

ABSTRAKSI

Penelitian ini dilakukan guna menganalisis komunikasi nonverbal yang termasuk ke dalam etika bisnis Jepang melalui anime *Senpai ga Uzai Kouhai no Hanashi* sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu metode simak. Metode simak merupakan metode yang digunakan untuk pemerolehan data dengan menyimak penggunaan bahasa (Mansun, 2012:92). Analisis dilakukan dengan menggunakan metode padan referensial (Kesuma, 2007:52) untuk menganalisis komunikasi nonverbal etika bisnis. Adapun teori yang digunakan untuk menganalisis data menggunakan teori Rakhmat (1994) yang mengelompokkan pesan-pesan nonverbal. Berdasarkan analisis yang dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan komunikasi nonverbal yang ditunjukkan dengan gerak tubuh ada 17 data, komunikasi nonverbal yang ditunjukkan dengan kontak mata ada 2 data, komunikasi nonverbal yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah ada 10 data, komunikasi nonverbal yang ditunjukkan dengan jarak ada 4 data, komunikasi nonverbal yang ditunjukkan dengan orientasi ruangan ada 2 data dan komunikasi nonverbal yang ditunjukkan dengan penampilan busana ada 1 data.

Kata kunci: Etika Bisnis, Komunikasi Nonverbal, Anime *Senpai ga Uzai Kouhai no Hanashi*

ABSTRACT

This research was conducted to analyze nonverbal communication which is included in Japanese business ethics through the anime Senpai ga Uzai Kouhai no Hanashi as a research object. This study applied a qualitative descriptive method with a data collection method, which is the listening method. It refers to a method used to obtain data by listening to the use of language (Mansun, 2012:92). The analysis was carried out using the referential equivalent method (Kesuma, 2007:52) to analyze nonverbal communication of business ethics. The theory used to analyze the data uses Rakhmat's theory (1994) which classifies nonverbal messages. Based on the analysis conducted, the results of the study show that there are 17 data found for nonverbal communication indicated by gestures, 2 data for nonverbal communication indicated by eye contact, 10 data for nonverbal communication indicated by facial expressions, 10 data for nonverbal communication indicated by distance 4 data, nonverbal communication indicated by room orientation there are 2 data and nonverbal communication indicated by clothing appearance there is 1 data.

Keywords – *Business Ethics, Nonverbal Communication, Anime Senpai ga Uzai Kouhai no Hanashi*