

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Maksim Kesopanan dalam *Story Quest Zhongli* pada *Game Genshin Impact*: Kajian Pragmatik." Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi jenis-jenis maksim kesopanan yang digunakan dalam percakapan di *story quest Zhongli* dalam *game Genshin Impact*, dan (2) menjelaskan skala kesopanan yang diterapkan dalam percakapan tersebut. Analisis ini menggunakan teori maksim kesopanan yang dikemukakan oleh Leech (1983), serta teori skala kesopanan Leech (1983). Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan langkah-langkah penelitian meliputi: pemilihan topik, studi pendahuluan, perumusan masalah, penentuan metode penelitian, pengumpulan data, identifikasi dan verifikasi data, klasifikasi dan analisis data, serta penyusunan kesimpulan dari hasil analisis. Dari total 64 data percakapan yang dikumpulkan, sebanyak 30 data dipilih untuk dianalisis secara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 data yang dianalisis, terdapat: (1) 6 jenis maksim kesopanan, yaitu 8 data (27%) maksim kedermawanan, 8 data (27%) maksim kesederhanaan, 6 data (20%) maksim pujian, 4 data (13%) maksim kebijaksanaan, 3 data (10%) maksim kesepakatan, dan 1 data (3%) maksim simpati; (2) 5 skala kesopanan, yaitu 9 data (30%) skala biaya dan manfaat, 7 data (23%) skala otoritas, 7 data (23%) skala pilihan, 5 data (17%) skala jarak sosial, dan 2 data (7%) skala ketidaklangsungan. Karakter Zhongli tercatat sebagai karakter yang paling sering menggunakan semua jenis maksim dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Kesopanan, skala kesopanan, maksim kebijaksanaan, skala jarak sosial, *Genshin Impact*.

ABSTRACT

This thesis is entitled "Politeness Maxims in Zhongli's Story Quest in Genshin Impact: A Pragmatic Study." The research aims to (1) identify the types of politeness maxims used in the conversations in Zhongli's story quest in the game Genshin Impact and (2) explain the politeness scales applied in these conversations. The analysis uses Leech's (1983) politeness maxims theory, and Leech's (1983) politeness scales theory. The research method used is descriptive qualitative, with research steps including: topic selection, preliminary study, problem formulation, determination of research methods, data collection, data identification and verification, data classification and analysis, and drawing conclusions from the analysis. Out of a total of 64 conversation data collected, 30 data were selected for in-depth analysis. The results of the study show that from the 30 data analyzed, there are: (1) 6 types of politeness maxims found, namely 8 data (27%) for generosity maxim, 8 data (27%) for modesty maxim, 6 data (20%) for approbation maxim, 4 data (13%) for tact maxim, 3 data (10%) for agreement maxim, and 1 data (3%) for sympathy maxim; (2) 5 politeness scales identified, namely 9 data (30%) for cost-benefit scale, 7 data (23%) for authority scale, 7 data (23%) for optionality scale, 5 data (17%) for social distance scale, and 2 data (7%) for indirectness scale. Zhongli is the character most frequently using all types of maxims identified in this study.

Keywords: *Politeness, politeness scales, tact maxim, social distance scale, Genshin Impact.*