



ERWIN SMITH'S EMOTIONAL INTELLIGENCE IN *SHINGEKI NO KYOJIN* MANGA

KECERDASAN EMOSIONAL TOKOH ERWIN SMITH DALAM MANGA *SHINGEKI NO KYOJIN*

Bella Yulia¹, Tienn Immerry², Femmy Dahlan³, Irma⁴

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

¹e-mail: bellayulia0170@gmail.com ²e-mail: immerry20@bunghatta.ac.id, ³e-mail: femmydahlan@bunghatta.ac.id,

⁴e-mail: irma@bunghatta.ac.id

Article history:

Received
 1 Oktober 2023

Received in revised form
 16 Oktober 2023

Accepted
 31 Oktober 2023

Available online
 Oktober 2023

Keywords:

Dominant Personality Traits;
 Achievement; Emotional
 Intelligence.

Kata Kunci:

Watak Dominan, Pencapaian,
 Kecerdasan Emosional

DOI

10.22216/kata.v7i2.2552

Abstract

This research aims to reveal Erwin Smith's emotional intelligence seen in Shingeki no Kyojin manga. Erwin, the Commander of the Scout Legion, has the ambition and goodwill to protect the human race from the attack of Titans, giant monsters. Golemen's theory of emotional intelligence was applied to examine Erwin's ability to control his emotions and his understanding of the emotions of others. A qualitative method was utilized in this research. The data on Erwin's emotional intelligence were obtained through observation and note-taking techniques. The results show Erwin's dominant personality traits (ambitious, enthusiastic, and self-confident) contributed to his achievement on all components of emotional intelligence: self-awareness, self-regulation, motivation, empathy, and social skills. Erwin's emotional intelligence is well-accomplished due to those dominant personality traits, meanwhile his patience and kindness act as the controller and balancer.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kecerdasan emosional tokoh Erwin dalam manga Shingeki no Kyojin. Erwin sebagai komandan pasukan pengintai memiliki cita-cita dan tujuan mulia demi kemanusiaan yang jumlahnya semakin menurun tergerus kekuatan titan, monster raksasa yang menjadi pemangsa. Teori kecerdasan emosional menurut Golemen digunakan untuk menguji kemampuan Erwin untuk mengontrol emosinya dan memahami emosi tokoh lain. Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Data kecerdasan emosional tokoh Erwin diperoleh melalui teknik observasi dan teknik catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa watak yang mendominasi (ambisius, bersemangat, dan percaya diri) mendukung pencapaian keberhasilan tokoh Erwin pada semua kecerdasan emosional: mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan. Kecerdasan emosional tokoh Erwin terlaksana dengan baik karena didukung watak dominan yang dimilikinya, sementara watak sabar dan peduli sebagai pengontrol dan penyeimbang.

PENDAHULUAN

Sastra dan psikologi merupakan dua disiplin ilmu yang berbeda. Sastra berhubungan dengan dunia fiksi yang dikelompokkan ke dalam seni, sedangkan psikologi lebih mengarah kepada studi ilmiah tentang perilaku manusia dan proses mental. Meskipun berbeda tetapi keduanya memiliki titik kesamaan, yaitu berbicara tentang manusia dan saling berinteraksi (Minderop, 2011).

Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan (Endraswara, 2008). Tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam suatu karya. Tiga cara yang dilakukan untuk memahami

Corresponding author.

E-mail address: immerry20@bunghatta.ac.id

hubungan antara psikologi dan sastra, yaitu (a) memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, (b) memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiksional dalam sastra, dan (c) memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca. Psikologi sastra pada dasarnya memberikan perhatian pada masalah kedua, tentang kejiwaan tokoh fiksional dalam sastra. Sebagai dunia dalam kata, karya sastra memasukkan berbagai aspek kehidupan, khususnya manusia (Ratna, 2008). Ditambahkan oleh (Minderop, 2011), mempelajari psikologi sastra sebenarnya sama dengan mempelajari manusia atau tokoh cerita tersebut dari dalam. Daya tarik dalam psikologi sastra ini adalah pada masalah manusia yang melukiskan potret jiwa.

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 untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi; mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan; mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir; berempati dan berdoa. Alasan untuk mendukung perlunya kecerdasan emosional bertumpu pada hubungan antara perasaan, watak, dan naluri moral (Goleman, 2001).

Manga Jepang *Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人 / *Attack on Titan*) menunjukkan kecerdasan emosional yang dimiliki oleh salah satu tokoh di dalam cerita. Tokoh cerita bernama Erwin Smith (selanjutnya disebut Erwin) merupakan komandan pasukan pengintai yang memimpin pasukannya untuk bertarung melawan serangan titan, monster raksasa. Ketika bertarung melawan titan, Erwin dengan kepemimpinannya dapat meyakinkan orang-orang di sekitarnya dan berhasil mencapai tujuannya.

Isayama Hajime, mangaka *Shingeki no Kyojin* menyatakan bahwa karyanya ini mengangkat cerita yang terinspirasi dari dunia nyata. Saat melakukan wawancara dengan NHK Jepang, Isayama Hajime menjelaskan inspirasinya datang dari kampung halamannya di Oita, Kyushu. Pulau Kyushu merupakan daerah yang dikelilingi gunung dan perbukitan. Dengan melihat keadaan kampung halamannya yang dikelilingi gunung dan bukit, ia merasa seperti terisolasi dari dunia luar. Lahirnya tokoh monster yang disebut sebagai titan dalam manga, terinspirasi dari seseorang yang mabuk dan mengalami kesulitan untuk terhubung saat berkomunikasi dengan orang-orang yang sadar. Isayama merasa bahwa orang mabuk tersebut seperti monster, di dalam cerita monster tersebut disebut titan (Peters, 2022).

Manga ini meraih kesuksesan selama lebih dari 11 tahun setelah diluncurkan pada September 2009 hingga berakhir pada April 2021 dengan penjualan sebanyak lebih dari 100 juta kopi dalam bentuk cetak di seluruh dunia. Harvey Award mengumumkan manga *Shingeki no Kyojin* karya Isayama Hajime memenangkan penghargaan kategori “Best American Edition of Foreign Material.” Manga ini menduduki peringkat teratas untuk penjualan di Amerika Utara dan Jepang, dengan lebih dari 40 juta eksemplar terjual di akhir bulan Juli setelah tahun terbit. Penghargaan lainnya yang didapat seperti Manga Kodansha dalam kategori *shounen* pada tahun 2011. Total keseluruhan manga ada 34 volume dengan 139 chapter (Nuary, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap kecerdasan emosional tokoh Erwin Smith yang berkaitan dengan watak yang dimilikinya. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu intrinsik dan psikologi sastra. Pendekatan intrinsik berfokus pada watak tokoh dan psikologi sastra melalui psikologi tokoh berfokus pada kecerdasan emosional. Permasalahan penelitian ini adalah: (1) Apa saja watak yang dimiliki tokoh Erwin? dan (2) Bagaimana kecerdasan emosional tokoh Erwin Smith dalam manga *Shingeki no Kyojin*?

Manga *Shingeki no Kyojin* sebagai objek material penelitian ini tamat pada volume 34 (139 chapter) yang terakhir dirilis Jumat 9 April 2021. Sesuai dengan masalah penelitian, penulis membatasi objek penelitian dari volume 1 sampai volume 20 (chapter 80), dari tahun

2011-2017. Alasannya karena pada volume 20 (chapter 80) tokoh Erwin Smith akhirnya tewas dalam pertempuran perebutan dinding Maria. Keinginan tokoh Erwin bersama pasukannya dapat terwujud, salah satunya berhasil untuk sampai ke ruang bawah tanah. Namun, sebelum masuk ke ruangan itu Erwin tewas diserang titan. Erwin berhasil menjadi pemimpin yang baik dalam bertarung melawan titan atau pun dalam hal mengatur strategi untuk mengalahkan titan dengan kecerdasan emosional yang dimilikinya. Untuk melanjutkan pertarungan dengan titan dan mencapai cita-citanya, tokoh Erwin memiliki seorang anggota yang dapat dipercaya, yaitu Levi sebagai penerusnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu terhadap manga *Shingeki no Kyojin*, penulis belum menemukan tulisan yang secara khusus meneliti tentang kecerdasan emosional terhadap manga *Shingeki no Kyojin*. Berikut ini adalah penelitian terdahulu terhadap *Shingeki no Kyojin* baik karya berbentuk manga dan anime. (Pramuja, 2014) dengan hasil penelitiannya menemukan terdapat adanya nilai moral seperti nilai *giri*, *ninjou*, dan *shoujiki* di dalam manga tersebut. Ramadhan (2020) membahas tentang perubahan efikasi diri tokoh sampingan bernama Armin berdasarkan teori Kognitif Sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri. Hasil penelitiannya menemukan bentuk efikasi diri tokoh Armin antara lain, tidak mampu bertindak, meragukan kemampuan dirinya, tidak mudah menyerah, dan bertanggung jawab. Perubahan efikasi ini dipengaruhi oleh empat faktor, melalui pengalaman keberhasilan, pengalaman pemodelan sosial, persuasi sosial, dan keadaan psikologis dan emosi. (Mumthahanah, 2021) mengungkap karakteristik kepemimpinan tokoh Erwin dari anime *Shingeki no Kyojin*. Berdasarkan teori Maxwell, ada 21 karakteristik kepemimpinan, tokoh Erwin Smith memiliki hampir setengahnya, yang dibuktikan dalam tindakan dan percakapan antartokoh. Karakteristik yang dimiliki Erwin Smith yaitu karakter karisma, komunikasi, keberanian, ketajaman, mendengarkan, hubungan, tidak merasa terancam, pelayanan, dan impian. (Parami, 2022) dengan skripsi berjudul “Analisis Tokoh Eren Yeager dalam Manga *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama Berdasarkan Teori Arketipe Carl Gustav Jung” menganalisis psikologi tokoh Eren dan kejatuhannya ke sisi gelap. *Novelty* penelitian ini adalah mengungkap kecerdasan emosional tokoh Erwin Smith yang berkaitan dengan watak yang dimilikinya dengan menggunakan teori Daniel Goleman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2018). Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis yang menguraikan dengan memberikan pemahaman dan penjelasan (Ratna, 2008)

Dua pendekatan sastra digunakan untuk analisis data. Pendekatan intrinsik dengan bahasan unsur intrinsik karya sastra terdiri dari peristiwa, alur, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan dan lain-lain. Penulis menggunakan pendekatan intrinsik yang fokus kepada penokohan untuk mengungkap watak tokoh (Nurgiyantoro, 2018). Pendekatan psikologi tokoh sebagai bagian dari psikologi sastra, sesuai rumusan masalah penelitian kedua maka penulis menggunakan pendekatan kecerdasan emosional. Menurut Goleman (2001), pikiran dan perilaku yang dilakukan oleh orang berhubungan erat dengan emosi yang dialami oleh seseorang pada saat melakukan tindakan.

Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu, sumber data primer dan sumber data sekunder. Manga *Shingeki no Kyojin* sebagai sumber data primer digunakan untuk mengobservasi dan mencatat data watak dan kecerdasan emosional Erwin. Data primer penelitian ini diambil dari manga *Shingeki no Kyojin* karya Isayama (2020) dari vol 1 sampai 20 (chapter 80) yang diakses melalui manga *online* dari laman

(<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>). Kalimat percakapan atau ungkapan dalam balon percakapan dan gambar dalam manga yang berkaitan dengan watak dan kecerdasan emosional tokoh Erwin Smith merupakan data primer penelitian. Sedangkan sumber data sekunder dari berbagai referensi maupun data diperoleh dari internet, studi kepustakaan, dan buku-buku yang berhubungan dengan penelitian digunakan untuk mendapatkan data tambahan sebagai penunjang yang membantu peneliti dalam menganalisis manga ini.

Kothari (2004) menjelaskan bahwa teknik penelitian adalah perilaku dan alat yang digunakan untuk menjalankan penelitian seperti observasi, pencatatan data, pemrosesan data dan sebagainya. Teknik penelitian ini terbagi atas dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Sudaryanto (1993) membagi dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik simak dan teknik catat. Teknik analisis data disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Watak tokoh diidentifikasi melalui teknik pelukisan tokoh secara dramatik, yaitu (1) teknik cakapan (2) teknik pikiran dan perasaan (3) teknik reaksi tokoh (4) teknik reaksi tokoh lain (5) teknik pelukisan latar (6) teknik pelukisan fisik (Nurgiyantoro, 2018). Analisis psikologi tokoh dengan menggunakan teori kecerdasan emosional dilakukan analisis masing-masing yang terdiri dari (1) mengenali emosi diri, (2) mengelola emosi, (3) memotivasi diri sendiri, (4) mengenali emosi orang lain, (5) membina hubungan (Goleman, 2001).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis mengawali analisis watak tokoh Erwin kemudian dilanjutkan dengan analisis kecerdasan emosional tokoh Erwin.

1. Watak Tokoh Erwin

Ada lima watak tokoh Erwin yang ditemukan sesuai urutan kemunculannya dalam sumber data. Watak yang dimiliki tokoh Erwin adalah watak ambisius, sabar, percaya diri, peduli, dan bersemangat (Yulia, 2023). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel Watak Tokoh Erwin

No	Watak	Teknik Dramatik					
		T. Cakapan	T. Pikiran dan Perasaan	T. Reaksi Tokoh	T. Reaksi Tokoh Lain	T. Pelukisan Latar	T. Pelukisan Fisik
1	Ambisius	2	1			1	1
2	Sabar	2					1
3	Percaya Diri	2	1			1	
4	Peduli			2		2	
5	Bersemangat	1		2	1	1	

Dari tabel diketahui bahwa watak ambisius, bersemangat, dan percaya diri mendominasi watak tokoh Erwin. Ketiga watak ini adalah watak yang dapat dikatakan termasuk dalam kategori yang sama/setara. Sebagai pengontrol dan penyeimbang, Erwin juga memiliki dua watak lain, peduli dan sabar. Jika dua watak penyeimbang ini tidak ada maka watak Erwin yang dominan akan dapat merugikan orang lain.

2. Kecerdasan Emosional Tokoh Erwin

Kecerdasan emosional yang dimiliki Erwin terdiri dari mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina

hubungan. Keseluruhan watak tokoh Erwin berkaitan dengan kecerdasan emosional yang dimilikinya. Berikut ini adalah hasil analisis data masing-masing kecerdasan emosional Erwin dan implikasinya dengan watak yang dimiliki.



Gambar 1 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol.20 Chapter 80 hlm. 73

<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>

Pertama, *Mengenal Emosi Diri* atau kesadaran diri yang merupakan kemampuan dasar dari kecerdasan emosional, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri. Gambar 1 menunjukkan perasaan bersalah, merupakan kecerdasan emosional tokoh Erwin dalam mengenali emosi dirinya. Perasaan bersalah Erwin dapat dilihat ketika Erwin berbicara kepada Levi tentang keinginannya untuk sampai ke ruangan bawah tanah. Adanya perasaan bersalah Erwin kepada pasukannya yang sudah mati karena pada pertempuran kali ini Erwin gagal untuk sampai ke ruang bawah tanah itu, padahal ruangan bawah tanah tersebut sudah di depan mata. Namun, munculnya *Beast* titan (monster raksasa menyerupai kera dan memiliki kemampuan melempar sangat akurat) membuat Erwin dan pasukannya mengalami kekalahan karena merupakan titan yang sangat kuat sehingga banyak pasukannya yang mati saat perperangan tersebut. Gambar 1 tampak bayangan sosok para pasukannya yang sudah gugur saat bertarung melawan titan sehingga munculnya perasaan bersalah Erwin kepada pasukannya. 「...すぐそこにあるんだ」

「...だが」「リヴァイ」「見えるか?」「俺たちの仲間が...」 (“...sugu soko ni arunda” “...daga” “ribai” “Mieru ka?” “Oretachi no nakama ga...”/”...Langsung ada disana” “...Tetapi” “Levi” “Apa kau bisa melihatnya?” ““Teman seperjuangan kita itu...””) . Kutipan percakapan tersebut terjadi antara Erwin dan Levi. Erwin dengan perasaan bersalah berbicara dengan menundukkan kepala, terpekur dengan raut wajah sedih karena dia merasa melihat bayangan para pasukannya yang telah gugur. Dengan mengangkat tangan kirinya, Erwin mengarahkan telapak tangannya ke arah belakang untuk menunjukkan bahwa bayangan para pasukannya ada berdiri di belakang. Wajah bayangan para pasukan itu pun sedih dengan kekalahan yang harus mereka terima. Percakapan antara Erwin dan Levi serta gambar manga dengan latar belakang bayangan para pasukannya yang telah gugur itu semakin memperkuat kesan perasaan bersalah Erwin. Erwin mengenali emosi dirinya yaitu perasaan bersalah yang berkaitan dengan watak peduli, mengingat pasukannya, teman seperjuangan yang sudah gugur dan

berkaitan dengan watak ambisius yang berarti berkeinginan keras untuk mencapai ruangan bawah tanah, tetapi menyebabkan gugurnya pasukannya.



Gambar 1 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol.12 Chapter 50 hlm. 158

<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>

Kedua, *Mengelola Emosi*, setelah seseorang mampu mengenali emosinya barulah orang tersebut bisa mengelola emosi. Mengelola emosi adalah kemampuan menangani perasaan agar dapat terungkap secara tepat, kemampuan yang bergantung pada kesadaran diri sendiri (Goleman, 2001). Gambar 2 merupakan kemampuan tokoh Erwin mengelola emosi dengan melepaskan kecemasan ketika berperang melawan titan. 「私の代わりはいる!」「それより...エレンを連れて離脱しろ!」「一刻も早く!」 (“*Watashi no kawari wa iru!*” “*Sore yori... Eren o tsurete ridatsu shiro!*” “*Ikkoku mo hayaku!*” /”Ada yang akan menjadi penggantikmu!” “Tetap pada rencana... menyelamatkan Eren dan mundur!” “Secepatnya!”). Kutipan ini menunjukkan bahwa Erwin mampu mengelola emosinya dalam hal melepaskan kecemasan. Kecemasan akan menemui ajal saat diserang titan yang telah memakan tangan kanannya dapat diatasi Erwin. Wajah Erwin menahan sakit saat tangannya putus hingga bahu dan darah mengucur. Namun, dia mampu mengelola emosi dan bangkit memberikan arahan kepada pasukannya untuk menyelamatkan Eren dan mundur secepatnya dengan kondisinya yang sedang menahan sakit dan melepaskan kecemasan terhadap hidupnya yang akan berakhir. Mampu melepaskan kecemasan Erwin berkaitan dengan watak sabar yang berarti tahan menghadapi cobaan dan watak peduli yang berarti memperhatikan Eren walaupun dirinya sendiri dalam keadaan bahaya.



Gambar 3 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol.8 Chapter 34 hlm. 91

<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>

Ketiga, *Memotivasi Diri*, yaitu kemampuan menata emosi sebagai alat untuk mencapai tujuan (Goleman, 1997). Gambar 3 terlihat bahwa *Female* titan (titan yang dapat berubah wujud dari manusia perempuan biasa kemudian menjadi titan) berhasil ditangkap. Titan ini dalam keadaan tidak sadarkan diri dalam wujud manusia yang mengurung dirinya dalam kristal es buatannya sendiri, dalam gambar tampak ukurannya sama dengan manusia biasa. *Female* titan karena memiliki wujud seperti manusia biasa maka dia mampu menyusup ke anggota pasukan militer, memiliki kemampuan bertarung dan mampu memanggil titan lain dengan teriaknya. Tujuan menangkap *Female* titan dengan membawanya ke penjara bawah tanah adalah kecerdasan emosional Erwin memotivasi diri, berkaitan dengan watak ambisus dan watak bersemangat. 「彼女は現在地下深くに収容されています」「全身を強固な水晶体で覆われているため」「情報をひきだすことは不可能です」 (“*Kanojo wa genzai chika fukaku ni shuuyou sarete imasu*” “*Zenshin o kyoukono suishoutaide oowarete iru tame*” “*Jouhou o hikidasu koto wa fukanou desu*”/ “Dia akan ditahan di penjara bawah tanah” “Karena seluruh tubuhnya dilapisi kristal es” “Tidak akan mungkin mendapatkan informasi darinya”) Kutipan ini menunjukkan keberhasilan Erwin menangkap titan meskipun belum dapat menggali informasi darinya karena titan itu dalam keadaan tidak sadar dan melindungi dirinya dengan kristal es seperti bola yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 4 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol. 14 Chapter 56 hlm. 80

<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>

Bentuk memotivasi diri Erwin lainnya tampak pada Gambar 4 yang menunjukkan Erwin dan pasukannya berhasil mengganti raja yang memerintah, tujuannya untuk mengubah sistem pemerintahan. 「我々が勝ち取るべき目標とは」「現体制の変換に他なりません」 (“*Wareware ga kachi toru beki mokuhyou to wa*” “*Gentaisei no henkan ni hoka narimasen*”/ “Tujuan akhir kita adalah” “untuk mengubah sistem yang sekarang”). Kutipan ini menjelaskan bahwa Erwin bertujuan untuk mengubah sistem pemerintahan sekarang dan mengganti raja palsu dengan ratu yang sebenarnya. Pada gambar tampak raja palsu di depan khalayak ramai akhirnya menyerahkan mahkota kepada ratu sebagai pemerintahan yang asli. Artinya sistem pemerintahan yang lama adalah palsu yang akhirnya dapat ditumbangkan oleh Erwin. Memotivasi diri adalah kecerdasan emosional Erwin berkaitan dengan watak ambisius dan watak percaya diri.



Gambar 5 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol.5 Chapter 21 hlm. 68
<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>

Keempat, *Mengenal Emosi Orang Lain* adalah kemampuan seseorang untuk mengenali emosi orang lain atau peduli dengan menunjukkan kemampuan (1) empati, (2) peka terhadap perasaan dan mampu untuk mendengarkan orang lain. Kecerdasan emosional ini sudah tidak menyangkut diri sendiri melainkan terhadap orang lain (Goleman (2001). Empati Erwin terhadap pasukannya ketika memberikan pidato kepada anggota yang ingin bergabung dengan Scout Legion. Pada Gambar 5 dijelaskan bahwa Erwin memiliki kemampuan mengenali emosi orang lain. Hal tersebut dapat dilihat dari kalimat berikut 「もう一度言う...調査兵团に入るために この場に残る者は近々 殆ど死ぬだろう」 「自分に聞いてみてくれ 人類のために心臓を捧げることができるのかを」 (“*Mou ichido iu... Chousa heidan ni hairu tame ni kono ba ni nokoru mono wa chikajika hotondo shinu darou*” “*Jibun ni kiite mite kure ninrui no tame ni shinzou o sasageru koto ga dekiru no ka o*”/ “Biar aku ulangi, kebanyakan dari mereka yang bergabung dengan scout legion mungkin akan segera tewas” Dengarkan kata hati kalian dengan baik, dan tanyakan pada diri kalian apa kalian mampu untuk mengorbankan diri demi kelangsungan hidup umat manusia”). Kutipan ini menunjukkan bahwa Erwin mengenali emosi orang lain yaitu mengetahui perasaan pasukannya yang takut dan ragu untuk bergabung dengan Scout Legion. Erwin merasakan bagaimana ragunya mereka untuk memilih bergabung atau tidak karena taruhannya adalah nyawa sehingga ia mengingatkan pasukannya untuk tidak merasa terpaksa bergabung dengan Scout Legion. Empati kepada pasukannya diungkapkan oleh Erwin dengan menyuruh anggota untuk mendengarkan kata hati dan menanyakan kepada diri sendiri apakah mampu untuk mengorbankan diri demi umat manusia. Dari gambar tampak Erwin berdiri tegak di depan pasukannya dengan sebelah tangannya yang telah putus tetapi tetap memiliki semangat sehingga pasukannya pun menunjukkan wajah dengan pandangan mata yang bersemangat untuk menang. Erwin memiliki empati kepada pasukannya berkaitan dengan watak peduli yang berarti memperhatikan kelangsungan hidup pasukannya dan juga berkaitan dengan watak ambisius yaitu berambisi untuk menambah pasukan Scout Legion dengan pidato yang ia sampaikan.



Gambar 6 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol.7 Chapter 28 hlm. 180
<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>

Gambar 6 merupakan mengenali emosi orang lain, kepekaan perasaan Erwin terhadap pasukannya, mampu mendengarkan pasukannya yaitu hipotesis dari Hanji sehingga pada saat berperangan ia melakukan sesuai Tindakan dengan hipotesis tersebut. 「君が言ってた 推論を思い出した からだ」 (“*Kimi ga itteta suiron o omoidashita kara da*”/ “Aku melakukannya karena aku teringat dengan hipotesismu”). Pada kutipan ini Erwin mengatakan bahwa ia teringat hipotesis Hanji dan langsung melakukannya pada saat berperangan. Kutipan berikutnya 「超大型巨人が消えた時 その中身を誰も 見ていないのは」 「中身、が立体機動装置を あらかじめ装備していたから 蒸気に紛れて素早く逃げるこゝができたのではと 言っていた件だ」 (“*Chou oogata kyojin ga kieta toki sono nakami o dare mo mite inai no wa*” “*‘nakami’ ga rittai kidousouchi o arakajime soubi shite ita kara jouki ni magirete subayaku nigeru koto ga dekita no wa to itte ita gen da*”/ “Kau menduga bahwa ketika *Colossal* titan menghilang, alasan kenapa tidak ada yang melihat di dalamnya” “Karena ‘di dalam’ titan itu memakai Manuver 3D dan menyelip kabur dengan sangat cepat di bawah lapisan uap). Kutipan ini menjelaskan dugaan Hanji tentang *Colossal* titan (titan yang berukuran jauh lebih besar daripada titan lain, memiliki kemampuan mengeluarkan uap panas dari seluruh tubuhnya sehingga tidak ada yang bisa mendekat). *Colossal* titan ini menghilang dari pandangan pasukan karena bantuan uap panas yang menghalangi pandangan. Titan yang menghilang ini memakai alat manuver 3D seperti yang dimiliki pasukan militer. Erwin setuju dengan dugaan Hanji, ada penyusup yang berpura-pura menjadi manusia. Dari kutipan tersebut adanya kepekaan dan kemampuan untuk mendengar pasukannya yaitu tentang hipotesis Hanji. Kepekaan Erwin terhadap perasaan dan mampu mendengar pasukannya berkaitan dengan watak ambisius.

Gambar 7 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol.5 Chapter 19 hlm. 70

<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>

Kelima, *Membina Hubungan* adalah keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan (Goleman, 2001). Keterampilan berkomunikasi Erwin di depan banyak orang dilihat ketika Eren yang keturunan titan disidang dan orang-orang menginginkannya agar dieksekusi. Namun, Erwin memiliki keinginan yang berbeda, dengan keterampilan berkomunikasinya di depan hakim dan polisi militer, Gambar 7 menunjukkan hal tersebut. 「事態の沈静化を計るために」「次の壁外調査でエレンが人類にとって 有意義であることを 証明します」「その結果で今後を判断していただきたい」 (*Jitai no chinseika o hakaru tame ni* “*Tsugi no heki gai chousa de Eren ga jinrui ni totte yuugi de aru koto o shoumei shimasu*” “*Sono kekka de kongo o handan shite itadakitai*”/ “Aku berencana menenangkan situasi di dinding terdalam” “Dengan membuktikan bahwa Eren akan menjadi aset penting untuk misi kami selanjutnya demi umat manusia” “Aku ingin menunda keputusan Anda sampai saat itu terjadi”). Kutipan ini menunjukkan bahwa Erwin Smith memiliki kemampuan untuk berkomunikasi di depan hakim dan polisi militer yang menjelaskan keinginannya dan misi selanjutnya dengan membawa Eren dan akan memanfaatkannya melawan titan untuk merebut kembali dinding yang hancur. Pada gambar tampak Eren duduk di kursi pesakitan dengan menundukkan kepala dan dari mulutnya masih mengucur darah. Keterampilan Erwin berkomunikasi di depan hakim dan polisi militer berkaitan dengan watak ambisius yang berarti berkeinginan keras untuk mencapai sesuatu dan juga berkaitan dengan watak bersemangat yaitu adanya semangat untuk membela Eren dan mendapatkannya sekaligus untuk membuktikan bahwa Eren sangat penting bagi misi selanjutnya.



Gambar 8 Manga *Shingeki no Kyojin*, Vol.18 Chapter 71 hlm. 28

<https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>

Pada Gambar 8 dijelaskan bahwa Erwin memiliki keterampilan berkomunikasi saat menyusun strategi. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan berikut. 「はい、巨人との戦闘を避けることで我々の活動範囲を広げます」「これを長距離索敵陣形と名付けまし」「是非これを次の壁外調査で」 (“*Hai, kyojin to no sentou o sakeru koto de wareware no katsudou han'i o hirogemasu*” “*Kore o chou kyori sakuteji jikei to natsukemashita*” “*Zehi kore o tsugi nohekgai chousa de*”/ “Ya kita akan bisa memperluas ruang aktifitas kita, dengan menghindari pertempuran dengan titan” “Aku menamakan ini formasi Scout jarak jauh” “Tolong gunakan ini pada ekspedisi keluar kita yang berikutnya”). Kutipan ini menunjukkan bahwa Erwin Smith memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dalam menjelaskan formasi-formasi dan strategi selanjutnya yang akan digunakan. Erwin menggunakan komunikasi sebagai dasar untuk menunjang kepemimpinannya. Dengan komunikasi yang baik antara komandan dengan pasukannya maka di dalam pertempuran pasukannya akan paham yang harus dilakukan dalam berperang. Oleh sebab itu sangat dibutuhkan pemimpin yang pandai dalam berkomunikasi. Pada gambar tampak Erwin menjelaskan kepada anggotanya tentang strategi yang akan diambil dengan lembaran strategi digelar pada meja. Keterampilan Erwin berkomunikasi saat menyusun strategi berkaitan dengan watak ambisius yang berarti penuh ambisi ketika menjelaskan strategi.

SIMPULAN

Kecerdasan emosional tokoh Erwin berhasil dicapai sesuai tahapan dan saling berhubungan. Dapat disimpulkan bahwa watak tokoh Erwin berimplikasi dengan kecerdasan emosional yang dimilikinya. Watak ambisius berimplikasi dengan semua kecerdasan emosional. Watak bersemangat berimplikasi dengan kecerdasan emosional *Mengelola emosi*, *Memotivasi Diri*, dan *Membina Hubungan*. Watak percaya diri berimplikasi dengan kecerdasan emosional *Memotivasi Diri*. Watak peduli berimplikasi dengan kecerdasan emosional *Mengenal emosi diri*, *Mengelola Emosi*, dan *Mengenal emosi orang lain*. Terakhir watak sabar berimplikasi dengan kecerdasan emosional *Mengenal emosi diri* dan *Mengelola emosi*.

Watak Erwin yang mendominasi (ambisius, percaya diri, bersemangat), sedangkan sebagai pengontrol dan penyeimbang adalah watak sabar dan peduli yang dimilikinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Universitas Bung Hatta dan Fakultas Ilmu Budaya khususnya Program Studi Sastra Jepang yang telah “mengasuh” penulis hingga mampu menyelesaikan studi tepat waktu. Sebuah pencapaian awal penulis untuk menuju tahapan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, S. (2008). *Metodologi Penelitian Sastra: Epistemologi, Model, Teori dan Aplikasi* (Rev. ed). Media Pressindo.
- Goleman, D. (2001). *Kecerdasan Emosional*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Isayama, H. (2020). *Shingeki no Kyojin*. <https://rawkuma.com/shingeki-no-kyojin>
- Kothari, C. R. (2004). *Research Methodology: Methods & Techniques* (2nd rev. ed). New Age International (P) Ltd.

- Minderop, A. (2011). *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moleong, L. J. (2018). *Metologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Mumthahanah, L. (2021). "Karakteristik Kepemimpinan Pada Tokoh Erwin Smith dalam Anime *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama" [Skripsi]. Universitas Darma Persada.
- Nuary. (2014, September). "Manga Attack on Titan memenangkan Harvey Award 2014". *Japanese Station*. <https://japanesestation.com/anime-manga/manga/manga-attack-on-titan-memenangkan-harvey-award-2014>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi* (Cetakan kesebelas). Gajah Mada University Press.
- Parami, A. (2022). "*Analisis Tokoh Eren Yeager dalam Manga Shingeki No Kyojin Karya Hajime Isayama Berdasarkan Teori Arketipe Carl Gustav Jung*" [Skripsi]. Universitas Darma Persada.
- Peters, M. (2022, January). "Attack on Titan Creator Reveals His Big Goal for 2020. *Comicbook*". <https://comicbook.com/anime/news/attack-on-titan-season-4-creator-goal/>
- Pramuja, I. (2014). "*Analisis Manga Shingeki no Kyojin*" [Skripsi]. Universitas Darma Persada.
- Ramadhan, M. F. (2020). "Perubahan Efikasi Diri Pada Tokoh Armin dalam Anime *Attack on Titan* Kajian Psikologi Sastra" [Skripsi]. Universitas Diponegoro.
- Ratna, N. K. (2008). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra* (Cet. 4). Pustaka Pelajar.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Duta Wacana University Press.
- Yulia, B. (2023). "Kaitan Watak dan Kecerdasan Emosional Tokoh Erwin Smith dalam Manga *Shingeki no Kyojin*" [Skripsi]. Universitas Bung Hatta.