



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

SKRIPSI

Disusun oleh:

**BELLA YULIA
1910014321014**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2023**



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

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta

Disusun oleh:

BELLA YULIA
1910014321014

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2023**



LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : Kaitan Watak dan Kecerdasan Emosional
Tokoh Erwin Smith dalam Manga *Shingeki no Kyojin*
Nama Mahasiswa : Bella Yulia
NPM : 1910014321014
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

disetujui oleh:

Pembimbing,

Tienn Immerry, S.S., M.Hum.

diketahui oleh:



Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Oslan Amril, S.S., M.Si.



LEMBAR PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta

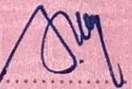
Judul : Kaitan Watak dan Kecerdasan Emosional
Tokoh Erwin Smith dalam Manga *Shingeki no Kyojin*
Nama Mahasiswa : Bella Yulia
NPM : 1910014321014
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

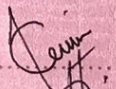
Padang, 10 Agustus 2023

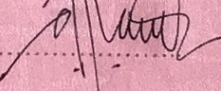
Tim Penguji

1. Tienn Immerry, S.S., M.Hum.
2. Femmy Dahlan, S.S., M.Hum.
3. Dra. Irma, M.Hum.

Tanda Tangan

1. 

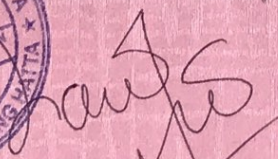
2. 

3. 

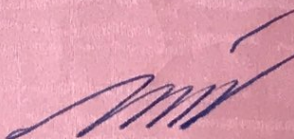
diketahui oleh:



Dekan Fakultas Ilmu Budaya


Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.

Ketua Program Studi Sastra Jepang


Oslan Amril, S.S., M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Bella Yulia
NPM : 1910014321014
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya
Judul Skripsi : Kaitan Watak dan Kecerdasan Emosional
Tokoh Erwin Smith dalam Manga
Shingeki no Kyojin

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Perguruan Tinggi manapun. Sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip atau secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi **sanksi** berupa **pembatalan skripsi** dan **gelar kesarjanaan** saya oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, 10 Agustus 2023



Bella Yulia

**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 Sastra Prodi 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 mencapai 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 orang banyak 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

THE RELATIONSHIP BETWEEN ERWIN SMITH'S CHARACTERS AND EMOTIONAL INTELLIGENCE ON *SHINGEKI NO KYOJIN* MANGA

Bella Yulia¹ Tienn Immerry²

¹Student of Japanese Department, Faculty of Humanities, Bung Hatta University

E-mail : Bellayulia0107@gmail.com

²Lecturer of Japanese Department, Faculty of Humanities, Bung Hatta University

Email: immerry20@bunghatta.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between Erwin Smith's characters and emotional intelligence in the manga *Shingeki no Kyojin*. Erwin is an ambitious scout legion leader who intense to achieve his goal of reaching the dungeons in order to protect humanity from attacks by titans, man-eating monsters. The theory used is dramatic techniques to reveal Erwin's character's and the theory of emotional intelligence according to Goleman. All data were analyzed using descriptive method.

The results of the study found that there was a relationship between Erwin's character and the five emotional intelligences. (1) Recognizing Self Emotions, consisting of sad emotions, guilt emotions, and fear emotions related to ambitious, patient, and caring characters. (2) Managing Emotions, consisting of letting go of anxiety and being able to rise from pressing feelings related with patient, caring, ambitious and passionate characters. (3) Self Motivating, consisting of achieving the goal of capturing the female titan and achieving the goal of changing the government system related to ambitious, passionate and confident characters. (4) Recognizing the Emotions of Others, consisting of empathy for his troops and sensitive to feelings and being able to listen to his troops related with ambitious and caring character. (5) Building Relationships, consisting of communication skills in front of many people and communication skills when formulating strategies related to ambitious and passionate character. Erwin's character is related to all emotional intelligence according to the stages and is interconnected. The first, second, and third stages of emotional intelligence are for oneself (himself) while the fourth and fifth stages relate to other people.

Keywords: Relationship, Character, Emotional Intelligence, Stages

漫画『進撃の巨人』：

エルヴィン・スミスのキャラクターと感情的知性の関係

Bella Yulia¹ Tienn Immerry²

¹ブンハッタ大学の人文科学部の日本語学科の大学生

E-mail : Bellayulia0107@gmail.com

²ブンハッタ大学の人文科学部の日本語学科の教師

E-mail : immerry20@bunghatta.ac.id

要旨

本研究は、『進撃の巨人』という漫画に登場人物、エルヴィン・スミスのキャラクターと感情的知性との関係を明らかにすることを目的としていました。エルヴィンさんは野心的スカウト軍団のリーダーで、(人食いモンスター)タイタンによる攻撃から人類を守るために、彼の目標を達成するとして、ダンジョンに到達したいと思っていました。使用される理論は劇的なテクニックでキャラクターを探してゴールマンによる感情的知性の理論を明らかにしました。全てのデータを記述的方法を用いて分析しました。

研究の結果、エルヴィンのキャラクターと五つの感情的知性の関係があることがわかりました。(1) 自己感情を認識；これはエルヴィンの野心的、忍耐、思いやりキャラクターに悲しい感情、罪悪感の感情、恐怖の感情と関係があります。(2) 感情を管理；これはエルヴィンの忍耐強く、思いやりがあり、野心的、情熱的なキャラクターに不安を取り除き、プレッシャーから立ち直ることができます。(3) 自己動機；これはエルヴィンの野心的、情熱的、自信がありキャラクターに女型の巨人を捕まえてと政府のシステムを変えるという目標を達成します。(4) 他人の感情を認識；これはエルヴィンの野心的、思いやりキャラクターに部隊に共感し、彼らの感情に敏感で、部隊の意見に耳を傾けることができます。(5) 人間関係の構築；これはエルヴィンの野心的、情熱的なキャラクターに大勢の人の前でのコミュニケーション・スキルとストラテジーを計画を立てるコミュニケーション能力があります。エルヴィンという登場人物は自分のキャラクターと感情的知性と関係があり段階に従って相互に関連し

ています。感情的知性の 1、2、3段階は自分自身に対するもので、さらに 4、5段階は
他者に対するものです。

キーワード: フック、性格、心の知能指数、段階

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya serta kekuatan dan petunjuk yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Kaitan Watak dan Kecerdasan Emosional Tokoh Erwin Smith dalam Manga *Shingeki no Kyojin*”. Tidak lupa penulis mengucapkan shalawat beriringan salam untuk Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia pada dunia ilmu pengetahuan.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta. Penulis menyadari memiliki keterbatasan dan masih ada kekurangan dalam segi penulisan maupun materi. Namun, karena keyakinan dan kerja keras serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini sebagai tugas akhir, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang telah banyak memberikan bantuan. Kepada keluarga, terutama kepada kedua orang tua (Ayah dan Ibu), abang, kakak dan seluruh keluarga yang selalu memberi kasih sayang, doa, nasihat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.

Terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta; Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si, selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang dan dosen Penasehat Akademik; para staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya; Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Budaya.

Selanjutnya penulis juga berterima kasih kepada Ibu Tienn Immerry, S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing, dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada dosen penguji Ibu Femmy Dahlan, S.S., M.Hum. dan Ibu Dra. Irma., M.Hum. yang telah memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.

Terakhir, penulis berterima kasih kepada sahabat “Kanssas” yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan Prodi Sastra Jepang angkatan 2019, masuk dan lulus bersama.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk lebih menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, segala bantuan dan doa dari berbagai pihak penulis ucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini bermanfaat.

Padang, Agustus 2023

Bella Yulia

DAFTAR ISI

COVER	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
ようし 要旨	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Penokohan	10
2.2.1.1 Teknik Cakapan	13
2.2.1.2 Teknik Tingkah Laku	13
2.2.1.3 Teknik Pikiran dan Perasaan	13
2.2.1.4 Teknik Arus Kesadaran	14
2.2.1.5 Teknik Reaksi Tokoh	14
2.2.1.6 Teknik Reaksi Tokoh Lain	14
2.2.1.7 Teknik Pelukisan Latar.....	15
2.2.1.8 Teknik Pelukisan Fisik	15

2.2.2 Kecerdasan Emosional	15
2.2.2.1 Mengenali Emosi Diri.....	16
2.2.2.2 Mengelola Emosi	17
2.2.2.3 Memotivasi Diri.....	17
2.2.2.4 Mengenali Emosi Orang Lain	18
2.2.2.5 Membina Hubungan	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Pendekatan.....	20
3.2 Sumber Data.....	21
3.3 Teknik Penelitian.....	22
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Watak Tokoh Erwin Smith.....	25
4.1.1 Ambisius	25
4.1.2 Sabar	33
4.1.3 Percaya Diri.....	37
4.1.4 Peduli	41
4.1.5 Bersemangat	45
4.2 Kecerdasan Emosional	53
4.2. Mengenali Emosi Diri	53
4.2.1.1 Emosi Sedih	53
4.2.1.2 Emosi Rasa Bersalah	55
4.2.1.3 Emosi Takut	61
4.2.2 Mengelola Emosi.....	62
4.2.2.1 Melepaskan Kecemasan	63
4.2.2.2 Mampu Bangkit dari Perasaan Menekan	66
4.2.3 Memotivasi Diri	68
4.2.3.1 Mencapai Tujuan Menangkap <i>Female Titan</i>	69
4.2.3.2 Mencapai Tujuan Mengubah Sistem Pemerintahan	71
4.2.4 Mengenali Emosi Orang Lain	74
4.2.4.1 Empati Kepada Pasukan	74
4.2.4.2 Peka terhadap Perasaan dan Mampu untuk Mendengar Pasukan	78
4.2.5 Membina Hubungan	81

4.2.5.1 Keterampilan Berkomunikasi di Depan Orang Banyak	82
4.2.5.2 Keterampilan Berkomunikasi Saat Menyusun Strategi	84
BAB V SIMPULAN	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol. 5	chapter 19 hal 39	25
Gambar 2	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol. 5	chapter 19 hal 40	26
Gambar 3	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.17	chapter 70 hal 160	29
Gambar 4	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.17	chapter 70 hal 162	30
Gambar 5	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.14	chapter 55 hal 17	32
Gambar 6	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.13	chapter 51 hal 28	34
Gambar 7	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.18	chapter 72 hal 58	36
Gambar 8	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.18	chapter 72 hal 59	38
Gambar 9	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol. 5	chapter 22 hal 62	40
Gambar 10	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.17	chapter 67 hal 32	42
Gambar 11	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.12	chapter 49 hal 98	44
Gambar 12	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.12	chapter 49 hal 108	46
Gambar 13	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.18	chapter 72 hal 52	48
Gambar 14	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.20	chapter 80 hal 93	50
Gambar 15	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.20	chapter 80 hal 71	54
Gambar 16	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.16	chapter 62 hal 149	56
Gambar 17	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.20	chapter 80 hal 73	58
Gambar 18	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.20	chapter 80 hal 74	59
Gambar 19	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.17	chapter 70 hal 166	61
Gambar 20	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.12	chapter 55 hal 17	63
Gambar 21	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.18	chapter 74 hal 157	65
Gambar 22	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.18	chapter 73 hal 26	67
Gambar 23	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol. 8	chapter 32 hal 80	69
Gambar 24	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol. 8	chapter 34 hal 91	70
Gambar 25	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.14	chapter 56 hal 80	72
Gambar 26	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.17	chapter 69 hal 138	73
Gambar 27	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol. 5	chapter 21 hal 68	75
Gambar 28	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.17	chapter 67 hal 33	77
Gambar 29	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol. 7	chapter 28 hal 180	79
Gambar 30	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol. 7	chapter 28 hal 181	80
Gambar 31	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol. 5	chapter 19 hal 70	83
Gambar 32	Manga <i>Shingeki no Kyojin</i> , Vol.18	chapter 71 hal 28	85

DAFTAR BAGAN

Bagan. 1 Penokohan.....	12
Bagan. 2 Kecerdasan Emosional.....	19
Bagan. 3 Alur Penelitian.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 2 Watak Tokoh Erwin.....	52
Tabel 3 Kaitan Watak dan Kecerdasan Emosional	87

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Negara Jepang merupakan negara maju dengan disiplin yang tinggi, sistem pendidikan terbaik, dan teknologinya yang canggih. 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 (WeXpats, 2020).

Salah satu budaya populer Jepang yang terkenal adalah manga. Manga adalah komik atau novel grafik yang dibuat menggunakan bahasa Jepang. Orang yang menggambar manga disebut *mangaka*. Dalam setiap karyanya, para *mangaka* selalu menghasilkan manga yang dapat menggugah perasaan pembacanya. Berdasarkan jenis pembacanya, genre manga terbagi lima jenis, yaitu (1) *Kodomo*, biasanya dinikmati oleh anak-anak, tema yang diangkat dalam manga *kodomo* ini umumnya tentang persahabatan dan petualangan; (2) *Shojou*, manga ini untuk para remaja perempuan, temanya bisa berupa kisah cinta masa remaja; (3) *Josei*, manga khusus wanita dewasa, tema cerita manga ini sama dengan *shoujo* tetapi dengan cerita yang lebih rumit dan romantis; (4) *Shounen*, manga yang penikmat utamanya adalah remaja laki-laki, ceritanya banyak membahas seputar petualangan, pertempuran, dan robot; (5) *Seinen*, manga yang dibuat untuk para laki-laki dewasa, mempunyai alur cerita yang rumit dan harus berpikir kritis (Detikhot, 2023).

Saat ini selain dalam bentuk terbitan, manga ada juga yang dapat diunduh dari web. Manga di Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman (satu chapter/bab). Manga biasanya mempunyai tebal berkisar antara 200 hingga 850 halaman dalam satu volume (Central komik, 2014).

Seperti karya sastra lainnya, manga mengandung beberapa unsur intrinsik seperti adanya tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Tokoh manga juga memiliki ciri khas unik seperti mata yang besar, mulut yang kecil, hidung yang mancung, dan lainnya. Meskipun begitu, ada juga manga dengan karakter yang seperti manusia biasa. Sebagian manga bersifat khayalan dan alur cerita yang tidak realistis, sehingga bisa dikatakan bahwa manga termasuk karya sastra fiksi imajinatif. Karakter disebut juga dengan istilah tokoh, orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama. Sedangkan penokohan yaitu cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga dapat diketahui sifatnya, ciri fisik, tingkah laku, dan penempatan lainnya dalam sebuah cerita.

Untuk penokohan, pengarang menggambarkan watak tokoh sesuai dengan perannya. Selain itu dengan pemberian watak yang tepat akan memudahkan pembaca dalam menangkap isi cerita tersebut (Nurgiyantoro, 2007). Hubungan watak tokoh dengan isi cerita memang sangat penting di dalam sebuah cerita, karena watak tokoh biasanya digambarkan dalam bentuk ucapan maupun tindakan. Ucapan atau tindakan tokoh cerita tersebut mencerminkan psikologi tokoh.

Psikologi tokoh adalah bagian dari psikologi sastra. Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan (Endraswara, 2013). Menurut 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. Pengarang dalam karyanya sering menambahkan pengalamannya sendiri atau pengalaman yang dialami oleh orang lain. Tujuan psikologi sastra yaitu memahami aspek- aspek kejiwaan yang

terkandung dalam karya sastra. Sastra dan psikologi merupakan dua disiplin ilmu yang berbeda. Sastra berhubungan dengan dunia fiksi, drama, puisi, esai 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).

Pikiran dan perilaku yang dijalani 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, 1997).

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. Genre manga ini adalah *shounen* dengan tokoh Erwin Smith (selanjutnya disebut Erwin), seorang komandan pasukan pengintai yang memimpin pasukannya untuk bertarung melawan titan. Ketika bertarung melawan titan, Erwin dengan kepemimpinannya bisa meyakinkan orang di sekitarnya. Contohnya seperti saat pasukan pengintai akan menghadapi titan, banyak anggotanya yang putus asa dan menyesal bergabung dengan pasukan ini. Namun, dengan menggunakan kharismanya dan tekad yang kuat, Erwin memberikan pidato terakhir untuk membangkitkan semangat pasukannya. Dari sini terlihat

jelas bahwa tokoh Erwin memiliki kecerdasan emosional, mampu mengenali emosi orang lain yang didukung oleh watak yang dimilikinya. Erwin berhasil memberikan semangat pada anggotanya di saat perperangan. Dengan kecerdasan emosional yang dimilikinya, tokoh Erwin menurut asumsi penulis memiliki kemampuan diri dalam pemahaman mengenai cara kerja emosi.

Penulis memilih manga ini karena tertarik dengan cerita dan tokoh-tokoh yang dibuat oleh pengarang. Manga *Shingeki no Kyojin* karya Isayama Hajime, menurut pengarangnya 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 sehingga ia merasa bahwa orang tersebut seperti monster (Comic book, 2022). Selain itu, alur cerita yang rumit dan banyaknya keadaan yang tidak disangka membuat penulis tambah ingin tahu jalan cerita manga ini dan menjadikannya sebagai objek penelitian. Meskipun genre manga ini adalah untuk laki-laki tetapi penulis tertarik untuk membaca dan meneliti tokoh Erwin.

Shingeki no Kyojin menceritakan sebuah dunia yang dipenuhi dengan titan yang memakan manusia. Titan merupakan monster yang memiliki berbagai bentuk, ada yang berbentuk manusia, binatang, dan lainnya dengan ukuran tubuh lebih tinggi dan besar (sekitar 15-60 meter). Diceritakan bahwa saat itu populasi manusia yang tersisa hanya

beberapa ribu orang saja, hidup di balik dinding raksasa yang sangat tinggi dan besar. Dinding ini membangun tiga lapisan membentuk lingkaran dengan tinggi 50 meter. Dinding paling luar diberi nama dinding Maria, dinding tengah diberi nama dinding Rose, dan dinding paling dalam diberi nama dinding Shina. Dinding itu dibuat untuk berlindung dari serangan para titan. Tokoh Erwin merupakan komandan pasukan pengintai ke-13. Pasukan pengintai merupakan pasukan yang bertugas untuk menyelidiki dari mana asal titan muncul. Selain itu, pasukan pengintai juga bertarung melawan serangan para titan untuk melindungi penduduk yang tinggal di dalam dinding. Ada seorang anak laki-laki bernama Eren yang sangat ingin mendapatkan kebebasan dan menjelajahi dunia di luar dinding. Semenjak dinding Maria, tempat ia dan keluarganya tinggal, dihancurkan oleh titan sehingga membuat ibunya meninggal dimakan titan, ia berjanji untuk membalas dendam kepada titan dan membongkar rahasia di balik tembok yang melindungi umat manusia. Erwin sebagai komandan pasukan, dengan kecerdasan emosionalnya yang dimilikinya berusaha membantu Eren serta pasukan pengintai lainnya untuk bertarung melawan titan dari luar dinding.

Dari ringkasan cerita manga, jelas bahwa tidak hanya kecerdasan intelektual saja yang hanya dibutuhkan manusia. Kecerdasan emosional juga sangat penting dalam proses menghadapi kehidupan sosial yang harus berinteraksi dengan orang lain. Dengan adanya kecerdasan emosional ini, seseorang dapat mengenali kemampuan, kelemahan, dan batasan diri orang lain maupun diri sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka 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.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Watak apa yang dimiliki tokoh Erwin Smith dalam manga *Shingeki no Kyojin*?
2. Bagaimana kaitan watak dan kecerdasan emosional tokoh Erwin Smith dalam manga *Shingeki no Kyojin*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan watak tokoh Erwin Smith dalam manga *Shingeki no Kyojin*.
2. Mendeskripsikan kaitan watak dan kecerdasan emosional tokoh Erwin Smith dalam manga *Shingeki no Kyojin*.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini menggunakan manga *Shingeki no Kyojin* sebagai objeknya. Manga *Shingeki no Kyojin* tamat pada vol 34 (139 chapter) yang terakhir dirilis Jumat 9 April 2021. Sesuai dengan masalah penelitian, penulis membatasi objek penelitian dari vol 1 sampai vol 20 (chapter 80), dari tahun 2011-2017. Alasannya karena pada vol 20 (chapter 80) tokoh Erwin Smith 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.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoretis, diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan penelitian dan mengembangkan ilmu yang berhubungan dengan bidang sastra. Khususnya mengenai gabungan pendekatan intrinsik yaitu tokoh dan penokohan dan pendekatan sastra secara ekstrinsik dengan teori psikologi mengenai kecerdasan emosional. Dengan demikian, secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan dan gambaran untuk menganalisis karya sastra dengan dua pendekatan.

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat penting bagi pengajaran dan apresiasi sastra. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan pembaca yaitu khususnya dalam karya sastra, salah satunya jenis karya fiksi manga Jepang dan mampu meningkatkan minat baca dan kemampuan masyarakat ilmiah.