UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Representasi Budaya Jepang dalam Game Monster Hunter Rise sebagai Soft Power Jepang
Justin Ashley, Najih Imtihani, S.S., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

INTISARI

Monster Hunter Rise merupakan *game* dari seri *game Monster Hunter* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Capcom pada tahun 2021 yang menampilkan berbagai unsur budaya Jepang, seperti arsitektur tradisional, dekorasi, kuliner, dan karakteristik *youkai* pada monster. *Monster Hunter Rise* mengangkat budaya Jepang sebagai tematik utama *game*, dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk representasi budaya Jepang yang ditampilkan dalam *Monster Hunter Rise* serta menganalisis perannya sebagai bentuk soft power Jepang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui observasi terhadap *game Monster Hunter Rise*, dokumentasi, serta studi pustaka. Analisis dilakukan menggunakan teori representasi Stuart Hall melalui pendekatan reflektif dan intensional, serta teori soft power Joseph S. Nye.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi budaya Jepang dalam *Monster Hunter Rise* diwujudkan melalui berbagai unsur budaya, seperti desain Desa Kamura yang mengadopsi arsitektur tradisional Jepang, dekorasi, kuliner, serta desain monster yang terinspirasi dari *youkai* dalam folklor Jepang. Berdasarkan pendekatan reflektif, unsur-unsur tersebut merefleksikan budaya Jepang yang telah ada dalam kehidupan masyarakat. Sementara itu, berdasarkan pendekatan intensional, Capcom secara sadar mengadaptasi berbagai unsur budaya Jepang ke dalam dunia permainan sehingga mampu menghadirkan identitas budaya Jepang dalam bentuk yang menarik bagi pemain. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa representasi budaya Jepang dalam *Monster Hunter Rise* berperan sebagai salah satu bentuk soft power Jepang dengan membangun citra positif Jepang sebagai negara yang memiliki budaya yang kaya dan industri kreatif yang inovatif, meningkatkan pemahaman pemain terhadap budaya Jepang, serta memberikan manfaat ekonomi melalui keberhasilan komersial permainan dan penguatan industri *game* Jepang. Dengan demikian, *Monster Hunter Rise* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media representasi budaya sekaligus instrumen soft power yang mendukung penyebaran budaya Jepang di tingkat global.

Kata kunci: *Monster Hunter Rise*, representasi budaya, budaya Jepang, *soft power*

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Representasi Budaya Jepang dalam Game Monster Hunter Rise sebagai Soft Power Jepang
Justin Ashley, Najih Imtihani, S.S., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

Monster Hunter Rise is a video game in the Monster Hunter series developed and published by Capcom in 2021. The game incorporates various elements of Japanese culture, including traditional architecture, decorative arts, cuisine, and monster designs inspired by the characteristics of youkai. Unlike previous entries in the series, Monster Hunter Rise adopts Japanese culture as its primary theme. This study aims to identify the forms of Japanese cultural representation depicted in Monster Hunter Rise and to analyze their role as a form of Japan's soft power. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected through observations of Monster Hunter Rise, documentation, and a literature review. The analysis is based on Stuart Hall's theory of representation through the reflective and intentional approaches, as well as Joseph S. Nye's theory of soft power.

The findings reveal that Japanese cultural representation in Monster Hunter Rise is manifested through various cultural elements, including the design of Kamura Village, which adopts traditional Japanese architecture, decorations, cuisine, and monster designs inspired by youkai from Japanese folklore. From the reflective perspective, these cultural elements reflect existing aspects of Japanese culture and society. Meanwhile, from the intentional perspective, Capcom deliberately adapted various elements of Japanese culture into the game's world, creating an engaging representation of Japanese cultural identity for players. The study also demonstrates that the representation of Japanese culture in Monster Hunter Rise functions as a form of Japan's soft power by promoting a positive image of Japan as a country with a rich culture and an innovative creative industry, enhancing players' understanding of Japanese culture, and generating economic benefits through the game's commercial success and the growth of Japan's video game industry. Therefore, Monster Hunter Rise serves not only as a form of entertainment but also as a medium of cultural representation and an instrument of soft power that contributes to the global dissemination of Japanese culture.

Keywords: Monster Hunter Rise, cultural representation, Japanese culture, soft power

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Representasi Budaya Jepang dalam Game Monster Hunter Rise sebagai Soft Power Jepang
Justin Ashley, Najih Imtihani, S.S., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

要旨

『モンスターハンターライズ』は、2021年に株式会社カプコンが開発した『モンスターハンター』シリーズのゲームである。本作には、日本の伝統的な建築や装飾、食文化、そして妖怪をもとにしたモンスターなど、多くの日本文化が取り入れられている。本研究の目的は、『モンスターハンターライズ』における日本文化の表象を考察するとともに、それが日本のソフト・パワーとして果たす役割を検討することである。研究方法として質的研究法を用い、ゲームの観察、文献調査、および資料収集によってデータを集めた。分析には、スチュアート・ホールの表象理論における反映論的及び意図的アプローチと、ジョセフ・S・ナイのソフト・パワー理論を用いた。

分析の結果、『モンスターハンターライズ』には、日本の農村における伝統的建築様式、日本の食文化、さらに妖怪をもとにデザインされたモンスターなど、日本文化が多く表象されていると思われる。反映論的アプローチでは、これらの要素は現実の日本文化を反映していると考えられる。一方、意図的アプローチでは、カプコンが日本文化の要素をゲームの世界観に合わせて意図的に取り入れ、日本らしさを表現していると考えられる。また、本作は日本文化への理解を深め、日本に対する好印象を形成するとともに、ゲーム産業の発展や経済的効果にも貢献しており、日本のソフト・パワーの一つとして機能していると考えられる。以上のことから、『モンスターハンターライズ』は、娯楽作品であるだけでなく、日本文化を世界に伝えるメディアとして重要な役割を果たしていると言えるだろう。

キーワード：『モンスターハンターライズ』、文化表象、日本文化、ソフト・パワー