial lawan bicara yakni perbedaan pangkat, jabatan, usia, atau kedudukan menentukan pilihan ragam bahasa hormat.

Faktor keanggotaan kelompok

Konsep keanggotaan dalam suatu kelompok juga berperan dalam variasi penggunaan *keigo*. Dalam budaya Jepang, dikenal istilah *uchi no hito* (orang dalam kelompok) dan *soto no hito* (orang di luar kelompok). Saat berbicara dengan pihak luar, orang Jepang cenderung menggunakan *Kenjougo* (bahasa merendah) untuk merujuk pada anggota kelompoknya, meskipun orang yang dimaksud memiliki status tinggi.

Faktor jenis kelamin

Perbedaan gender dalam budaya Jepang secara tradisional memiliki pengaruh kuat terhadap pilihan ragam bahasa, termasuk dalam penggunaan gaya bicara yang mencerminkan maskulinitas atau femininitas. Bahasa Jepang tidak memiliki bentuk gramatikal khusus untuk membedakan jenis kelamin, namun dalam praktik sehari-hari, terdapat perbedaan mencolok dalam pilihan kata, bentuk akhir kalimat, dan nada bicara antara laki-laki dan perempuan.

Faktor situasi

Kondisi dan lingkungan saat berbicara juga menjadi faktor penentu dalam pemilihan ragam bahasa.

Seorang individu dapat mengubah cara berbicaranya tergantung pada situasi.

Dari keseluruhan faktor yang telah disebutkan sebelumnya, faktor hubungan sosial menjadi faktor yang paling banyak mempengaruhi penggunaan *keigo* dalam *anime kumichou musume to sewagakari* yaitu sebanyak 10 data. Selanjutnya faktor keakraban dengan 9 data, faktor status sosial dengan 6 data, faktor keanggotaan kelompok 2 data, faktor jenis kelamin 1 data, dan faktor situasi 1 data.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap percakapan dalam anime Kumichou no Musume to Sewagakari, dapat disimpulkan bahwa ragam bahasa hormat sonkeigo, kenjougo, dan teineigo digunakan secara aktif oleh para tokoh untuk mencerminkan kesopanan, hierarki sosial, serta hubungan interpersonal yang khas dalam budaya Jepang. Bentuk sonkeigo menjadi yang paling dominan, menunjukkan pentingnya penghormatan terhadap orang yang memiliki status lebih tinggi. Sementara itu, kenjougo memperlihatkan kerendahan hati dalam menyatakan tindakan sendiri, dan teineigo digunakan sebagai bentuk kesopanan netral dalam berbagai situasi formal maupun umum.

DAFTAR REFERENSI

- Aridayani, Made Lady, dan Ni Wayan Meidariani. 2024. “*Keigo* dalam Drama Series コーヒー & バニラ Karya Yuko Shimoda dan Sorami Date.” *Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra dan Budaya Jepang* 4(1):21–34.
- Danasasmita, Wawan. 2019. “Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia Sebuah Refleksi.” 1–13.
- Herisetyanti, Trisnanurlita, dan Henny Suharyati. 2019. “Ragam Bahasa Dalam Komponen Tutur.” *Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana* 25(2):1–15. doi: 10.33751/wahana.v25i2.1602.
- Malabar, Sayama. 2015. *Sosiolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Mizutani, Osamu, dan Noboku Mizutani. 1992. *How to Be Polite in Japan*. Tokyo: The Japan Times.
- Prahesti, Natya Yoga, dan Rina Supriatnaningsih. 2020. “Analisis Penggunaan *Keigo* dalam Drama di Musim Gugur Kounodori Season 1.” *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching* 8(1):10–17. doi: 10.15294/chie.v8i1.36924.
- Saifudin, Akhmad. 2006. “Sapaan untuk Orang Pertama dan Orang Kedua dalam Bahasa Jepang.” *Majalah Ilmiah Dian* 5(3):12–19.
- Santoso, Teguh, dan Lina Rosliana. 2013. “Tingkatan Bahasa Dalam Bahasa Jepang Dan Undak-Usuk Bahasa Jawa (Kajian Linguistik Kontrastif).” *Japanese Literature* 2:1–7.
- Sudjianto, Sudjianto. 2007. *Bahasa Jepang dalam Konteks sosial dan Kebudayaannya*.
- Sultan, Sultan. 2021. *Sosiolinguistik (Sebuah Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa Arab)*. Mataram: Sanabil Publishing.
- Sunata, Ari, dan Dewi Kania Izmayanti. 2022. “Ragam *Keigo* Pada Tokoh Kowata Makoto Dalam *Anime Flying Witch*.” *Abstract of Undergraduate Research, Faculty of Humanities, Bung Hatta University* 1(3):2–4.
- Sutedi, Dedi. 2014. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- The Japan Foundation. 2021. *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2012-Summary*. Tokyo.
- Yogyanti, Devita Widyaningtyas, dan Mery Kharismawati. 2021. “*Keigo* Dan Mudha Krama: Ragam Hormat Pada Masyarakat Jepang Dan Jawa.” *Jurnal Pariwisata* 8(2):138–47. doi: 10.31294/par.v8i2.11504.
- Zaim, Muhammad. 2014. *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*. Vol. 14.