

Representasi Toxic Masculinity pada Karakter Isagi Youichi dalam Anime Blue Lock (Semiotika Charles Sanders Pierce)

I Putu Tangkas Darma Wijaya

Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya

iputu.20087@mhs.unesa.ac.id

Aditya Fahmi Nurwahid, S.I. Kom., M.A.

Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya

adityanurwahid@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji representasi toxic masculinity pada karakter Isagi Yoichi dalam anime Blue Lock dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan studi literatur. Objek penelitian difokuskan pada episode 1, 5, dan 6 yang menunjukkan perkembangan karakter Isagi secara signifikan dalam sistem kompetisi Blue Lock. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi toxic masculinity dikonstruksikan melalui tanda-tanda visual maupun naratif yang merefleksikan ambisi, dorongan untuk mendominasi, egoisme dalam kompetisi, serta penekanan emosi sebagai standar maskulinitas. Berdasarkan analisis ikon, indeks, dan simbol, ditemukan bahwa sistem kompetitif dalam Blue Lock mendorong internalisasi nilai maskulinitas hegemonik yang menempatkan kemenangan dan superioritas individu sebagai tolok ukur utama keberhasilan laki-laki. Dengan demikian, anime Blue Lock tidak hanya menghadirkan narasi perjuangan dalam dunia olahraga, tetapi juga mereproduksi wacana maskulinitas kompetitif yang berpotensi mengarah pada toxic masculinity ketika empati, solidaritas, dan kerja sama dikesampingkan demi ambisi personal.

Kata Kunci: Representasi, Toxic Masculinity, Semiotika, Charles Sanders Peirce, Blue Lock.

Abstract

This study aims to examine the representation of toxic masculinity in the character Isagi Yoichi in the anime Blue Lock by applying the semiotic approach of Charles Sanders Peirce. This research employs a qualitative method with data collection techniques consisting of documentation and literature review. The object of the study focuses on episodes 1, 5, and 6, which significantly portray Isagi's character development within the competitive Blue Lock system. The findings reveal that the representation of toxic masculinity is constructed through visual and narrative signs reflecting ambition, dominance, competitive egoism, and emotional suppression as standards of masculinity. Through the analysis of icons, indexes, and symbols, it is found that the competitive system in Blue Lock encourages the internalization of hegemonic masculinity values, positioning victory and individual superiority as primary indicators of male success. In conclusion, Blue Lock not only represents a narrative of sports struggle but also reproduces a discourse of competitive masculinity that may lead to toxic masculinity when empathy, solidarity, and cooperation are sidelined in pursuit of personal ambition.

Keywords: Representation, Toxic Masculinity, Semiotics, Charles Sanders Pierce, Blue Lock.

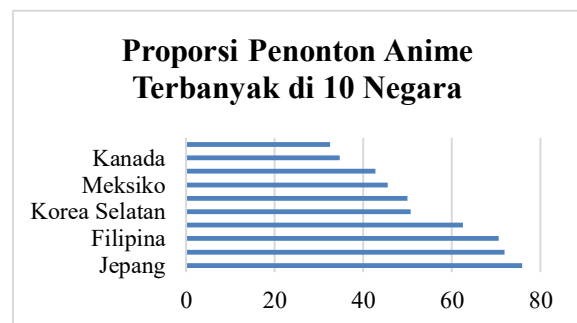
PENDAHULUAN

Anime merupakan salah satu bentuk hiburan yang semakin diminati masyarakat dan menjadi bagian dari budaya populer global yang berasal dari Jepang atau dikenal sebagai Japan Pop Culture (J-Pop). Perkembangan teknologi dan informasi turut mendorong penyebaran anime ke berbagai negara, termasuk Indonesia. Sebagai film animasi khas Jepang, anime menawarkan beragam genre seperti aksi, komedi, romansa, fantasi, hingga horor yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Anime mulai dikenal di Indonesia sejak tahun 1990-an melalui tayangan seperti Doraemon, Sailor Moon, dan Shinkan, kemudian semakin populer pada era 2000-an dengan hadirnya Naruto, One Piece, Hunter X Hunter, dan Inuyasha (Syafiq, 2022; Prinando, Darwadi, & Wulandari, 2022).

Meskipun saat ini tayangan anime di televisi Indonesia semakin berkurang akibat ketatnya aturan sensor, popularitas anime tidak mengalami penurunan. Kemudahan akses melalui berbagai platform digital memungkinkan penggemar anime atau otaku tetap dapat menikmati anime kapan saja. Selain berfungsi sebagai media hiburan, anime juga mengandung berbagai nilai kehidupan yang berkaitan dengan cinta kasih, perjuangan meraih mimpi, hubungan manusia dengan alam, serta nilai moral yang dapat memengaruhi cara pandang penontonnya. Narasi yang menarik, karakter yang unik, serta keragaman genre menjadikan anime mampu menyampaikan pesan kepada penonton dari berbagai latar belakang dan menjadi sarana pelepas stres bagi sebagian masyarakat (Prinando,

Darwadi, & Wulandari, 2022; Syafiq, 2022).

Popularitas anime juga terlihat dari tingginya jumlah penontonnya di berbagai negara. Pada tahun 2023, sekitar tiga perempat penduduk Jepang secara rutin menonton anime dengan komposisi penonton laki-laki sebesar 54% dan perempuan 46%. Jepang menjadi negara dengan persentase penonton anime terbesar, diikuti Amerika Serikat dan Filipina. Indonesia pun memiliki basis penggemar anime yang sangat besar, yakni sekitar 50 juta penonton. Tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap anime menunjukkan bahwa anime tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari budaya populer yang mampu membentuk pengalaman dan preferensi konsumsi media masyarakat (Good Stats, 2024; AJI, 2024).



Gambar 1. Grafik Proporsi Penonton Anime Terbanyak di 10 Negara

Sumber: GoodStats (2024)

Anime merupakan budaya pop yang sangat mendunia, salah satu yang menjadi perbincangan adalah anime berjudul Blue Lock. Anime Buru Rokku, yang biasa dikenal sebagai Blue Lock adalah Anime ini merupakan adaptasi dari manga dengan judul serupa. Ceritanya berfokus pada kegagalan tim nasional Jepang dalam ajang Piala Dunia FIFA 2018, yang kemudian mendorong Federasi Sepak Bola Jepang untuk memulai sebuah

inisiatif guna mencari pemain berbakat dari tingkat sekolah menengah. Para pemain terpilih akan menjalani program pelatihan khusus sebagai bentuk persiapan menghadapi Piala Dunia 2022. Di Vidio.com, Blue Lock saat ini berada di peringkat kedelapan di antara 20 serial anime teratas Vidio.com (2025) Anime Blue Lock saat ini menjadi anime olahraga paling populer di situs tersebut.



Gambar 2. Karakter Anime Blue Lock "Isagi Yoichi"

Sumber: Vidio.com (2025)

Penelitian ini berfokus pada eksplorasi simbol toxic masculinity dalam karakter Isagi Yoichi sebagai tokoh utama anime Blue Lock. Isagi merupakan seorang striker yang mengikuti program pelatihan Blue Lock di bawah arahan Ego Jinpachi setelah gagal membawa timnya lolos ke kejuaraan nasional (BStation, 2025). Karakternya dikenal memiliki kemampuan spatial awareness, yaitu kecerdasan membaca permainan dan beradaptasi dengan cepat di lapangan, yang berkembang dari sosok yang ragu-ragu menjadi pemain yang ambisius untuk menjadi striker nomor satu di dunia. Dalam sistem Blue Lock yang sangat kompetitif dan individualistik, Isagi dituntut untuk mengedepankan ego, ambisi, dan dominasi terhadap lawan serta menekan empati dan keraguan diri demi meraih kemenangan.

Transformasi tersebut mencerminkan dinamika toxic masculinity yang ditunjukkan melalui tekanan untuk selalu unggul, tidak menunjukkan kelemahan, dan menjadikan keberhasilan sebagai ukuran nilai diri, sehingga karakter Isagi merepresentasikan konstruksi maskulinitas kompetitif dalam budaya patriarki yang dihadirkan melalui fiksi olahraga.

Maskulinitas merupakan konstruksi sosial yang dibentuk oleh budaya dan norma masyarakat mengenai sifat-sifat yang dianggap ideal bagi laki-laki, seperti keberanian, kekuatan, dan dominasi (Nugraha, 2023). Dalam perkembangannya, konstruksi tersebut dapat melahirkan toxic masculinity, yaitu bentuk maskulinitas yang menekankan perilaku agresif, dominan, anti-feminin, serta menolak ekspresi emosi yang dianggap sebagai tanda kelemahan (Syafitri & Erliana, 2023). Konsep toxic masculinity menuntut laki-laki untuk selalu tampil kuat, kompetitif, dan tidak menunjukkan kerentanan emosional, sehingga menciptakan ekspektasi yang tidak sehat terhadap identitas maskulin (Toni & Alvin, 2024). Konstruksi sosial ini tidak hanya berdampak pada hubungan laki-laki dengan orang lain, tetapi juga terhadap kesehatan mentalnya, seperti kurangnya empati, kecenderungan menghindari bantuan profesional, depresi yang berkepanjangan, serta penggunaan kekerasan sebagai bentuk penyelesaian konflik. Dengan demikian, toxic masculinity menjadi salah satu bentuk maskulinitas yang merugikan karena membatasi ekspresi emosi dan membentuk standar maskulin yang tidak realistis dalam masyarakat (Maulina, Nurhikmah, & Saudi, 2024).

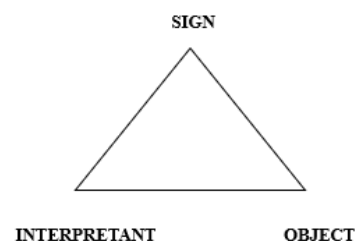
Toxic masculinity merupakan konsep yang menggambarkan tuntutan budaya terhadap laki-laki untuk memenuhi

standar kejantanan tertentu, seperti agresivitas, ketidakmampuan dalam mengekspresikan emosi, dominasi, dan kompetisi yang berlebihan, yang pada akhirnya dapat memberikan dampak negatif bagi laki-laki maupun masyarakat (Maulina, Nurhikmah, & Saudi, 2024). Menurut Kupers (2005), toxic masculinity ditandai dengan kebutuhan untuk mendominasi orang lain, kurangnya empati, ketakutan akan ketergantungan, serta kecenderungan menekan emosi demi memenuhi norma maskulinitas. Di era digital, media memiliki peran besar dalam merepresentasikan dan menyebarkan nilai-nilai maskulinitas yang tidak sehat sehingga memperkuat stereotip bahwa laki-laki tidak boleh menunjukkan kelemahan emosional. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan tekanan psikologis dan menghambat laki-laki dalam mengekspresikan dirinya secara manusiawi (Aritonang & Tobing, 2024). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa representasi maskulinitas dalam media, khususnya bidang olahraga, masih banyak menampilkan dominasi, kompetisi, dan kekerasan sebagai simbol maskulinitas ideal (Adams, 2020).

Representasi merupakan proses pembentukan dan penyampaian makna melalui bahasa, simbol, maupun media yang tidak hanya mencerminkan realitas sosial, tetapi juga membentuk cara pandang masyarakat terhadap suatu fenomena (Chery & Winduwati, 2025). Dalam penelitian ini, toxic masculinity dieksplorasi melalui analisis semiotika yang memandang tanda sebagai sesuatu yang merepresentasikan makna tertentu. Secara etimologis, semiotika berasal dari kata semeion yang berarti tanda

atau indikasi. Semiotika digunakan untuk mengungkap makna yang terkandung dalam suatu teks maupun visual, termasuk makna-makna yang bersifat implisit. Oleh karena itu, analisis semiotika menjadi pendekatan yang relevan untuk mengidentifikasi bagaimana representasi toxic masculinity dibangun dan ditampilkan melalui media, khususnya anime.

Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang mendefinisikan semiotika sebagai studi mengenai tanda, cara kerjanya, serta hubungannya dengan objek dan interpretasinya (Putri, 2023). Peirce membagi tanda ke dalam tiga unsur utama, yaitu ikon, indeks, dan simbol. Ikon merupakan tanda yang memiliki kemiripan dengan objek yang diwakilinya, indeks menunjukkan hubungan sebab akibat atau keterkaitan langsung dengan objek, sedangkan simbol merupakan tanda yang maknanya terbentuk berdasarkan konvensi sosial (Puspitasari, 2021). Selain itu, Peirce mengembangkan konsep triangle of meaning yang terdiri atas representamen (tanda), objek, dan interpretant untuk menjelaskan proses pemaknaan suatu tanda. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya mengidentifikasi dan menginterpretasikan representasi toxic masculinity yang ditampilkan dalam karakter dan narasi anime secara lebih mendalam.



Gambar 3. Segitiga Triadik

Teori semiotika Charles Sanders Peirce

menjelaskan bahwa tanda terdiri atas tiga unsur utama, yaitu representamen, objek, dan interpretant. Representamen merupakan sesuatu yang mewakili objek dan terdiri atas qualisign, sinsign, dan legisign. Objek adalah sesuatu yang dirujuk oleh tanda yang dapat berupa ikon, indeks, dan simbol, sedangkan interpretant merupakan makna yang muncul dalam benak seseorang terhadap tanda yang diterima, yang terbagi menjadi rheme, dicisign, dan argument. Melalui hubungan ketiga unsur tersebut, teori Peirce memungkinkan peneliti mengidentifikasi dan menafsirkan makna yang terkandung dalam berbagai bentuk tanda visual maupun verbal. Pendekatan ini telah digunakan dalam berbagai penelitian terkait representasi gender dan maskulinitas pada anime, seperti *Naruto Shippuden* yang menampilkan konstruksi maskulinitas protagonis dan antagonis (Deviani & Mochtar, 2021), *Horimiya* yang mendekonstruksi peran gender tradisional (Ganesh, 2024), anime-anime kontemporer yang menunjukkan pergeseran hegemoni maskulinitas (Baroody, 2020), serta *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* yang menghadirkan bentuk-bentuk maskulinitas baru yang menantang stereotip gender (Del Fabro, 2022).

Sebagai penikmat anime olahraga, penulis tertarik mengkaji representasi toxic masculinity dalam anime *Blue Lock*, khususnya melalui karakter Isagi Yoichi. Berbeda dengan tokoh utama anime olahraga pada umumnya, Isagi digambarkan sebagai sosok yang strategis, reflektif, dan analitis, namun tetap berada dalam tekanan kompetitif untuk menjadi yang terbaik. Kondisi tersebut menarik untuk dianalisis karena berpotensi merepresentasikan

nilai-nilai toxic masculinity yang dikonstruksikan melalui narasi, dialog, ekspresi karakter, dan visual dalam anime. Dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, penelitian ini bertujuan mengungkap makna tanda-tanda yang merepresentasikan toxic masculinity pada karakter Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock*, sehingga penelitian ini diberi judul "Representasi Toxic Masculinity pada Karakter Isagi Yoichi dalam Anime *Blue Lock* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan representasi toxic masculinity dalam anime *Blue Lock* melalui tanda-tanda visual dan verbal yang ditampilkan oleh karakter Isagi Yoichi. Pendekatan semiotika dipilih karena mampu mengkaji makna yang terkandung dalam suatu tanda melalui hubungan antara representamen (tanda), objek, dan interpretant (makna yang dihasilkan). Dengan demikian, penelitian ini berupaya memahami dan mendeskripsikan makna yang terkandung dalam adegan-adegan anime berdasarkan fakta dan konteks yang relevan.

Penelitian ini menggunakan model triangle of meaning yang terdiri atas representamen, object, dan interpretant. Analisis dilakukan terhadap berbagai tanda yang muncul dalam anime, baik berupa dialog, ekspresi karakter, gestur, maupun visualisasi adegan yang merepresentasikan toxic masculinity. Penelitian ini dilaksanakan pada periode Juli 2025 hingga Februari 2026 dan dilakukan di rumah peneliti dengan

memanfaatkan layanan streaming BStation untuk mengakses anime Blue Lock serta didukung oleh studi pustaka dari berbagai sumber literatur yang relevan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari anime Blue Lock episode 1, 5, dan 6 yang diunggah melalui kanal BStation dengan durasi sekitar 25 menit per episode. Data yang dianalisis berupa gambar, dialog, dan audio yang merepresentasikan toxic masculinity pada karakter Isagi Yoichi. Selanjutnya, data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel, dan berbagai literatur yang berkaitan dengan toxic masculinity, representasi media, anime, serta teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai bahan pendukung dalam proses analisis penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan toxic masculinity, anime, dan semiotika Charles Sanders Peirce.

Subjek penelitian adalah karakter Isagi Yoichi dalam anime Blue Lock, sedangkan objek penelitian berfokus pada representasi toxic masculinity yang ditampilkan melalui dialog, ekspresi wajah, gestur tubuh, visual adegan, dan unsur audio yang dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan dokumentasi.

Studi literatur digunakan untuk memperoleh landasan teori dan hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian, sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mengamati anime

Blue Lock episode 1, 5, dan 6 untuk mengidentifikasi tanda-tanda yang merepresentasikan toxic masculinity. Analisis data menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce dengan model triangle of meaning yang terdiri atas representamen (sign), object, dan interpretant guna menginterpretasikan makna yang terkandung dalam setiap adegan. Adapun uji keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi melalui pemanfaatan berbagai sumber dan metode pengumpulan data untuk memastikan validitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada representasi toxic masculinity dalam anime Blue Lock Season 1 episode 1, 5, dan 6. Blue Lock merupakan anime bergenre olahraga yang mengisahkan program pelatihan 300 striker muda terbaik Jepang untuk menciptakan striker nomor satu dunia pasca kegagalan Jepang di Piala Dunia 2018. Peneliti memilih ketiga episode tersebut karena menampilkan perkembangan karakter Isagi Yoichi yang berkaitan dengan nilai-nilai kompetisi, ambisi, dan dominasi. Pada episode 1 yang berjudul Impian, Isagi gagal membawa timnya lolos ke tingkat nasional dan kemudian mengikuti program Blue Lock yang menekankan pentingnya egoisme dan ambisi dalam sepak bola.

Episode 5 yang berjudul Terlahir Kembali menunjukkan perkembangan kemampuan Isagi dalam membaca permainan dan mengambil keputusan di bawah tekanan, serta mulai memahami cara untuk menyeimbangkan kemampuan individu dan kerja sama tim. Selanjutnya, pada episode 6 yang

berjudul *Maaf*, Isagi semakin berkembang sebagai striker melalui kemampuannya menganalisis situasi pertandingan dan menghadapi tekanan kompetisi hingga berhasil mencetak gol penting bagi timnya. Ketiga episode tersebut dapat memperlihatkan transformasi karakter Isagi Yoichi dari sosok yang mengutamakan kerja sama tim menjadi individu yang semakin kompetitif dan ambisius, sehingga relevan untuk dianalisis dalam konteks representasi toxic masculinity menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan representasi toxic masculinity pada karakter Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock* melalui analisis semiotika Charles Sanders Peirce terhadap adegan dan dialog yang ditampilkan. Hasil analisis menunjukkan adanya tanda-tanda toxic masculinity yang dikaji berdasarkan konsep Novalina (2021) dalam Deninta (2024), meliputi tuntutan untuk menghindari sifat feminin, mengejar kesuksesan dan prestasi secara individual, menekan kerentanan emosional, serta keberanian dalam menghadapi tantangan yang diwujudkan melalui dominasi dan kompetisi.

1. Isagi Youichi Karakter Tanpa Sifat Feminim

Konsep *No Sissy Stuff* dalam maskulinitas hegemonik menekankan bahwa laki-laki harus menghindari sifat-sifat yang diasosiasikan dengan

femininitas, seperti menunjukkan kerentanan emosional, ketergantungan, dan perilaku yang dianggap feminin. Dalam anime *Blue Lock*, karakter Isagi Yoichi merepresentasikan nilai tersebut melalui penekanan emosi, tuntutan untuk tidak menunjukkan keraguan maupun rasa kasihan terhadap lawan, serta transformasinya dari pemain yang mengutamakan kerja sama tim menjadi sosok yang lebih mengandalkan kemampuan individu dan ambisi pribadi demi meraih kemenangan. Representasi serupa juga ditemukan pada karakter Ash dalam anime *Banana Fish* yang digambarkan sebagai sosok agresif, dominan, dan menolak kelemahan yang diasosiasikan dengan sifat feminin, sehingga menunjukkan bahwa toxic masculinity tidak hanya direpresentasikan dalam *Blue Lock*, tetapi juga dalam anime lainnya (Azzahra & Pasaribu, 2020).

Dalam perspektif representasi Stuart Hall, makna maskulinitas dalam anime dikonstruksikan melalui sistem tanda yang membentuk identitas laki-laki sebagai sosok yang kuat, kompetitif, dan tidak menunjukkan kerentanan emosional. Di sisi lain, anime Jepang juga menjadi ruang untuk mengkritik konstruksi maskulinitas Barat melalui penggunaan unsur komedi dan estetika budaya Jepang, sebagaimana ditampilkan dalam *Ouran High School Host Club* yang menantang stereotip maskulinitas laki-laki Asia (Iyer, 2023). Dengan demikian, representasi toxic masculinity dalam karakter Isagi Yoichi tidak hanya merefleksikan tuntutan maskulinitas hegemonik, tetapi juga

menunjukkan bagaimana media populer mengonstruksi dan menegosiasikan makna maskulinitas dalam konteks sosial dan budaya yang lebih luas.

2. Ambisi Isagi Youichi Dalam Mengejar Kesuksesan

Konsep *Be a Big Wheel* dalam maskulinitas hegemonik ini menempatkan laki-laki sebagai sosok yang harus mengejar kesuksesan, status, dominasi, dan pengakuan sosial. Representasi tersebut ditampilkan melalui karakter Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock* yang dituntut untuk menjadi striker nomor satu dunia dengan terus melampaui pemain lain selama pelatihan. Keberhasilan Isagi diukur melalui kemenangan, kemampuan mendominasi permainan, serta dorongan untuk selalu menunjukkan keunggulan dan menekan kerentanan emosional. Kompetisi yang ekstrem menjadikan kemenangan sebagai standar utama keberhasilan dan nilai diri seorang laki-laki. Representasi serupa juga ditemukan pada karakter Saitama dalam *One Punch Man* yang tetap mengejar pengakuan dan status sebagai pahlawan profesional meskipun telah memiliki kekuatan luar biasa, sehingga menunjukkan bahwa pencapaian dan pengakuan sosial menjadi bagian penting dari konstruksi maskulinitas hegemonik (Airlangga, 2017).

Dalam budaya Jepang, konsep *Be a*

Big Wheel juga tercermin dalam stereotip *sarariiman* yang mengutamakan loyalitas dan dedikasi penuh terhadap pekerjaan hingga mengorbankan kehidupan pribadi demi kesuksesan karier (Meilantari, Aritonang, & Meisha, 2024). Berdasarkan teori representasi Stuart Hall, media tidak hanya merefleksikan nilai sosial tersebut, tetapi juga mengonstruksi dan mengkritisi sisi toksik dari maskulinitas hegemonik. Melalui karakter Isagi Yoichi dan Saitama, anime merepresentasikan bahwa nilai seorang laki-laki kerap diukur dari kemampuan mencapai puncak hierarki, memperoleh pengakuan, dan memenangkan kompetisi, sehingga memperkuat wacana *toxic masculinity* yang menempatkan kesuksesan sebagai standar utama maskulinitas.

3. Isagi Youichi Karakter Dengan Kekuatan Fisik yang Kuat

Konsep *The Sturdy Oak* dalam maskulinitas hegemonik menempatkan laki-laki sebagai sosok yang rasional, tangguh, mandiri, dan mampu menekan emosi. Representasi tersebut terlihat pada karakter Isagi Yoichi dalam anime *Blue Lock* yang dituntut untuk tetap kuat secara mental, mengatasi tekanan secara mandiri, serta tidak menunjukkan keraguan maupun kelemahan dalam sistem kompetitif *Blue Lock*. Isagi dikonstruksikan sebagai sosok yang harus mampu mengendalikan emosinya dan terus berkembang tanpa bergantung secara emosional kepada orang lain. Representasi serupa juga ditemukan pada karakter Okarun dalam anime

Dandadan yang menunjukkan kekuatan mental dan ketangguhan dalam menghadapi situasi berbahaya dengan terus berjuang meskipun berada dalam kondisi terdesak (Hermawan & Pramesti, 2025).

Dalam budaya Jepang, konsep The Sturdy Oak berkaitan dengan nilai stoikisme yang mengajarkan pengendalian emosi, ketenangan, dan fokus pada hal-hal yang dapat dikendalikan. Nilai tersebut juga direpresentasikan dalam karakter Naruto pada Naruto Shippuden yang memilih mengendalikan emosinya dan mengutamakan perdamaian dibandingkan balas dendam (Zulfa, 2025). Berdasarkan teori representasi Stuart Hall, anime tidak hanya merefleksikan realitas sosial, tetapi juga mengonstruksi citra maskulinitas ideal yang menempatkan ketangguhan mental, pengendalian diri, dan kemandirian sebagai nilai utama laki-laki. Melalui representasi tersebut, anime menjadi media yang memperkuat sekaligus mendefinisikan ulang konsep maskulinitas hegemonik dalam budaya populer Jepang.

4. Isagi Youichi Karakter Tanpa Sifat Feminim

Konsep Give 'em Hell dalam maskulinitas hegemonik menekankan bahwa laki-laki harus memiliki keberanian, ketegasan, ketangguhan, dan kesiapan menghadapi risiko. Representasi tersebut terlihat pada karakter Isagi Yoichi dalam anime

Blue Lock yang mengalami transformasi dari sosok yang ragu-ragu menjadi pemain yang haus akan kemenangan dan dominasi. Isagi dituntut untuk melampaui dan mengeliminasi lawannya tanpa menunjukkan keraguan demi mencapai tujuan sebagai striker terbaik. Sikap kompetitif dan keberanian mengambil risiko juga terlihat pada karakter Bakugo Katsuki dalam anime Boku no Hero Academia yang merepresentasikan maskulinitas melalui sifat agresif, dominan, dan penggunaan bahasa yang menunjukkan ketegasan serta superioritas terhadap lawan bicara (Sanjani, Adnyani, & Suartini, 2019).

Dalam budaya Jepang, konsep Give 'em Hell berkaitan dengan nilai Bushido yang menekankan keberanian, loyalitas, kerja keras, dan pengorbanan. Nilai tersebut direpresentasikan dalam anime Japan Sinks 2020 melalui tindakan Koichiro Mutou yang berani mempertaruhkan dirinya untuk melindungi keluarganya (Nugroho, 2024). Berdasarkan teori representasi Stuart Hall, anime tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga mengonstruksi makna maskulinitas dan identitas budaya Jepang melalui tanda-tanda visual dan naratif. Karakter Isagi Yoichi merepresentasikan maskulinitas kompetitif yang menempatkan keberanian dan dominasi sebagai nilai utama, sekaligus menunjukkan bagaimana budaya populer mereproduksi nilai-nilai maskulinitas hegemonik di tengah masyarakat modern.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis semiotika Charles Sanders Peirce terhadap karakter Isagi Yoichi dalam anime Blue Lock, representasi toxic masculinity dikonstruksikan melalui tanda-tanda visual, dialog, ekspresi, dan narasi yang muncul pada episode 1, 5, dan 6. Representasi tersebut ditunjukkan melalui ambisi yang ekstrem, dorongan untuk mendominasi, egoisme dalam kompetisi, serta penekanan emosi sebagai standar maskulinitas. Dialog, gestur, dan ekspresi karakter merefleksikan perubahan Isagi dari sosok yang mengutamakan empati dan kerja sama tim menjadi individu yang lebih kompetitif dan berorientasi pada kemenangan.

Sistem pelatihan Blue Lock turut memperkuat nilai maskulinitas kompetitif yang mendorong Isagi untuk mengesampingkan solidaritas dan kerja sama demi ambisi pribadi. Transformasi karakter ini menunjukkan bahwa Blue Lock tidak hanya menyajikan hiburan bertema olahraga, tetapi juga mereproduksi wacana toxic masculinity melalui penekanan pada dominasi dan kemenangan sebagai ukuran keberhasilan laki-laki. Dengan demikian, toxic masculinity dalam anime Blue Lock dikonstruksikan secara halus melalui tekanan lingkungan yang membentuk identitas dan perilaku karakter utamanya.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai representasi maskulinitas dalam media populer serta mendorong terciptanya representasi maskulinitas yang lebih sehat dalam media. Selain itu,

penonton diharapkan mampu memaknai nilai kompetisi dan ambisi secara kritis tanpa mengabaikan empati dan kesehatan emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M.Z. (2024) 'Integrasi Psikologi dan Tasawuf dalam Menangani Dampak Toxic Masculinity pada Kesehatan Mental Pria', *Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 9(2), pp. 617-639.
- Adams, A. (2020) 'Humour , Masculinities and Youth Sport Coaching: " Good Morning , Ladies !"', *Sport, Education and Society*, 25(4), pp. 463-474.
- Airlangga, R. (2017) 'Representasi Maskulinitas Pada Tokoh Saitama dalam Manga One Punch Man Karya ONE'.
- AJI, H.S. (2024) 'REPRESENTASI GAYA KEPEMIMPINAN KARAKTER RIMURU TEMPEST DALAM ANIME "TENSEI SHITARA SLIME DATTA KEN"(ANALISIS SEMIOTIKA MODEL CHARLES SANDERS PIERCE)', *Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang*, pp. 1-23.
- Aritonang, D. E., & Tobing, F.D.H.L. (2024) 'Peran PAK Gereja terhadap Fenomena Toxic Masculinity pada Kalangan Laki-laki di Era Teknologi Digital', *Ilmu Komunikasi*, 11(1), pp. 1-8. Available at: <http://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/tumoutou/index>.
- Azzahra, Y., & Pasaribu, R.E. (2020) 'Dinamika Maskulinitas dan Femininitas: Representasi Hubungan Amerika Serikat dan Jepang dalam Film Anime Banana Fish', *Lingua: Jurnal Ilmiah*, 16(1), pp. 1-27.
- Bahardur, I. (2023) 'Maskulinitas Laki-laki Minangkabau dalam Novel Perempuan Batih Karya AR Rizal: Tinjauan Rewyn Connel', *Humanika*, 30(2), pp. 177-197. Available at: <https://doi.org/10.14710/humanika.v30i2.59788>.
- Baroody, A. (2020) 'Watching anime, doing gender: hegemonic masculinity, sexual

- modesty, and the gendered consumption practices and preferences of Kuwaiti anime fans', *Doctoral dissertation* [Preprint].
- Chery, N. A., & Winduwati, S. (2025) 'Representasi Sikap Pantang Menyerah (Ganbaru): Analisis Semiotika Saussure pada Film Haikyuu!! "The Dumpster Battle"', *Koneksi*, 9(1), pp. 168-176.
- Darma, S., Sahri, G., Hasibuan, A., Wirta, I. W., Silitonga, I. D., Sianipar, V. M. B., & Khoiriah, M. (2022) 'Pengantar Teori Semiotika', *Media Sains Indonesia* [Preprint].
- Darmawati, D., & Wulandari, N. (2024) 'Mengungkap Makna Tersembunyi: Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Pada Poster Film 'Ngeri-Ngeri Sedap' 2022', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), pp. 227-236.
- Dayu, B. S. A., & Syadli, M.R. (2023) 'Memahami konsep semiotika ferdinand de saussure dalam komunikasi', *LANTERA: Jurnal komunikasi dan penyiaran islam*, 1(2), pp. 152-164. Available at: <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/LANTERA/article/view/2774%0Ahttp://ojs.uninus.ac.id/index.php/LANTERA/article/download/2774/1571>.
- Deninta, R. (2024) 'Analisis Resepsi Srikandi UGM terhadap Toxic Masculinity dalam Film Pendek Taylor Swift-All Too Well', *Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia* [Preprint].
- Deviani, J. M., & Mochtar, J. (2021) 'The Ideal Masculinity of Male Ninjas in Naruto and Naruto Shippuden Anime Series', *Journal of Language, Literature, and Teaching*, 9(3), pp. 340-347. Available at: <https://doi.org/10.9744/katakita.9.3.340-347>.
- Difa, A. B., & Setyawan, A.G. (2024) 'Representasi Dalam Media dan Budaya: Perspektif Teori Stuart Hall', *Sanak: Jurnal Studi Agama-Agama*, 2.(2), pp. 83-90. Available at: <https://ejournal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojs/index.php/jsa/article/download/5538/2562/19450#:~:text=Studi-studi kontemporer sering menggunakan,digital yang terus berkembang ini.&text=Teori representasi yang dikembangkan oleh,tidak hanya diterima secara pasif>.
- Del Fabro, A. (2022) 'Performing masculinity in shōnen anime. A look at Fullmetal Alchemist: Brotherhood', *Journal of Media and Culture*, 1(2), pp. 77-88.
- GANESH, M. (2024) 'BEYOND THE SCREEN: DECONSTRUCTING GENDER ROLES IN JAPANESE CULTURE THROUGH ANIME-A CRITICAL ANALYSIS OF 'HORIMIYA'.'
- Gorisha, M. S., Hermawan, A., & Anisa, D.D. (2025) 'Reproduksi maskulinitas toksik di ruang digital: Analisis kualitatif komentar Instagram', *CANTRIK: Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, 5(2), pp. 157-174. Available at: <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art5>.
- Hermawan, G. S., & Pramesti, P.D.M.Y. (2025) 'REPRESENTASI MASKULINITAS MODERN PADA KARAKTER OKARUN DALAM ANIME DANDADAN', *Jurnal Bahasa dan Kebudayaan*, 5(1), pp. 435-447.
- Hermayanthi, G.B. (2021) 'Representasi Kekerasan Pada Anak dalam Film Miss Baek (Analisis Representasi Stuart Hall)', *Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*, pp. 1-85. Available at: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/29408>.
- Iyer, K. (2023) 'Homosocial Spheres in Korea and Japan: A Deep Dive Into Literature and Cinema', 1(1).
- Kartika, E. W., & Supena, A. (2024) 'Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce dalam Novel "Pasung Jiwa" Karya Okky Madasari', *Pena Literasi*, 7(1), p. 94.
- Lestari, D.O. (2021) 'Polarisasi "Liyen" dalam Meme Please Help Me: Contraceptive Pills', *Calathu: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), pp. 55-66. Available at: <https://doi.org/10.37715/calathu.v3i1.1899>.
- Lisnawaty Simatupang, S.S. (2024) 'Konsep Dasar Riset Metoda Semiotika.', pp. 1-115.

- Maulina, Y., Nurhikmah, N., & Saudi, A.N.A. (2024) 'Gambaran Toxic Masculinity pada Pria Dewasa Awal di Kota Makassar', *Jurnal Psikologi Karakter*, 4(2), pp. 552-557. Available at: <https://doi.org/10.56326/jpk.v4i2.3751>.
- Meilantari, N. L. G., Aritonang, B. D., & Meisha, S. (2024) 'Sarariiman: Stereotipe Karyawan Jepang Dalam Manga Kariage Kun', In *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra*, pp. 470-479.
- Meliani, D. (2024) 'Representasi Identitas Feminis Pada Tokoh 'Diana' dalam Film Wonder Woman (2017) (Kajian Semiotika Roland Barthes)', *Doctoral dissertation* [Preprint].
- Novalina, M., Flegon, A. S., & Valentino, B. (2022) 'Kajian isu toxic masculinity di era digital dalam perspektif sosial dan teologi', *Jurnal EFATA: Jurnal Teologi dan Pelayanan*, 8(1), pp. 28-35. Available at: <https://doi.org/10.47543/efata.v8i1.56>.
- Nugraha, A.D. (2023) 'Representasi Maskulinitas Tokoh dalam Sebuah Film Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film "Hit&Run"', *Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia* [Preprint]. Available at: [https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C LUCINEIA CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces](https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces).
- Nugroho, T.A.Y. (2024) 'REPRESENTASI NILAI BUSHIDO DALAM ANIME JAPAN SINKS 2020 KARYA MASA AKI YUASA', *Doctoral dissertation, Universitas Nasional* [Preprint].
- Oktavia, M., Botifar, M., & Iskandar, Z. (2025) 'Analisis Semiotika Charles Sander Peirce pada Novel Tapak Jejak Karya Fiersa Besari', *Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup* [Preprint].
- Pradipta, K.J. and Nurussa'adah, E. (2024) 'Representasi Perempuan dalam Film Sewu Dino', *Warta ISKI*, 7(1), pp. 10-27. Available at: <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v7i1.277>.
- Prinando, A., Darwadi, M. S., & Wulandari, S. (2022) 'Analisis Identitas Budaya Populer Jepang Terhadap Komunitas Anime Palembang', *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 3(1), pp. 12-19.
- Puspitasari, D.R. (2021) 'Nilai sosial budaya dalam film tilik (kajian semiotika Charles Sanders Pierce)', *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 15(1).
- Putri, C.S. (2023) 'KAJIAN SEMIOTIKA KOMUNIKASI DALAM LAGU IWAN FALS PADA ALBUM KESEIMBANGAN 2010', *Doctoral dissertation* [Preprint].
- Rifky Abdillah, M. and Arifin, M. (2024) 'Perubahan Perilaku Mahasiswa Setelah Menonton Tayangan Anime', *eJournal Pembangunan Sosial*, 12(3), pp. 1-10. Available at: [http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2024/07/Perubahan Perilaku Mahasiswa Setelah Menonton Anime Rifky Abdillah \(07-09-24-05-36-25\).pdf](http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2024/07/PerubahanPerilakuMahasiswaSetelahMenontonAnimeRifkyAbdillah(07-09-24-05-36-25).pdf).
- Sanjani, P. A., Adnyani, K. E. K., & Suartini, N.N. (2019) 'Danseigo oleh Tokoh Pria Bakugo Katsuki dalam Anime "Boku no Hero Academia" Season 1. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 5(3), 501-512.', *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 5(3), pp. 501-512.
- Sarmila, S. (2025) 'PESAN MORAL PERNIKAHAN DINI PADA KELUARGA MUSLIM DALAM FILM DUA HATI BIRU (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)', *Doctoral dissertation, Universitas PTIQ Jakarta* [Preprint].
- Septyan, D. (2024) 'Representasi Maskulinitas Toksik dalam Film The Power of the Dog', *Doctoral dissertation* [Preprint].
- Siregar, E.D. and Wulandari, S. (2020) 'Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce: Relasi Trikotomi (Ikon, Indeks dan Simbol) dalam Cerpen Anak Mercusuar karya Mashdar Zainal', *Titian: Jurnal Ilmu*

- Humaniora*, 04(1), pp. 29–41. Available at:
<https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian>.
- Syafiq, A.N. (2022) 'ANALISIS SEMIOTIKA TENTANG REPRESENTASI KEKERASAN PADA ANIME ATTACK ON TITAN (ANALISIS SEMIOTIK MODEL CHARLES SANDERS PIERCE)', *Unissula Institutional Repository*, pp. 1–98. Available at:
<http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/27281>.
- Syafitri, L., & Erliana, Y.D. (2023) 'ANALISIS PERILAKU TOXIC MASKULINITY PADA TEMAN SEBAYA', *Proceeding Of Student Conference*, 1(6), pp. 206–211.
- Toni, T. N., & Alvin, S. (2024) 'MEMBEDAH WUJUD TOXIC MASCULINITY DALAM SERIAL TELEVISI "EUPHORIA"(ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE)', *Jurnal Semiotika*, 18(1), pp. 40–52. Available at:
<http://journal.ubm.ac.id/>.
- Zulfa, N.D. (2025) 'Representasi Prinsip Stoikisme Seneca dalam Anime Naruto Shippuden', *Doctoral dissertation* [Preprint].

