

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya populer merupakan bagian penting dari kehidupan masyarakat modern yang terus berkembang seiring perubahan zaman, kemajuan teknologi, serta meningkatnya kebutuhan hiburan. Salah satu wujud budaya populer yang memiliki pengaruh global yang kuat adalah animasi Jepang atau *anime*. Popularitas anime tidak hanya terbatas di Jepang, tetapi telah menyebar ke berbagai negara dan menjadi konsumsi media lintas budaya. Fenomena ini menunjukkan bahwa produk budaya tidak lagi terikat pada batas wilayah geografis tertentu. Perkembangan media digital dan industri hiburan turut mendorong penyebaran anime sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat di seluruh dunia (Atkins, 2017, hlm. 17-18; 80-87).

Dalam kajian anime, produksi media hiburan ini dipahami sebagai bagian dari industri budaya populer yang dipengaruhi oleh selera audiens dan dinamika pasar. Sistem produksi anime memungkinkan munculnya judul-judul baru secara rutin untuk mempertahankan minat penonton. Anime juga berkembang secara fleksibel dan adaptif terhadap perubahan teknologi serta perluasan pasar global. Meskipun demikian, anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata. Anime tetap memuat representasi nilai, cara pandang, dan kebiasaan masyarakat Jepang sehingga dapat dipahami sebagai produk budaya yang menyampaikan pesan sosial dan kultural (Napier, 2005, hlm. 3–8; 11–14; 22–26).

Pesan sosial dan kultural tersebut tidak muncul dengan sendirinya, melainkan disampaikan melalui proses representasi. Dalam kajian budaya modern, budaya dipahami sebagai sistem makna yang dibentuk melalui representasi, yaitu proses produksi makna melalui bahasa, tanda, dan simbol untuk menggambarkan dunia kepada orang lain. Melalui proses ini, makna tidak dianggap hadir secara alami, tetapi dikonstruksi dan dipertukarkan dalam budaya melalui berbagai media. Oleh karena itu, media populer seperti anime dapat dipahami sebagai bagian dari praktik representasi yang memuat nilai, gagasan, dan cara pandang masyarakat.

Dengan perspektif ini, penelitian berupaya memahami makna budaya melalui simbol, praktik, dan representasi yang muncul dalam media, termasuk nilai-nilai budaya yang berkaitan dengan hubungan manusia dan alam (Hall, 1997, hlm. 3–8; 11–14; 22–26).

Budaya Jepang dikenal memiliki pandangan kuat tentang hubungan manusia dan alam, yang tercermin dalam nilai keseimbangan, kesederhanaan, dan penghormatan terhadap sumber daya. Salah satu nilai tersebut adalah konsep *Mottainai*(もったいない) yang berarti “sayang untuk disia-siakan”. Konsep ini tidak hanya berkaitan dengan larangan membuang sesuatu secara sia-sia, tetapi juga menekankan kesadaran untuk memanfaatkan sumber daya secara bijak karena setiap benda dianggap memiliki nilai guna. Dalam konteks keberlanjutan, *Mottainai* berkembang menjadi prinsip yang mendorong pengurangan limbah, penggunaan kembali barang, serta pemanfaatan sumber daya secara lebih efisien dalam kehidupan sehari-hari. Olivier Serrat menjelaskan bahwa *Mottainai* dapat dipahami sebagai bentuk *waste mindfulness*, yaitu kesadaran untuk menghormati sumber daya dengan menghindari pemborosan dan memaksimalkan manfaatnya bagi manusia maupun lingkungan. Nilai ini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang menekankan penghargaan terhadap keberadaan dan fungsi segala sesuatu (Serrat, 2025: 1–4).

Konsep *Mottainai* tidak hanya berkaitan dengan larangan membuang barang yang masih dapat digunakan, tetapi juga mencerminkan pandangan hidup yang lebih luas tentang penghargaan terhadap keberadaan segala sesuatu. Hal ini terlihat dalam pernyataan Mariko Shinjuu (2004):

「「もったいない」は、ただ無駄なことをしないというだけでなく、自然の恵み、いただく命、作ってくれた人に感謝する気持ち、他の人や物を大切に思う思いやりがこめられています。それを一言でいうと、敬う心。」 (真珠まりこ, <https://Mottainai-baasan.com/>)

Mottainai' wa, tada mudana koto o shinai to iu dakedenaku, shizen'nomegumi, itadaku inochi, tsukutte kureta hito ni kansha suru kimochi, hokanohito ya mono o taisetsu ni omou omoiyari ga kome rarete imasu. Sore o hitokoto de iu to, uyamau kokoro.

Terjemahan: *Mottainai* tidak hanya berarti tidak melakukan pemborosan, tetapi juga mengandung rasa syukur terhadap karunia alam, kehidupan yang diterima, orang yang telah membuatnya, serta kepedulian untuk menghargai orang lain dan benda. Singkatnya, *Mottainai* adalah sikap menghormati.

Pernyataan Mariko tersebut menunjukkan bahwa *Mottainai* memiliki makna lebih dalam daripada sekadar larangan pemborosan, yaitu sebagai nilai moral yang menekankan rasa syukur, penghormatan, serta kepedulian terhadap alam, manusia, dan benda. Dengan demikian, konsep *Mottainai* dipahami sebagai bagian dari pandangan hidup masyarakat Jepang yang menghubungkan etika, lingkungan, dan hubungan sosial. Konsep budaya *Mottainai* ini menjadi nilai yang hidup dalam keseharian masyarakat Jepang. Nilai inilah yang kemudian tercermin dalam berbagai praktik kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.

Menurut artikel Japanupclose.web (2023), *Mottainai* berarti “sungguh sia-sia” atau “jangan boros”. Makna kata ini dapat berubah tergantung cara pengucapan dan situasinya. Dalam beberapa konteks, *Mottainai* digunakan untuk menyatakan rasa sayang atau penyesalan ketika sesuatu terbang percuma. Di sisi lain, kata ini juga berfungsi sebagai nasihat agar tidak menyia-nyiakan makanan, barang, maupun sumber daya yang masih bisa dimanfaatkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Mottainai* berkaitan dengan sikap tanggung jawab dan penghargaan terhadap sumber daya dalam masyarakat Jepang.

Dalam kehidupan sehari-hari, nilai ini terlihat dari kebiasaan masyarakat Jepang untuk mendaur ulang, memperbaiki barang yang rusak, dan memakai sesuatu sampai benar-benar habis. Kebiasaan ini bukan hanya soal hemat, tetapi juga menunjukkan kesadaran budaya untuk menjaga keberlanjutan hidup. Konsep ini juga menjadi cara masyarakat Jepang memandang lingkungan, yaitu dengan menjaga keseimbangan antara manusia dan alam (Serrat, 2025 : 1–4). Seiring waktu, nilai ini sering ditampilkan dalam media populer seperti anime, manga, dan drama. Media seperti ini menjadi tempat untuk menyampaikan nilai dan cara pandang masyarakat Jepang kepada masyarakat luas (Hall, 1997 : 3–8; 11–14; 22–26).

Salah satu anime yang menampilkan nilai *Mottainai* dengan jelas adalah *Dr. Stone*, yaitu anime yang diadaptasi dari manga karya Riichiro Inagaki dan ilustrator Boichi. Anime ini pertama kali tayang pada tahun 2019 dan diproduksi oleh TMS Entertainment. Season 1 terdiri dari 24 episode yang menceritakan dunia setelah munculnya cahaya hijau misterius yang membuat seluruh manusia berubah menjadi batu secara bersamaan. Cerita dimulai sekitar 3.700 tahun setelah kejadian itu, ketika seorang remaja jenius bernama Senku Ishigami berhasil terbangun dari kondisi membatu dan mendapati peradaban manusia sudah runtuh. Di dunia yang kembali dikuasai alam, Senku bertekad membangun kembali peradaban manusia dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sepanjang cerita, Senku bersama teman-temannya melakukan berbagai percobaan untuk membuat kembali teknologi yang hilang setelah peradaban runtuh. Mereka memanfaatkan sumber daya yang ada di alam, seperti batu, kayu, tanah liat, pasir, tumbuhan, dan mineral, untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dari proses itu, mereka berhasil membuat berbagai barang, mulai dari sabun, obat-obatan, kaca, hingga peralatan ilmiah. Bahkan mereka juga mampu menciptakan sumber energi seperti tenaga listrik. Berbagai proses ini menunjukkan bagaimana ilmu pengetahuan dipakai untuk mengolah sumber daya alam agar bisa memenuhi kebutuhan manusia.

Selain mengangkat tema sains dan teknologi, *Dr. Stone* juga memuat nilai budaya yang bisa dikaji sebagai representasi nilai budaya. Salah satu nilai yang menonjol dalam anime ini adalah konsep *Mottainai*, yaitu nilai yang menekankan penghargaan terhadap sumber daya dan pentingnya menghindari pemborosan. Nilai ini terlihat dari tindakan para tokoh yang berusaha memanfaatkan setiap bahan yang ada secara maksimal. Para tokoh juga menghindari penggunaan sumber daya secara berlebihan agar tidak ada yang terbuang. Sikap seperti ini menunjukkan kesadaran untuk memanfaatkan sumber daya secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Penerapan nilai tersebut dapat dilihat dalam alur cerita *Dr. Stone* Season 1, khususnya pada episode 1–12. Pada bagian awal cerita, Senku Ishigami berusaha membangun kembali kehidupan manusia setelah dunia mengalami petrifikasi selama ribuan tahun. Bersama teman-temannya, ia mulai memenuhi kebutuhan

hidup dengan memanfaatkan berbagai bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Dalam perkembangannya, usaha tersebut tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga untuk membuat berbagai peralatan dan teknologi yang diperlukan dalam membangun kembali peradaban. Rangkaian peristiwa tersebut memperlihatkan proses pemanfaatan sumber daya yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan kehidupan mereka.

Dr. Stone Season 1 episode 1–12 dipilih sebagai objek penelitian karena banyak menampilkan adegan interaksi manusia dengan alam dan proses pemanfaatan sumber daya untuk membangun kembali kehidupan. Dunia pascapetrifikasi yang minim teknologi membuat para tokoh harus mengandalkan sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Dalam kondisi tersebut, para tokoh tidak hanya menggunakan sumber daya yang ada, tetapi juga berusaha mengetahui fungsi dan manfaat setiap bahan agar dapat digunakan sesuai kebutuhan. Kondisi ini membuat penggunaan sumber daya dalam anime berkaitan dengan nilai *Mottainai*, terutama dalam hal menghargai sumber daya, menghindari pemborosan, dan memanfaatkannya secara bijaksana. Dengan demikian, setiap proses yang dilakukan para tokoh dapat dilihat sebagai bentuk hubungan antara manusia dan alam melalui cara mereka memanfaatkan sumber daya yang tersedia. Hal tersebut membuat anime ini cocok dikaji sebagai representasi nilai budaya, khususnya nilai *Mottainai* yang menekankan penghargaan terhadap sumber daya dan hubungan yang selaras antara manusia dan alam. Oleh karena itu, *Dr. Stone* Season 1 episode 1–12 menjadi objek yang tepat untuk mengkaji representasi nilai budaya *Mottainai*, khususnya melalui teori *Value Orientation* Kluckhohn dan Strodtbeck.

1.2 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan anime *Dr. Stone* dan budaya Jepang antara lain:

1. Penelitian pertama adalah jurnal karya Cindy R. D., I Made B., dan Ni Luh P. A. S. (2023) berjudul "Implementasi Konsep *Mottainai* sebagai Upaya Pelestarian Lingkungan dalam Anime *Mottainai Baasan* karya Mariko Shinjuu". Penelitian ini menemukan bahwa konsep *Mottainai* dalam *Mottainai Baasan* ditampilkan melalui sikap hormat terhadap lingkungan, tanggung jawab moral, dan hidup sederhana yang selaras dengan alam. Persamaannya dengan penelitian penulis terletak pada pembahasan konsep *Mottainai* sebagai nilai budaya Jepang melalui media anime. Perbedaannya, *Mottainai Baasan* menyampaikan pesan moral secara langsung, sedangkan penelitian penulis membahas representasi *Mottainai* melalui pemanfaatan sumber daya alam dalam anime *Dr. Stone* Season 1.
2. Penelitian kedua adalah jurnal karya Rina Afdhaliah Asri dan Taqdir (2025) berjudul "Representasi Kepemimpinan Tokoh Utama dalam Anime *Dr. Stone*: Analisis Semiotika Peirce". Penelitian ini menunjukkan bahwa kepemimpinan Senku direpresentasikan melalui tanda ikon, indeks, dan simbol yang mencerminkan pemimpin yang rasional, inovatif, dan kolaboratif. Persamaannya dengan penelitian penulis terletak pada objek kajian yang sama, yaitu anime *Dr. Stone* Season 1, dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaannya, Asri dan Taqdir fokus pada kepemimpinan dengan semiotika Peirce, sedangkan penelitian penulis membahas representasi nilai budaya *Mottainai* dalam anime *Dr. Stone* season 1.
3. Penelitian ketiga adalah jurnal karya Komang Oka Mahendra, Kadek Eva Krishna Adnyani, dan Ni Nengah Suartini (2025) berjudul "*Pelanggaran Prinsip Kerja Sama oleh Karakter Asagiri Gen pada Anime Dr. Stone*". Penelitian ini menemukan tiga jenis pelanggaran maksim pada tuturan Asagiri Gen yang berfungsi sebagai strategi

komunikasi untuk memanipulasi dan meyakinkan lawan bicara. Persamaannya dengan penelitian penulis terletak pada objek kajian yang sama, yaitu anime *Dr. Stone*, dan sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Perbedaannya, Mahendra dan kawan-kawan membahas aspek kebahasaan, sedangkan penelitian penulis membahas representasi nilai budaya *Mottainai* dalam anime *Dr. Stone* season 1.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat identifikasikan beberapa masalah, diantaranya adalah:

1. Kajian mengenai konsep *Mottainai* dalam media populer, khususnya anime, masih belum banyak dilakukan.
2. Belum diketahui secara mendalam bagaimana nilai *Mottainai* direpresentasikan melalui tindakan tokoh, dialog, dan alur cerita dalam anime *Dr. Stone* Season 1 episode 1-12.
3. Belum banyak penelitian yang mengkaji nilai *Mottainai* dalam anime *Dr. Stone* Season 1 episode 1-12 dari perspektif budaya Jepang.
4. Belum dijelaskan secara khusus bagaimana nilai *Mottainai* yang ditampilkan dalam anime *Dr. Stoone* Season 1 episode 1–12 berkaitan dengan cara pandang budaya Jepang terhadap pemanfaatan sumber daya alam.
5. Belum dianalisis bagaimana representasi nilai *Mottainai* dalam anime *Dr. Stone* Season 1 episode 1–12 dapat dipahami melalui hubungan manusia dengan alam dalam konteks budaya Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengkajian nilai budaya *Mottainai* yang direpresentasikan dalam anime *Dr. Stone* Season 1 episode 1–12. Penelitian ini membahas nilai *Mottainai* yang ditampilkan melalui tindakan tokoh, dialog, dan alur cerita yang berkaitan dengan penghargaan serta pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana. Analisis difokuskan pada hubungan antara pemanfaatan sumber daya yang ditampilkan dalam anime dengan nilai budaya *Mottainai* dalam konteks budaya Jepang. Untuk memahami hubungan tersebut, penelitian menggunakan teori *Value Orientation* Kluckhohn dan Strodtbeck, khususnya orientasi *harmony*, yang berkaitan dengan hubungan manusia dan alam. Penelitian ini tidak membahas aspek linguistik, unsur sastra, maupun aspek teknis dan ilmiah dari penemuan yang terdapat dalam anime, tetapi berfokus pada nilai budaya *Mottainai* dan hubungannya dengan cara pandang manusia terhadap alam.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana konsep budaya *Mottainai* direpresentasikan dalam media populer, khususnya anime?
2. Bagaimana nilai *Mottainai* direpresentasikan melalui tindakan tokoh, dialog, dan alur cerita dalam anime *Dr. Stone* Season 1 episode 1-12?
3. Bagaimana nilai *Mottainai* dalam anime *Dr. Stone* Season 1 episode 1–12 berkaitan dengan hubungan manusia dan alam dalam konteks budaya Jepang?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan representasi konsep budaya *Mottainai* dalam media populer, khususnya anime.
2. Untuk mengidentifikasi bentuk representasi nilai *Mottainai* melalui tindakan tokoh, dialog, dan alur cerita dalam anime tersebut.

3. Untuk menganalisis keterkaitan nilai *Mottainai* dalam anime *Dr. Stone* Season 1 episode 1–12 dengan hubungan manusia dan alam dalam konteks budaya Jepang.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori pada penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk membantu penulis dalam menganalisis nilai budaya *Mottainai* yang terdapat dalam anime *Dr. Stone Season 1* episode 1-12. Teori-teori yang digunakan menjadi kerangka berpikir agar pembahasan memiliki arah yang jelas dan tidak hanya bersifat deskriptif. Melalui landasan teori ini, penulis dapat mengaitkan nilai budaya, hubungan manusia dengan alam, serta representasinya dalam media populer. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dijelaskan teori yang berkaitan dengan nilai dan norma budaya serta teori representasi nilai *Mottainai* yang digunakan sebagai dasar analisis penelitian.

1.7.1 Nilai dan Norma Budaya

Menurut Hills (2002 : 3-10), teori *Value Orientation* yang dikembangkan oleh Florence Kluckhohn dan Fred L. Strodtbeck dalam *Variations in Value Orientations* (1961) menjelaskan bahwa setiap kebudayaan memiliki nilai-nilai yang digunakan untuk menjawab persoalan dasar dalam kehidupan manusia. Salah satu persoalan tersebut adalah hubungan manusia dengan alam yang dibagi menjadi tiga orientasi, yaitu *mastery*, *harmony*, dan *submission*. Orientasi *harmony* menekankan bahwa manusia sebaiknya hidup selaras dengan alam dan menjaga keseimbangan dalam memanfaatkan sumber daya.

Pandangan ini dapat dikaitkan dengan konsep budaya Jepang *Mottainai*, yaitu sikap menghargai sesuatu, menyedihkan pemborosan, dan menggunakan sumber daya secara bijaksana. Dalam hal ini, *Mottainai* dapat dipahami sebagai bentuk orientasi nilai yang menunjukkan hubungan harmonis antara manusia dan alam. Sikap tidak menyia-nyiakan benda, makanan, waktu, maupun potensi menunjukkan adanya tanggung jawab moral manusia untuk menjaga keseimbangan lingkungan.

Kluckhohn dan Strodtbeck menjelaskan bahwa orientasi harmoni menekankan usaha manusia untuk hidup selaras dengan alam dan menghargai lingkungan, bukan mengeksploitasinya. Hal ini terlihat dalam pernyataan bahwa:

“We can and should exercise partial but not total control by living in a balance with the natural forces” (Hills, 2002: 5)

Terjemahan: Manusia dapat dan seharusnya melakukan pengendalian secara sebagian, tetapi tidak secara keseluruhan, dengan hidup dalam keseimbangan bersama kekuatan alam.

Berdasarkan kutipan tersebut, orientasi *harmony* menunjukkan bahwa manusia tidak seharusnya mengendalikan alam secara penuh, tetapi tetap dapat memanfaatkannya dengan menjaga keseimbangan. Manusia perlu memperhatikan kondisi alam dalam menggunakan sumber daya agar pemanfaatannya tidak dilakukan secara berlebihan. Pandangan ini sejalan dengan konsep *Mottainai* yang menekankan pentingnya menghargai dan memanfaatkan sumber daya secara bijaksana. Dengan demikian, *Mottainai* dapat dipahami memiliki keterkaitan dengan orientasi *harmony* karena keduanya menekankan pemanfaatan sumber daya dengan tetap memperhatikan hubungan yang seimbang antara manusia dan alam.

Dengan demikian, konsep *Mottainai* dapat dilihat sebagai bentuk nyata dari orientasi nilai *harmony* yang menekankan pemanfaatan sumber daya secara efisien, rasa syukur terhadap alam, serta kesadaran akan keterbatasan sumber daya dalam *kehidupan* manusia (Kluckhohn & Strodtbeck, 1961 dalam Hills, 2002 : 3-10). Nilai ini tidak hanya relevan dalam konteks budaya Jepang, tetapi juga mulai dipandang sebagai nilai yang memiliki makna global dalam upaya menjaga keberlanjutan lingkungan.

1.7.2 Representasi Budaya dalam Media Populer

Media populer merupakan salah satu bentuk produk budaya yang diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh masyarakat secara luas. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, fungsi media populer tidak lagi terbatas sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga berperan sebagai medium penyampaian nilai, norma, ideologi, serta identitas budaya. Berbagai bentuk media

populer, seperti film, televisi, musik, manga, dan anime, sering kali merefleksikan kehidupan sosial dan budaya masyarakat yang melahirkannya sehingga dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami suatu kebudayaan. Menurut Hall (1997: 3–8; 11–14; 22–26), budaya tidak hanya berkaitan dengan objek material atau aktivitas sosial tertentu, tetapi juga mencakup proses penciptaan dan pertukaran makna yang berlangsung dalam kehidupan masyarakat. Makna tersebut dibangun dan disampaikan melalui berbagai bentuk representasi, baik dalam bentuk bahasa, simbol, gambar, maupun media komunikasi lainnya. Hall menegaskan bahwa makna tidak melekat secara langsung pada benda atau peristiwa, melainkan dibentuk melalui praktik pemaknaan. Hal tersebut dapat dilihat dalam pernyataan Hall berikut:

“The main point is that meaning does not inhere in things, in the world. It is constructed, produced. It is the result of a signifying practice - a practice that produces meaning, that makes things mean.” (Hall, 1997: 24)

Terjemahan: Pokok utama yang perlu dipahami adalah bahwa makna tidak melekat pada benda atau dunia itu sendiri. Makna dibentuk dan dihasilkan melalui praktik pemaknaan, yaitu praktik yang menghasilkan makna dan membuat sesuatu memiliki makna.

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa representasi merupakan proses pembentukan makna, sehingga suatu objek, tindakan, maupun peristiwa dapat memiliki makna tertentu melalui proses pemaknaan. Dengan demikian, media populer dapat dipahami sebagai ruang budaya yang memungkinkan terjadinya produksi dan penyebaran makna kepada khalayak.

Dalam konteks budaya Jepang, media populer memiliki peran yang signifikan dalam memperkenalkan berbagai aspek kebudayaan Jepang kepada masyarakat internasional. Beragam produk budaya populer Jepang, seperti anime, manga, film, dan drama, tidak hanya menghadirkan unsur hiburan, tetapi juga memuat nilai-nilai budaya yang berkembang dalam kehidupan masyarakat Jepang. Nilai-nilai tersebut antara lain *wa* yang menekankan keharmonisan, *ganbaru* yang mencerminkan semangat pantang menyerah dan kerja keras, *kyōryoku* yang

berkaitan dengan kerja sama, serta *Mottainai* (もったいない) yang mengajarkan penghargaan terhadap sumber daya dan penghindaran pemborosan.

Di antara berbagai bentuk media populer Jepang, anime merupakan salah satu media yang memiliki pengaruh besar dalam penyebaran budaya Jepang di tingkat global. Melalui anime, penonton tidak hanya memperoleh pengalaman hiburan, tetapi juga dapat mengenal berbagai nilai, kebiasaan, pola pikir, dan cara hidup yang berkembang dalam masyarakat Jepang. Oleh karena itu, anime dapat dipandang sebagai media representasi budaya yang berfungsi menyampaikan berbagai makna sosial dan budaya kepada audiens yang berasal dari latar belakang yang beragam.

Dalam penelitian ini, konsep representasi digunakan untuk mengkaji bagaimana nilai budaya *Mottainai* ditampilkan dalam anime *Dr. Stone* Season 1. Bentuk representasi tersebut dapat diamati melalui tindakan para tokoh, dialog yang digunakan, simbol-simbol yang muncul dalam cerita, maupun alur naratif yang menggambarkan hubungan manusia dengan alam dan pemanfaatan sumber daya. Oleh sebab itu, teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall digunakan sebagai landasan teoritis untuk menganalisis proses pembentukan makna budaya *Mottainai* yang direpresentasikan dalam anime *Dr. Stone* Season 1.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini memakai metode deskriptif kualitatif, dengan menjadikan anime *Dr. Stone* Season 1 sebagai sumber data penelitian. Data dikumpulkan dengan cara mengamati adegan, dialog, tindakan tokoh, dan alur cerita yang berkaitan dengan nilai *Mottainai*, lalu didukung dengan tangkapan layar dan teknik catat. Setelah itu, data dianalisis menggunakan teori *Value Orientation* dari Kluckhohn dan Strodtbeck, khususnya orientasi *harmony*, serta dibantu konsep *Mottainai* dari Serrat (2025). Analisis dilakukan dengan menafsirkan makna budaya pada setiap data untuk melihat bagaimana nilai *Mottainai* ditampilkan dalam anime. Melalui cara ini, penelitian ini bisa menunjukkan bagaimana nilai *Mottainai* ditampilkan dalam anime *Dr. Stone* Season 1.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menjadi kontribusi terhadap kajian budaya Jepang, khususnya mengenai representasi nilai *Mottainai* dan pemanfaatan sumber daya alam dalam media populer.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan masyarakat yang ingin memahami nilai-nilai budaya Jepang serta penerapannya dalam anime.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan bab ini berisi tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka menjelaskan kerangka teori gambaran umum membahas tentang budaya Jepang, konsep *Mottainai*, penerapan budaya dalam budaya populer, dan Representasi yang didukung oleh teori-teori dan konsep yang terkait dengan penelitian.

Bab III Representasi Nilai Budaya *Mottainai* Dalam Anime *Dr. Stone* Season 1 Episode 1-12 bab ini akan menganalisis data dan pembahasan mengenai nilai budaya *Mottainai* dalam anime *Dr. Stone*.

Bab IV Simpulan berisi tentang Kesimpulan dari keseluruhan bab yang telah dibahas.