

KAITAN WATAK DAN KECERDASAN EMOSIONAL TOKOH ERWIN SMITH DALAM MANGA *SHINGEKI NO KYOJIN*

Bella Yulia¹, Tienn Immerry²

¹Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
Email: Bellayulia0107@gmail.com

²Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
Email: immerry20@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kaitan watak dan kecerdasan emosional tokoh Erwin Smith dalam manga *Shingeki no Kyojin*. Tokoh Erwin adalah pemimpin pasukan pengintai yang ambisius untuk mencapai cita-citanya sampai ke ruangan bawah tanah demi menjaga umat manusia dari serangan titan, monster pemakan manusia. Teori yang digunakan teori penokohan yang berfokus kepada teknik pelukisan tokoh yaitu teknik dramatik untuk mengungkapkan watak tokoh dan teori kecerdasan emosional menurut Goleman. Keseluruhan data dianalisis dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menemukan bahwa adanya kaitan watak tokoh Erwin dengan lima kecerdasan emosional. (1) Mengenali Emosi Diri, terdiri dari emosi sedih, emosi rasa bersalah, dan emosi takut yang berkaitan dengan watak ambisius, sabar, dan peduli. (2) Mengelola Emosi, terdiri dari melepaskan kecemasan dan mampu bangkit dari perasaan menekan yang berkaitan dengan watak sabar, peduli, ambisius, dan bersemangat. (3) Memotivasi Diri, terdiri dari mencapai tujuan menangkap *female* titan dan mencapai tujuan mengubah sistem pemerintahan yang berkaitan dengan watak ambisius, bersemangat, dan percaya diri. (4) Mengenali Emosi Orang Lain, terdiri dari empati kepada pasukannya dan peka terhadap perasaan dan mampu untuk mendengarkan pasukannya yang berkaitan dengan watak ambisius dan peduli. (5) Membina Hubungan, terdiri dari keterampilan berkomunikasi di depan banyak orang dan keterampilan berkomunikasi saat menyusun strategi yang berkaitan dengan watak ambisius dan bersemangat. Tokoh Erwin memiliki watak yang berkaitan dengan semua kecerdasan emosional sesuai tahapan dan saling berhubungan. Kecerdasan emosional tahap pertama, kedua, dan ketiga untuk diri sendiri sedangkan tahap keempat dan kelima berhubungan dengan orang lain.

Kata kunci : *kaitan, watak, kecerdasan emosional, tahapan*

PENDAHULUAN

Negara Jepang juga terkenal dengan budaya populernya yang diakui, dinikmati, dan dikenal secara luas. Budaya populer Jepang meliputi *cosplay, music J-pop, manga, anime, video game*, dan sebagainya [1]. Manga adalah komik atau novel grafik, merupakan salah satu budaya populer Jepang yang terkenal. Orang yang menggambar manga disebut *mangaka*. Seperti karya sastra lainnya, manga mengandung beberapa unsur intrinsik seperti adanya tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat.

Karakter disebut juga dengan istilah tokoh, orang yang menjadi pemeran dalam cerita fiksi atau drama. Sedangkan penokohan yaitu cara pengarang menggambarkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga dapat diketahui sifatnya, ciri fisik, tingkah laku, dan penempatan lainnya dalam sebuah cerita. Watak tokoh biasanya digambarkan dalam bentuk ucapan maupun tindakan. Ucapan atau tindakan tokoh cerita tersebut mencerminkan psikologi tokoh.

Psikologi tokoh merupakan bagian dari psikologi sastra. Psikologi sastra merupakan kajian terhadap kondisi kejiwaan yang ada didalam karya sastra [2]. Pikiran dan perilaku yang dialami seseorang sangat berhubungan erat dengan emosi yang dialami seseorang saat melakukan tindakan. Maka dari itu pengetahuan tentang kecerdasan emosional muncul untuk membantu diri sendiri dalam pemahaman mengenai cara kerja emosi seseorang.

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi; mengendalikan dorongan hati, tidak melebihi-lebihkan kesenangan; mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir; berempati dan berdoa [3].

Salah satu manga Jepang *Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人 / *Attack on Titan*) menunjukkan kaitan watak tokoh dengan kecerdasan emosional yang dimiliki oleh tokoh. Tokoh Erwin Smith adalah seorang komandan pasukan pengintai yang memimpin pasukannya untuk bertarung melawan titan [4]. Dengan kecerdasan

emosional yang dimilikinya, tokoh Erwin menurut asumsi penulis memiliki kemampuan diri dalam pemahaman mengenai cara kerja emosi. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kaitan watak dan kecerdasan emosional tokoh Erwin Smith dalam manga *Shingeki no Kyojin*. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu, intrinsik dan ekstrinsik. Intrinsik berfokus pada watak tokoh. Ekstrinsik melalui psikologi tokoh, sebagai bagian dari psikologi sastra, berfokus pada kecerdasan emosional.

Penelitian terdahulu terhadap manga dan anime *Shingeki no Kyojin* dapat diketahui simpulannya sebagai berikut. Hasil analisis psikologi dengan menggunakan teori arketipe Carl Gustav Jung menunjukkan bahwa *persona, animus, hero, great mother, dan self* yang membentuk karakter Eren Yeager [5]. Berdasarkan teori Maxwell, ada 21 karakteristik kepemimpinan. Tokoh Erwin Smith memiliki hampir setengahnya, karakteristik yang dimiliki Erwin Smith yaitu karakter karisma, komunikasi, keberanian, ketajaman, mendengarkan, hubungan, tidak merasa terancam, pelayanan, dan impian [6]. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan meskipun ada persamaan dalam hal meneliti tokoh Erwin Smith. Hal yang membedakannya adalah pada objek material dan pendekatan yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan anime, sedangkan penulis menggunakan objek material manga. *Novelty* penelitian ini adalah mengungkap kaitan watak dan kecerdasan emosional tokoh Erwin Smith pada manga *Shingeki no Kyojin*.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif ini menggunakan metode deskriptif. Sumber data primer dari manga *Shingeki no Kyojin* berupa web dari internet dan sumber data sekunder dari jurnal, buku, dan artikel lainnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak dan catat. Tahapan penelitian adalah sebagai berikut: (1) membaca dan memahami manga, tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang jelas tentang isi manga yang diteliti, (2) melakukan studi kepustakaan yang berhubungan dengan masalah penelitian, (3) mengelompokkan dan menganalisis data watak tokoh Erwin menggunakan teknik penokohan, pelukisan tokoh secara teknik dramatik, (4) mengelompokkan dan menganalisis data kecerdasan emosional tokoh Erwin menggunakan teori Goleman, (5) mengungkap kaitan watak dan kecerdasan emosional tokoh Erwin, (6) menyimpulkan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan data pada manga *Shingeki no Kyojin*. Penulis menemukan lima watak tokoh Erwin

Smith yaitu ambisius, sabar, percaya diri, peduli, dan bersemangat berdasarkan teknik penokohan, pelukisan tokoh secara dramatik. Untuk kecerdasan emosional, tokoh Erwin memiliki semua tahapan kecerdasan emosional; mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan berdasarkan teori Goleman. Analisis kecerdasan emosional ini kemudian dikaitkan dengan watak tokoh. Berikut ini hasil analisis kaitan watak dan kecerdasan emosional tokoh Erwin (analisis data dibatasi untuk satu data watak dan satu data kecerdasan emosional).

1. Watak Tokoh Erwin

Ada lima watak tokoh Erwin yang ditemukan sesuai urutan kemunculannya dalam data. Pada artikel ini penulis membatasi bahasan mengenai watak ambisius tokoh Erwin yang dapat dilihat dari kutipan gambar manga.



Gambar 1 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol.5 chapter 19 hal 39

Pastor Nick : Dia adalah seorang hama yang mencemari dinding suci yang diturunkan oleh Tuhan dan menyerbu tanah kita. Dia harus segera dieksekusi tanpa basa basi!



Gambar 2 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol.5 chapter 19 hal 40

Hakim : Pastor Nick, tolong ikuti aturan yang berlaku!
Selanjutnya mari kita dengarkan pendapat dari Scout Legiun...
Erwin: Siap!

Komandan ke-13 dari Scout Legiun Erwin Smith melapor, kami secara resmi meminta Eren untuk bergabung bersama kami.
Dan memakai kekuatan titannya untuk merebut kembali dinding Maria ke tangan umat manusia.

Pada Gambar 1 dan Gambar 2 dijelaskan bahwa Erwin memiliki watak ambisius. Hal ini dapat dilihat dari teknik cakapan berupa percakapan yang dilakukan oleh Pastor Nick, Hakim, dan Erwin, di dalam persidangan Eren. Watak ambisius Erwin dapat dilihat dari kutipan berikut 「巨人の力を利用しウォール・マリアを奪還します」 (Dan memakai kekuatan titannya untuk merebut kembali dinding Maria ke tangan umat manusia). Kutipan ini menunjukkan watak ambisius dengan adanya keinginan keras Erwin yang berharap dapat merebut kembali dinding Maria.

Watak ambisius Erwin juga dapat dilihat juga dari teknik pelukisan fisik. Tokoh Erwin digambarkan mempunyai pandangan mata yang tajam, yang menunjukkan keseriusan ucapannya. Biasanya orang yang memiliki bentuk mata ini memiliki sifat cerdas dan pandai memanfaatkan keadaan [7]. Selain itu dapat dilihat juga dari teknik pelukisan latar. Pada Gambar 2 bagian bawah, terlihat Erwin berbicara di depan orang ramai dan di depan petinggi-petinggi kerajaan dan hakim serta disaksikan juga oleh masyarakat. Balon kata berukuran besar dengan ukuran huruf lebih besar dan dicetak tebal menunjukkan Erwin dengan kediriannya yang ambisius berucap keras dan lantang di depan semua orang. Watak ambisius ini juga mengandung keinginan keras mencapai harapan, maksudnya adalah harapan untuk bisa mengembalikan dinding Maria yang telah dihancurkan oleh titan. Erwin berambisi membebaskan Eren sehingga Eren dapat bergabung pada Scout Legiun. Dengan bergabungnya Eren, maka Erwin dan pasukannya dapat menggunakan kekuatan titan yang dimiliki Eren.

2. Kecerdasan Emosional

Tokoh Erwin memiliki kecerdasan emosional bertahap dan saling berhubungan yang terdiri dari mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan. Pada artikel ini penulis membahas tentang mengenali emosi diri yaitu emosi sedih yang berkaitan dengan watak ambisius.



Gambar 3 Manga *Shingeki no Kyojin*, vol.20 chapter 80 hal 70-71

Erwin: Tetapi para prajurit muda ini harus rela mengorbankan nyawanya sendiri. Kita membutuhkan seseorang yang pandai memanipulasi orang lain. Kalau bukan aku yang memandu, maka tidak mungkin ada orang yang mau ikut. Tetapi kalau begini, aku akan duluan mati sebelum mengetahui apa pun tentang rahasia dari bawah tanah itu.

Levi: Hah?

Erwin: Fiuh

Aku...

...dengan kondisi seperti ini

Ingin pergi ke ruangan bawah tanah itu...

Pada Gambar 3 dijelaskan bahwa Erwin mengenali emosi dirinya, hal tersebut dapat dilihat dari kutipan 「私が先頭を走らなければもの誰も続く者はいないだろう そして私は真っ先に死ぬ」 (Kalau bukan aku yang memandu, maka tidak mungkin ada orang yang mau ikut. Tetapi

kalau begini, aku akan duluan mati). Dilanjutkan dengan kutipan 「俺は... ..このまま地下室に行きたい...」 (Aku... ..dengan kondisi seperti ini Ingin pergi ke ruangan bawah tanah itu...). Kutipan ini menunjukkan Erwin mengenali emosi dirinya, menyadari adanya emosi sedih dalam dirinya. Erwin mengenali emosi sedih dalam dirinya karena tidak mengetahui bagaimana cara melawan titan *beast* dan merasa gagal berperang melawan titan. Jika Erwin mati duluan ia tidak akan bisa ke ruangan bawah tanah tersebut. Pada Gambar 3 terlihat bahwa Erwin menghela nafas sambil berjalan ke arah kotak kayu untuk duduk dengan menampakkan muka sedih. Walaupun dengan kondisi lengan yang tinggal sebelah, Erwin tetap memilih untuk melanjutkan berperangan sambil disemangati Levi, anggota pasukannya. Erwin mengenali emosi dirinya yaitu emosi sedih tetapi emosi ini dapat diatasinya karena berkaitan dengan watak ambisius, keinginan keras Erwin untuk mencapai ruangan bawah tanah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, tokoh Erwin memiliki semua kecerdasan emosional. Lima pembagian kecerdasan emosional tersebut berupa pembagian yang bertahap dan saling berhubungan. Kecerdasan emosional satu sampai tiga (mengenali emosi diri, mengelola emosi, dan memotivasi diri) terkait dengan diri sendiri. Setelah itu kecerdasan emosional empat dan lima (mengenali emosi orang lain dan membina hubungan) adalah kecerdasan emosional terkait dengan orang lain. Keseluruhan kecerdasan emosional Erwin tersebut didukung dengan watak yang dimilikinya.

Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian mengenai manga *Shingeki no Kyojin* ini penulis menyarankan untuk menganalisis tentang perubahan watak tokoh Eren ketika menjadi titan atau bagaimana konflik antara manusia dan titan dengan tema kemanusiaan dan kekerasan di dalam manga *Shingeki no Kyojin*. Selain itu dapat juga menganalisis tentang ekranisasi dari manga *Shingeki no Kyojin* ke dalam film *Attack on Titan*. Penulis berharap agar penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan dilanjutkan oleh peneliti berikutnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya dosen penguji, Ibu Femmy Dahlan, S.S., M.Hum. dan Ibu Dra. Irma, M.Hum. yang telah meluangkan waktu serta memberi masukan dan dukungan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wexpats. 2020. “Budaya Pop Jepang Digemari Sejak Dulu dan Kini”. (<https://wexpats.com/id/guide/as/jp/detail/3041/>)
- [2] Endraswara, Suwardi. (2013). *Metodologi Penelitian Sastra, Epistemologi, Model, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: CAPS (Center For Academic Publishing Service).
- [3] Goleman, Daniel, 1997. *Emotional intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama Hikmat, Mahi M. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [4] Isayama, Hajime. 2020. *Shingeki no Kyojin*. (<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>)
- [5] Aditthana, Parami. 2022. “Perubahan Tokoh Eren Yeager Dalam Manga *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama Berdasarkan Teori Arketipe Carl Gustav Jung”. Skripsi: Universitas Darma Persada.
- [6] Lika, Mumthahanah. 2021. “Karakteristik Kepemimpinan Pada Tokoh Erwin Smith Dalam Anime *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama”.. Skripsi: Universitas Darma Persada.
- [7] Rossa, Vania. 2021. “tes kepribadian sifat anda dilihat dari bentuk mata”. <https://amp.suara.com/lifestyle/2021/02/01/065000/tes-kepribadian-sifat-anda-dilihat-dari-bentuk-mata/>