



Efikasi Diri Tokoh Sawamura Eijun dalam Komik *Daiya no Ace* Karya Yuji Terajima

Adinda Annisha¹, Fithyani Anwar²

¹ Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia

² Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia

ABSTRACT

Article history:

Received 16-03-2026

Revised 15-05-2026

Accepted 15-05-2026

Keywords:

efikasi diri
psikologi sastra
Sawamura Eijun
Daiya no Ace
Yuji Terajima

This study aims to analyze the forms of self-efficacy exhibited by the character Sawamura Eijun in the manga *Daiya no Ace* by Yuji Terajima, as well as the factors influencing the development of his self-efficacy. The research employs a descriptive qualitative method using note-taking and library research techniques. The primary data consist of excerpts from the manga *Daiya no Ace*, while the secondary data are obtained from relevant references, particularly Albert Bandura's theory of self-efficacy. The findings indicate that Eijun demonstrates a high level of self-efficacy, as reflected in his willingness to take on challenges, confidence in his own abilities, resilience under pressure, persistence in the face of failure, courage to try new things, ability to recover from setbacks, and strong commitment to achieving his goals. This self-efficacy is shaped by four main factors: mastery experiences, vicarious experiences, social persuasion, and emotional states. Thus, the development of Eijun's self-efficacy illustrates that belief in one's abilities is not only formed through personal experience but also influenced by social support, observation of others, and the ability to regulate emotions when facing challenges.

Corresponding Author:

Fithyani Anwar

Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia

fithyani@unhas.ac.id

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan bentuk ekspresi manusia yang lahir dari pengalaman, pemikiran, emosi, dan imajinasi yang kemudian diwujudkan melalui bahasa dalam berbagai bentuk tulisan. Sumardjo dan Saini (1991) menyatakan bahwa karya sastra merupakan ungkapan pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, dan keyakinan manusia yang disampaikan melalui media bahasa dalam bentuk tulisan. Karya sastra memiliki berbagai bentuk, salah satunya adalah karya sastra bergambar seperti komik. Bonneff (1998) menjelaskan bahwa komik merupakan karya sastra visual yang menggabungkan unsur gambar dan teks dalam penyampaian cerita. Sejalan dengan itu, Eisner (1996) mendefinisikan komik sebagai bentuk seni naratif yang menggunakan rangkaian gambar atau sequential art yang dipadukan dengan teks, seperti dialog dalam balon kata, untuk membangun alur cerita sehingga pesan dapat disampaikan secara lebih dinamis kepada pembaca.

Jepang merupakan salah satu negara yang dikenal luas melalui komiknya yang disebut *manga* (漫画), yang menjadi bagian penting dari budaya populer Jepang. Berbagai judul dan genre manga diterbitkan untuk berbagai kalangan pembaca, dan popularitasnya terlihat dari besarnya nilai industri komik di Jepang. Penjualan komik di Jepang pada tahun 2024 diperkirakan mencapai sekitar 700 miliar yen. Di antara banyaknya manga yang terbit, salah satu karya yang menarik untuk dikaji adalah *Daiya no Ace* (ダイヤのA) karya Yuji Terajima. Manga ini pertama kali diterbitkan pada tahun 2006 dalam majalah *Weekly Shōnen Magazine* hingga

DOI: <https://doi.org/10.69908/monogatari.v1i1.50330>



This work is licensed under a [CC by-NC 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

tahun 2015 dan kemudian dilanjutkan dengan seri *Daiya no Ace Act II* yang terbit dari tahun 2015 hingga 2022. Manga ini juga memperoleh berbagai penghargaan penting dalam industri manga Jepang, di antaranya *Shogakukan Manga Award* untuk kategori *manga shōnen* pada tahun 2008 serta *Kodansha Manga Award* untuk kategori *manga shōnen* terbaik pada tahun 2010 (Anime News Network, 2010; Kodansha, 2010).

Manga *Daiya no Ace* menceritakan perjalanan Sawamura Eijun, seorang remaja asal Nagano yang memiliki ketertarikan besar terhadap olahraga bisbol sejak kecil. Ia bercita-cita menjadi seorang pelempar bola (*pitcher*) yang mampu membawa kemenangan bagi timnya melalui lemparan yang sulit dipukul oleh lawan. Kisahnya dimulai dari kekalahan tim bisbol SMP Akagi dalam pertandingan terakhir mereka, yang menimbulkan kekecewaan mendalam bagi Eijun. Peristiwa tersebut juga memicu emosi Eijun hingga terlibat konflik dengan tim lawan, sehingga menyulitkannya untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas. Namun, bakat Eijun sebagai pelempar menarik perhatian seorang pencari bakat bernama Takashima Rei yang kemudian mengundangnya untuk bergabung dengan SMA Seidou di Tokyo, sebuah sekolah yang dikenal memiliki tim bisbol kuat dan sering mengikuti kejuaraan nasional.

Selama bergabung dengan tim bisbol SMA Seidou, Eijun menghadapi berbagai tantangan, baik dari lingkungan tim yang dipenuhi pemain berbakat maupun dari persaingan internal dengan pelempar lain yang memiliki kemampuan tinggi. Meskipun sering mengalami kegagalan dan tekanan, Eijun tetap menunjukkan semangat pantang menyerah serta tekad kuat untuk terus berkembang sebagai pelempar. Ia berlatih dengan keras dan berusaha meningkatkan kemampuannya demi meraih posisi sebagai *ace*, yaitu pelempar utama dalam tim yang diharapkan mampu membawa tim menuju kejuaraan nasional Koshien. Sikap gigih dan keyakinan Eijun terhadap kemampuannya untuk menghadapi berbagai tantangan tersebut mencerminkan konsep efikasi diri, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam melaksanakan tugas atau mengatasi situasi tertentu (Bandura, 1994). Keyakinan ini terlihat dari ketekunan Eijun dalam berlatih, kemampuannya menghadapi tekanan pertandingan, serta upayanya untuk terus bangkit dari kegagalan.

Konsep efikasi diri merupakan inti dari teori kognitif sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Bandura (1994) mendefinisikan efikasi diri sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan guna mencapai tingkat kinerja tertentu. Keyakinan tersebut memengaruhi bagaimana individu berpikir, merasakan, memotivasi diri, serta berperilaku dalam menghadapi berbagai situasi. Dengan kata lain, efikasi diri berkaitan dengan kepercayaan seseorang terhadap kemampuannya dalam menghadapi tantangan dan mencapai tujuan yang diinginkan. Ormrod (2009) juga menjelaskan bahwa efikasi diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya untuk melakukan suatu tindakan atau menyelesaikan suatu tugas. Individu dengan efikasi diri tinggi cenderung memandang kesulitan sebagai tantangan yang harus dihadapi dan tetap berkomitmen untuk mencapai tujuan, sedangkan individu dengan efikasi diri rendah cenderung melihat kesulitan sebagai ancaman dan berusaha menghindarinya (Bandura, 1994).

Bandura (1994) juga menjelaskan bahwa tingkat efikasi diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu pengalaman keberhasilan (*mastery experiences*), pengalaman vikarius (*vicarious experiences*), persuasi sosial (*social persuasion*), serta kondisi emosional individu. Pengalaman keberhasilan merupakan faktor yang paling kuat dalam membentuk efikasi diri karena keberhasilan dalam menghadapi tantangan sebelumnya dapat meningkatkan keyakinan individu terhadap kemampuannya. Pengalaman vikarius diperoleh melalui pengamatan terhadap keberhasilan atau kegagalan orang lain yang memiliki kemampuan serupa, sehingga dapat memengaruhi keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri. Selain itu, persuasi sosial berupa dukungan, nasihat, atau dorongan dari lingkungan juga dapat meningkatkan keyakinan individu terhadap kemampuannya, terutama jika disertai dengan pengalaman keberhasilan. Faktor terakhir adalah kondisi emosional, di mana keadaan emosi seperti kecemasan, stres, atau ketakutan dapat memengaruhi tingkat keyakinan individu dalam menghadapi suatu tugas atau tantangan (Alwisol, 2009; Feist & Feist, 2010).

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian terdahulu, belum ditemukan penelitian terkait efikasi diri yang menggunakan manga *Daiya no Ace* karya Yuji Terajima sebagai objek kajian. Namun, terdapat beberapa penelitian yang menggunakan teori efikasi diri Albert Bandura untuk menganalisis tokoh dalam berbagai karya sastra dan media visual. Novitasari (2018)

meneliti efikasi diri tokoh Sayaka dalam film *Birigyaru* dan menemukan bahwa efikasi diri tinggi ditunjukkan melalui keberanian menghadapi tantangan, ketekunan, serta komitmen dalam mencapai tujuan. Ramadhan (2020) menganalisis perubahan efikasi diri tokoh Armin dalam anime *Attack on Titan* dan menunjukkan bahwa peningkatan efikasi diri dipengaruhi oleh pengalaman keberhasilan, pengamatan model sosial, serta persuasi sosial dari lingkungan sekitar. Siska (2022) meneliti efikasi diri tokoh Noelle dalam anime *Black Clover* dan menemukan adanya dinamika antara efikasi diri rendah dan tinggi yang memengaruhi sikap tokoh dalam menghadapi konflik. Sementara itu, Auliyatuzzahroh (2015) mengkaji rendahnya efikasi diri tokoh Tomo dalam cerpen *Tomochan no Shiawase* yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup serta kondisi emosional tokoh, sedangkan Handayani (2022) menemukan bahwa tokoh Kamado Tanjirou dalam anime *Kimetsu no Yaiba* memiliki efikasi diri tinggi yang tercermin dari ketekunan serta semangatnya dalam menghadapi berbagai kesulitan.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut menggunakan teori efikasi diri Bandura, objek kajian yang digunakan berbeda-beda dan belum ada yang meneliti tokoh dalam manga *Daiya no Ace*. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian dalam kajian psikologi sastra yang mengkaji efikasi diri tokoh dalam karya manga, khususnya pada tokoh Sawamura Eijun sebagai tokoh utama dalam *Daiya no Ace*. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan menjadikan manga tersebut sebagai objek kajian untuk menganalisis bentuk efikasi diri serta faktor-faktor yang membentuk efikasi diri tokoh Sawamura Eijun. Melalui pendekatan psikologi sastra dengan menggunakan teori efikasi diri Albert Bandura, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana keyakinan tokoh terhadap kemampuannya terbentuk serta bagaimana keyakinan tersebut memengaruhi sikap dan perilaku tokoh dalam menghadapi berbagai tantangan dalam cerita.

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa metode baca dan catat serta studi pustaka. Metode baca dan catat dilakukan dengan membaca secara cermat objek penelitian untuk mengidentifikasi serta mencatat data berupa kutipan yang berkaitan dengan efikasi diri tokoh utama. Sementara itu, studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data sekunder yang berkaitan dengan teori dan kajian yang relevan dengan penelitian (Sugiyono, 2013). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah manga *Daiya no Ace* karya Yuji Terajima yang menggunakan bahasa Jepang dan diperoleh melalui sumber daring, kemudian disandingkan dengan terjemahan bahasa Indonesia berjudul *Ace of Diamond* yang diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo (Hadrianus, 2015). Adapun data sekunder diperoleh dari berbagai sumber pustaka, seperti buku, jurnal, serta referensi ilmiah lain yang membahas teori efikasi diri, khususnya konsep efikasi diri yang dikemukakan oleh Bandura (1994), serta kajian yang relevan dengan objek penelitian.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mengumpulkan, mengklasifikasikan, dan mendeskripsikan data yang berkaitan dengan objek penelitian secara sistematis untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang dikaji (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, data berupa kutipan yang menggambarkan perilaku dan sikap tokoh Sawamura Eijun dianalisis menggunakan teori efikasi diri dari Albert Bandura untuk mengidentifikasi bentuk efikasi diri serta faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya efikasi diri tokoh tersebut. Hasil analisis kemudian disusun secara deskriptif untuk menjelaskan bagaimana keyakinan tokoh terhadap kemampuannya memengaruhi sikap dan tindakannya dalam menghadapi berbagai tantangan dalam cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk Efikasi Tokoh Sawamura Eijun

Pada bagian ini, penulis menganalisis tokoh utama manga *Daiya no Ace* karya Yuji Terajima, yaitu Sawamura Eijun, dengan menggunakan teori efikasi diri dalam kerangka teori kognitif sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Manga ini mengisahkan perjalanan Eijun sebagai seorang pemain bisbol yang berusaha menjadi *ace* (pitcher utama terbaik), yaitu pelempar utama dalam tim bisbol SMA Seidou, serta membawa timnya bertanding di kejuaraan nasional Koshien. Perjalanan tersebut dimulai dari kekalahan Eijun dalam pertandingan terakhirnya di tingkat SMP yang justru menarik perhatian seorang pencari bakat bernama

Takashima Rei dan membawanya memperoleh kesempatan untuk bergabung dengan tim bisbol SMA Seidou. Selama berada di tim tersebut, Eijun menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan pengalaman bermain bisbol, hukuman latihan, persaingan dengan pemain lain, serta trauma akibat kesalahan fatal yang menyebabkan dirinya mengalami *yips* (kejang otot). Meskipun demikian, Eijun tetap menunjukkan semangat juang dan keyakinan terhadap kemampuannya untuk berkembang sebagai pelempar. Sikap pantang menyerah, kepercayaan diri, serta usahanya untuk terus meningkatkan kemampuan mencerminkan konsep efikasi diri, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi tantangan dan mencapai tujuan yang diinginkan (Bandura, 1994).

a. Tidak Takut Menerima Tantangan

Salah satu bentuk efikasi diri yang ditunjukkan oleh tokoh Sawamura Eijun dalam *Daiya no Ace* adalah keberaniannya menerima berbagai tantangan, bahkan ketika menghadapi lawan yang lebih kuat atau berada dalam situasi yang penuh tekanan. Sikap ini tampak sejak awal cerita ketika Eijun diminta menunjukkan kemampuan melemparnya dengan menghadapi Azuma, salah satu pemukul terbaik di tim Seidou. Meskipun Azuma mencoba mengintimidasinya, Eijun tidak menunjukkan rasa takut dan tetap bersedia menghadapi tantangan tersebut.

Data 1.

- 東 : おい小僧詫び入れるなら今のうちやぞ。そのマウンド上がっちゃったらどこにも逃げ場はねーからな。
- 栄純 : フン...何様だ！えっらそーに...。逃げ場がねーのはデメエだっつーの！
(ダイヤのA 1, 第1話)
- Azuma : “Oi, bocah. Kalau mau minta maaf, sekaranglah waktunya. Begitu kau naik ke mound itu, kau tidak punya tempat untuk kabur.”
- Eijun : “Memangnya kau siapa? Sok sekali. Yang tidak punya tempat untuk kabur itu kau!”

Dialog tersebut menunjukkan bahwa Eijun tidak gentar menghadapi intimidasi Azuma dan tetap yakin dengan kemampuannya sebagai pelempar. Keberanian serupa juga terlihat ketika Eijun menerima berbagai tantangan lain, seperti melempar bola sejauh sekitar 90 meter untuk membuktikan kemampuannya kepada pelatih Kataoka, melempar bola dengan pelatih sendiri sebagai pemukul, serta tetap bersedia menghadapi pertandingan meskipun sedang mengalami *yips*. Sikap tersebut menunjukkan bahwa Eijun memandang tantangan bukan sebagai ancaman, melainkan sebagai kesempatan untuk membuktikan kemampuan dirinya. Hal ini sejalan dengan konsep efikasi diri menurut Bandura (1994), yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk menghadapi situasi sulit dan mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Percaya pada Kemampuan Diri

Salah satu ciri individu yang memiliki efikasi diri tinggi adalah adanya keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri dalam menghadapi situasi sulit dan mencapai tujuan tertentu (Bandura, 1994). Dalam *Daiya no Ace*, sikap ini terlihat pada tokoh Sawamura Eijun yang sejak awal menunjukkan kepercayaan kuat bahwa dirinya mampu berkembang menjadi ace tim bisbol SMA Seidou. Meskipun pada awalnya ia tidak diizinkan mengikuti latihan karena melakukan kesalahan pada hari pertama kegiatan klub, Eijun tetap percaya bahwa suatu saat ia akan menjadi pelempar utama tim tersebut.

Data 2.

- 栄純 : か。。かわいそうとか言ってんじゃねえ！！今はまだ。。誰にも認められてないけどなあ。。いずれ俺は野球部のエースナンバーを背負う男だ！！よく覚えとけ！！
(ダイヤのA 2, 第7話)
- Eijun : “Tidak usah kasihan! Sekarang aku memang belum diakui siapa pun. Tapi suatu hari nanti aku akan menjadi ace tim ini. Ingat itu!”

Dialog tersebut menunjukkan bahwa Eijun memiliki keyakinan kuat terhadap kemampuannya sendiri meskipun kondisi saat itu belum mendukung. Kepercayaan diri tersebut juga tampak dalam pertandingan melawan SMA Nanamori ketika Eijun masih mengalami *yips*. Saat Miyuki memilih strategi aman dengan meminta lemparan *out course* (lemparan ke luar zona), Eijun justru mengusulkan untuk menggunakan lemparan *in course* (lemparan ke dalam)

karena ia yakin mampu melakukannya setelah melalui latihan yang intensif. Keputusan tersebut memperlihatkan bahwa Eijun tidak hanya berani mengambil risiko, tetapi juga percaya pada kemampuan yang telah ia kembangkan melalui latihan. Keyakinan tersebut menjadi bentuk nyata efikasi diri, yaitu kepercayaan individu terhadap kemampuannya untuk melaksanakan tindakan yang diperlukan guna mencapai tujuan yang diinginkan (Bandura, 1994).

c. Tetap Tegar dalam Keadaan Penuh Tekanan

Salah satu bentuk efikasi diri yang ditunjukkan oleh Sawamura Eijun adalah kemampuannya untuk tetap tegar ketika berada dalam situasi yang penuh tekanan. Dalam pertandingan penting menuju Koshien, Eijun menghadapi tekanan besar dari tim lawan yang memiliki tekad kuat untuk memenangkan pertandingan. Meskipun tekanan tersebut membuatnya merasa takut dan terintimidasi, Eijun berusaha untuk mengendalikan emosinya dan tetap fokus pada tugasnya sebagai pelempar.

Data 3.

- 栄純 : (そうだ。。。これは勝負。。。勝つか負けるかの真剣勝負。生き残るには相手を倒すしかない。負けちゃ駄目だ。絶対気持ちで負けちゃ駄目だ。)
(ダイヤのA 21, 第183話)
- Eijun : (Benar... Ini adalah pertandingan. Hanya ada menang atau kalah. Jika ingin bertahan, aku harus mengalahkan mereka. Aku tidak boleh kalah. Aku tidak boleh kalah secara mental.)

Monolog batin tersebut menunjukkan bahwa Eijun menyadari tekanan besar yang dihadapinya, tetapi ia berusaha meneguhkan dirinya agar tidak kalah secara mental. Sikap serupa juga terlihat ketika Eijun menghadapi pemukul lawan yang mampu memunculkan kembali trauma masa lalunya. Meskipun ingatan tersebut menimbulkan ketegangan, Eijun berusaha menenangkan diri dan tetap menjalankan perannya sebagai pelempar. Kemampuannya untuk tetap fokus dan tidak menyerah dalam situasi yang penuh tekanan menunjukkan tingkat efikasi diri yang tinggi. Hal ini sejalan dengan pandangan Bandura (1994) bahwa individu dengan efikasi diri tinggi cenderung mampu mengendalikan emosi serta mempertahankan kinerja mereka meskipun berada dalam kondisi yang menekan.

d. Tidak Menyerah Ketika Mengalami Kegagalan

Bentuk efikasi diri tinggi berikutnya yang ditunjukkan oleh Sawamura Eijun adalah sikap tidak mudah menyerah ketika mengalami kegagalan. Individu dengan efikasi diri tinggi cenderung memandang kegagalan sebagai kesempatan untuk belajar dan memperbaiki diri, bukan sebagai alasan untuk berhenti berusaha (Bandura, 1994). Dalam *Daiya no Ace*, sikap tersebut terlihat ketika Eijun mengalami kegagalan dalam pertandingan latihan melawan SMA Kiryuu. Meskipun performanya kurang baik dan melakukan beberapa kesalahan yang merugikan timnya, Eijun tidak menyerah dan justru menjadikan pengalaman tersebut sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kemampuannya.

Data 4.

- 栄純 : (くそ。。。結局インコースに投げれたのはあの一球だけかよ。真ん中近くに入った甘い球はことごとく外野まで運ばれた。守備でもみんなに迷惑かけたし。。。コントロールだって全然ダメだ。。。今の俺じゃ。。。先輩達に迷惑かけるだけなんじゃ。。。もっとコントロールつけなきゃいけねーし。。。もっと守備も上手くなんなきゃならねえ。。。)
(ダイヤのA 7, 第53話)
- Eijun : (Sial... Pada akhirnya aku hanya bisa melempar satu bola in course. Lemparan yang terlalu ke tengah semuanya terpukul jauh. Aku juga membuat banyak kesalahan dalam bertahan. Kontrol bolaku masih buruk. Kalau begini aku hanya akan menjadi beban bagi para senior. Aku harus memperbaiki kontrol lemparanku dan menjadi lebih baik lagi.)

Monolog pada data 4 tersebut menunjukkan bahwa Eijun menyadari kelemahan dalam permainannya dan berusaha menjadikannya sebagai bahan evaluasi diri. Alih-alih menyerah, ia bertekad untuk terus berlatih agar dapat memperbaiki kekurangan tersebut. Sikap ini menunjukkan bahwa kegagalan tidak melemahkan semangat Eijun, tetapi justru memotivasi

dirinya untuk berkembang menjadi pelempar yang lebih baik. Hal ini mencerminkan karakter individu dengan efikasi diri tinggi yang tetap berusaha dan mempertahankan komitmennya terhadap tujuan meskipun mengalami kegagalan (Bandura, 1994).

e. Berani Mencoba Sesuatu yang Baru

Salah satu bentuk efikasi diri yang tinggi adalah keberanian individu untuk mencoba hal-hal baru demi meningkatkan kemampuan dirinya. Individu dengan efikasi diri tinggi cenderung memiliki komitmen untuk mengembangkan keterampilan dan menghadapi tantangan baru sebagai bagian dari proses mencapai tujuan (Bandura, 1994). Dalam *Daiya no Ace*, sikap tersebut terlihat pada tokoh Sawamura Eijun yang berusaha mempelajari teknik lemparan baru untuk meningkatkan kemampuannya sebagai pelempar. Setelah melihat variasi lemparan yang dimiliki oleh pemain lain, Eijun terdorong untuk mempelajari teknik lemparan *cutter* (lemparan cepat ke samping) agar dapat menghadapi tim Inashiro yang memiliki kemampuan *batting* yang kuat.

Data 5.

御幸 : お前。。変化球覚えたいって言ってたよな。それでどんな球だ？
 栄純 : カットボールっス。
 栄純 : カットボールってムービングの一種なんですよ？クセ球じゃなく意図してボールを動かし、インコースの球を詰まらせゴロを打たせる。
 (ダイヤのA 17, 第 144 話)
 Miyuki : “Kau tadi bilang ingin belajar *breaking ball*. Lemparan apa yang kau maksud?”
 Eijun : “*Cutter*.”
 Eijun : “*Cutter* itu jenis bola lurus yang bisa bergerak, kan? Dengan lemparan itu aku bisa memancing pemukul agar bola mereka menjadi *ground ball*.”

Data 5 tersebut menunjukkan bahwa Eijun secara aktif mencari cara untuk meningkatkan kemampuannya sebagai pelempar dengan mempelajari teknik baru. Sikap serupa juga terlihat ketika Eijun mencoba mempelajari teknik lemparan *change-up* (lemparan pengecoh) setelah mendapat saran dari pelatih Ochiai. Meskipun Miyuki sempat khawatir latihan tersebut dapat mengganggu stabilitas lemparannya menjelang pertandingan, Eijun tetap bersemangat mencoba berbagai variasi genggam bola untuk menemukan teknik yang paling sesuai dengannya. Keberanian untuk bereksperimen dengan teknik baru tersebut menunjukkan bahwa Eijun memiliki motivasi kuat untuk terus berkembang. Sikap ini mencerminkan efikasi diri yang tinggi, karena individu yang memiliki keyakinan terhadap kemampuannya akan lebih berani mencoba strategi baru guna meningkatkan performa dan mencapai tujuan yang diinginkan (Bandura, 1994).

f. Mampu Bangkit dari Kegagalan

Selain tidak menyerah ketika mengalami kegagalan, individu dengan efikasi diri tinggi juga mampu bangkit kembali dari kegagalan tersebut dan terus berusaha mencapai tujuannya (Bandura, 1994). Dalam *Daiya no Ace*, sikap ini terlihat pada tokoh Sawamura Eijun setelah mengalami kegagalan besar dalam pertandingan final melawan SMA Inashiro. Pada pertandingan tersebut, Eijun secara tidak sengaja melempar bola hingga mengenai kepala Shirakawa sehingga ia mengalami tekanan mental dan akhirnya menderita *yips*. Kejadian tersebut membuat Eijun merasa sangat bersalah dan kehilangan kepercayaan diri. Namun, setelah beberapa waktu, Eijun mulai berusaha bangkit dari keterpurukan dengan menganalisis kesalahannya dan tetap menjalani latihan fisik secara disiplin meskipun untuk sementara waktu ia tidak diperbolehkan berlatih sebagai pelempar.

Data 6.

クリス : インコースに投げられないなら投げなくていい。今だからこその球を磨いてたらどうだ。
 栄純 : (一步。。いや半歩でも前へ。。俺はまだまだ足りないものだらけじゃねえか。)
 (ダイヤのA 26, 第 224 話)
 Chris : “Jika kau tidak bisa melempar ke dalam, maka tidak perlu memaksakan diri. Mengapa tidak mengasah lemparan yang lain sekarang?”
 Eijun : “Satu langkah... tidak, setengah langkah pun ke depan... masih banyak hal yang harus kupelajari.”

Dialog pada data 6 tersebut menunjukkan titik awal kebangkitan Eijun setelah mengalami kegagalan. Ia menyadari bahwa keterbatasannya dalam melempar *in course* bukanlah akhir dari kemampuannya sebagai pelempar. Sebaliknya, ia memilih untuk memanfaatkan kesempatan tersebut untuk mempelajari teknik lain, seperti lemparan *out course*, guna memperkuat kemampuannya. Sikap ini menunjukkan bahwa Eijun tidak terjebak dalam kegagalannya, melainkan berusaha mengembangkan strategi baru untuk tetap berkontribusi bagi tim. Keputusan untuk terus berlatih dan memperbaiki diri mencerminkan karakter individu dengan efikasi diri tinggi yang mampu mengubah kegagalan menjadi pengalaman belajar.

Kemampuan Eijun untuk bangkit dari kegagalan juga terlihat ketika ia kembali menghadapi situasi yang mengingatkannya pada trauma masa lalu, seperti ketika melawan pemukul kuat dari SMA Ugomori. Dalam kondisi tekanan yang tinggi, Eijun sempat mengingat kembali kegagalan yang pernah dialaminya. Namun, ia berusaha menenangkan diri dan meyakinkan dirinya untuk tetap fokus pada lemparan yang dapat ia lakukan saat itu. Dengan mengendalikan rasa takut dan keraguannya, Eijun akhirnya mampu melempar dengan baik dan menghentikan serangan lawan. Keberhasilan tersebut tidak hanya menunjukkan peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga menandai keberhasilan Eijun dalam mengatasi trauma dan keraguan yang sebelumnya menghambatnya. Hal ini menunjukkan bahwa Eijun mampu bangkit dari kegagalan dan mengubah pengalaman buruknya menjadi motivasi untuk berkembang menjadi pelempar yang lebih kuat.

g. Berkomitmen demi Meraih Keinginan

Salah satu bentuk efikasi diri tinggi adalah adanya komitmen yang kuat untuk terus berusaha mencapai tujuan yang diinginkan (Bandura, 1994). Dalam *Daiya no Ace*, sikap ini terlihat pada Sawamura Eijun yang tetap berlatih secara konsisten demi mewujudkan keinginannya menjadi *ace* tim Seidou. Meskipun ia harus bersaing dengan Furuya yang memiliki kemampuan luar biasa, Eijun tidak menghentikan usahanya dan justru semakin memperkuat tekadnya untuk berkembang sebagai pelempar utama.

Data 7.

前園 : 敵わんやろ。最後まで残ってんのはいつも沢村やで。ほんま尊敬するわ。降谷っていう怪物がすぐ隣にいたらエースになること投手としての成長を全然諦めとらん。

(ダイヤのA 30, 第 260 話)

Maezono : “Dia gila, ya? Dia selalu yang terakhir selesai latihan. Aku benar-benar menghormatinya. Padahal ada Furuya yang hebat seperti monster di sampingnya, tapi dia sama sekali tidak menyerah untuk menjadi *ace* dan terus berkembang sebagai *pitcher*.”

Data 7 tersebut menunjukkan bahwa komitmen Eijun tampak dalam kebiasaannya berlatih hingga paling akhir dan tidak menyerah meskipun berada dalam persaingan yang berat. Sikap ini memperlihatkan bahwa Eijun tidak hanya memiliki keinginan menjadi *ace*, tetapi juga terikat secara konsisten pada usaha-usaha nyata untuk mencapainya. Komitmen tersebut juga tampak sejak awal ketika ia memilih menggunakan waktunya untuk berlatih daripada sekadar menonton pertandingan, serta ketika ia terus berlatih melempar meskipun sedang mengalami *yips*. Dengan demikian, Eijun menunjukkan bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri tidak berhenti pada kepercayaan mental semata, tetapi diwujudkan melalui usaha yang terus-menerus dan disiplin untuk meraih tujuan yang diinginkan.

B. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Efikasi Diri Tokoh Sawamura Eijun

Tinggi rendahnya efikasi diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor yang membentuk keyakinannya terhadap kemampuan diri. Menurut Bandura (dalam Alwisol, 2009: 288), efikasi diri terbentuk melalui empat sumber utama, yaitu pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengalaman vikarius (*vicarious experience*), persuasi sosial (*social persuasion*), dan keadaan psikologi dan emosi (*physiological and emotional states*). Keempat faktor tersebut berperan dalam membentuk serta memperkuat keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk menghadapi berbagai tantangan. Dalam *Daiya no Ace*, efikasi diri Sawamura Eijun sebagai seorang pelempar berkembang melalui pengalaman keberhasilannya dalam pertandingan

maupun latihan, pengaruh dari keberhasilan orang lain yang ia jadikan panutan, dorongan dari orang-orang di sekitarnya, serta kemampuannya mengendalikan emosi ketika menghadapi tekanan dan kegagalan.

a. Pengalaman Keberhasilan

Menurut Bandura (1994: 78), pengalaman keberhasilan merupakan sumber paling kuat dalam membentuk efikasi diri. Ketika seseorang berhasil menghadapi tantangan atau menyelesaikan suatu tugas dengan baik, keyakinannya terhadap kemampuan diri akan meningkat sehingga ia lebih percaya diri untuk menghadapi tugas berikutnya. Dalam *Daiya no Ace*, efikasi diri Sawamura Eijun sebagai pelempar berkembang melalui berbagai pengalaman keberhasilan yang ia peroleh selama latihan maupun pertandingan.

Data 8.

栄純 : (大丈夫。。やれる！準備してたろ！)

(ダイヤの A 29, 第 248 話, 44)

Eijun : (Tenang saja... Aku pasti bisa! Aku sudah berlatih untuk ini!)

Data 8 tersebut menunjukkan keyakinan Eijun terhadap kemampuannya ketika ia diminta menggantikan Furuya sebagai pelempar dalam pertandingan melawan SMA Teito. Kepercayaan dirinya muncul karena ia telah melalui berbagai pengalaman keberhasilan sebelumnya, seperti berhasil melempar bola *in course* dengan baik dalam latihan menghadapi pelatih Kataoka serta keberhasilannya menggunakan lemparan *out course* dalam pertandingan *intersquad*. Pengalaman-pengalaman tersebut membuat Eijun menyadari bahwa ia masih mampu bermain dengan baik meskipun sedang mengalami kesulitan akibat kejang otot. Keberhasilan lain yang semakin memperkuat efikasi dirinya terlihat ketika ia mampu menahan serangan lawan dalam pertandingan resmi menggunakan teknik lemparan baru yang baru saja dipelajarinya. Selain itu, keberhasilannya melempar selama sembilan babak penuh dalam pertandingan melawan SMA Oya juga menjadi pengalaman penting yang meningkatkan kepercayaan dirinya. Dalam pertandingan tersebut, Eijun mampu mengendalikan emosi, memanfaatkan berbagai variasi lemparan seperti *change up*, serta mempertahankan performa hingga akhir pertandingan. Pengalaman keberhasilan yang berulang tersebut membuat Eijun semakin yakin terhadap kemampuannya sebagai pelempar, sehingga ia mampu menghadapi situasi pertandingan berikutnya dengan lebih tenang dan percaya diri.

b. Pengalaman Vikarius

Pengalaman vikarius atau pengalaman yang diperoleh melalui pengamatan terhadap orang lain juga menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan efikasi diri individu. Menurut Bandura (1994: 79), ketika seseorang melihat orang lain yang menghadapi masalah serupa mampu mengatasinya dengan baik, maka kepercayaan dirinya untuk menghadapi situasi yang sama juga akan meningkat. Dalam *Daiya no Ace*, efikasi diri Sawamura Eijun tidak hanya terbentuk dari pengalaman pribadinya, tetapi juga dari pengalaman yang ia amati pada pemain lain, baik senior maupun lawan yang ia jadikan sebagai model dalam menghadapi kesulitan.

Data 9.

真田 : いや〜やっぱ強えわ...これからもっと迷惑かけると思うけど。。。そんな時はカンベンっス！！

クリス : (打たれたことよりも大切なのは打たれた後。。。)

栄純 : (こ。。これが。。。これがエースのピッチング。)

(ダイヤの A 13, 第 111 話, 172-176)

Sanada : “Wah... mereka benar-benar kuat. Sepertinya aku akan merepotkan kalian lagi nanti, jadi maaf, ya.”

Chris : (Yang paling penting bukanlah ketika bola terpukul, tetapi bagaimana setelah itu.)
Eijun: (Ini... inilah lemparan seorang ace.)

Data 9 tersebut menunjukkan bagaimana Eijun belajar dari pengalaman orang lain ketika melihat Sanada Shunpei tetap tenang setelah lemparannya dipukul hingga menghasilkan *home run* (pukulan langsung menghasilkan skor). Sikap Sanada yang tidak panik dan tetap fokus menghadapi pemukul berikutnya memberikan gambaran kepada Eijun tentang bagaimana

seorang *ace* seharusnya bersikap ketika menghadapi kegagalan di atas *mound* (gundukan tempat pitcher melempar). Pengalaman vikarius ini kemudian memengaruhi cara Eijun menghadapi situasi serupa dalam pertandingan lain, seperti ketika melawan SMA Teito. Ketika lemparannya berhasil dipukul oleh lawan, Eijun tetap berusaha tenang dan mendorong rekan satu timnya untuk tetap fokus pada permainan berikutnya. Dengan demikian, pengamatan terhadap sikap pemain lain yang mampu menghadapi tekanan pertandingan memberikan kontribusi penting dalam membentuk kepercayaan diri Eijun serta cara ia mengelola situasi sulit sebagai seorang pelempar.

c. Persuasi Sosial

Selain keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, dukungan, saran, maupun dorongan dari orang lain juga dapat meningkatkan efikasi diri seseorang. Faktor ini disebut sebagai persuasi sosial, yaitu upaya meyakinkan individu bahwa ia memiliki kemampuan untuk menghadapi tantangan atau mencapai tujuan tertentu (Feist & Feist, 2010: 215). Dalam *Daiya no Ace*, Sawamura Eijun menerima berbagai bentuk persuasi sosial dari pelatih maupun rekan satu timnya. Dorongan tersebut berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan dirinya, terutama ketika ia mengalami kegagalan atau keraguan terhadap kemampuannya sebagai pelempar.

Data 10.

- 御幸 : お前は入学してわずか3か月で新しいフォームを身に付けたよな。。。でもそれはボールの出所が見えづらくなっただけで。スピードや球威が急激に増したわけじゃない。。。それでも監督がお前に期待してるのはここ。。。ハートの強さ。
- クリス : 監督はこの夏最後まで4人の投手で戦い抜くつもりだぞ。。。 (ダイヤのA 15, 第121話, 23-26)
- Miyuki : “Kau baru tiga bulan di tim ini, tapi sudah bisa menguasai bentuk lemparan baru. Memang kecepatan atau kekuatan bolamu belum meningkat drastis, tetapi pelatih tetap mengharapkan satu hal darimu, yaitu kekuatan hatimu.”
- Chris : “Pelatih berencana menjalani turnamen musim panas ini dengan empat pelempar.”

Data 10 tersebut menunjukkan bagaimana Eijun memperoleh dukungan dari Miyuki dan Chris setelah ia kehilangan kepercayaan diri akibat lemparannya dipukul hingga menghasilkan *home run* oleh Todoroki Raichi. Penjelasan Miyuki bahwa pelatih masih menaruh harapan pada kekuatan mental Eijun membuatnya kembali menyadari bahwa dirinya masih dipercaya oleh tim. Persuasi sosial juga muncul dari pelatih Kataoka yang tetap memberikan kesempatan kepada Eijun untuk bermain meskipun ia melakukan kesalahan, serta dari rekan-rekan setimnya seperti Kuramochi dan Maezono yang menyatakan bahwa mereka mulai mengandalkan Eijun sebagai pelempar. Dukungan tersebut membuat Eijun kembali percaya pada kemampuannya dan mampu bermain dengan lebih tenang dalam pertandingan berikutnya. Dengan demikian, persuasi sosial dari orang-orang di sekitarnya berperan penting dalam memperkuat efikasi diri Eijun serta mendorongnya untuk terus berkembang sebagai pelempar.

d. Keadaan Emosi

Keadaan emosi juga merupakan salah satu faktor yang memengaruhi terbentuknya efikasi diri. Emosi negatif seperti rasa takut, cemas, atau tekanan yang berlebihan dapat menurunkan kepercayaan diri individu dalam menghadapi suatu tugas atau tantangan. Sebaliknya, individu yang mampu mengendalikan emosinya akan memiliki efikasi diri yang lebih tinggi karena ia dapat tetap fokus dan bertindak secara rasional dalam situasi sulit (Alwisol, 2009: 289). Dalam *Daiya no Ace*, kondisi emosional Sawamura Eijun mengalami perkembangan yang signifikan. Pada awalnya, Eijun sering kehilangan konsentrasi ketika menghadapi tekanan pertandingan. Misalnya ketika lemparannya dipukul oleh Todoroki Raichi hingga menghasilkan *home run*, Eijun menjadi tidak stabil secara emosional sehingga ia kehilangan fokus dan tidak mampu melempar dengan baik pada *inning* (babak saat tim bergantian menyerang) berikutnya. Situasi yang lebih berat terjadi ketika tekanan pertandingan membuatnya melakukan kesalahan fatal dengan melempar bola hingga mengenai kepala Shirakawa. Peristiwa tersebut tidak hanya menurunkan kepercayaan dirinya, tetapi juga menyebabkan Eijun mengalami *yips* sehingga ia tidak mampu melempar menggunakan teknik *in course* seperti sebelumnya. Kedua pengalaman

tersebut menunjukkan bahwa ketika Eijun tidak mampu mengendalikan emosinya, performa bermainnya menurun dan efikasi dirinya ikut melemah.

Data 11.

栄純 : (ゆっくり、もっとゆっくり息をはけ。。腹に力を溜めろ。済んでしまったことは取り返せない。だったら前を向け。勇ましくアイツはここに立ってたぞ。。。これ以上崩れてたまるか。)

(ダイヤのA 39, 第 342 話, 43-44)

Eijun : (Pelan-pelan... tarik napas lebih pelan. Kumpulkan kekuatan di perutku. Apa yang sudah terjadi tidak bisa diubah. Jadi aku harus melihat ke depan. Dia berdiri di sini dengan berani... Aku tidak boleh runtuh lagi.)

Data 11 tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan Eijun dalam mengendalikan emosinya. Ketika lemparannya kembali dipukul oleh lawan dalam pertandingan melawan SMA Seiko, Eijun tidak lagi kehilangan konsentrasi seperti sebelumnya. Ia justru menenangkan dirinya dengan mengatur pernapasan dan mengingat bahwa kesalahan yang telah terjadi tidak dapat diubah. Dengan cara tersebut, Eijun mampu kembali fokus menghadapi pemukul berikutnya. Kemampuan untuk menenangkan diri dan menjaga konsentrasi tersebut menunjukkan bahwa kondisi emosional Eijun telah berkembang menjadi lebih stabil. Pengendalian emosi ini berperan penting dalam meningkatkan efikasi dirinya sebagai pelempar karena ia mampu menghadapi tekanan pertandingan tanpa kehilangan kepercayaan diri terhadap kemampuannya.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk efikasi diri tokoh Sawamura Eijun dalam komik *Daiya no Ace* karya Yuji Terajima serta faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya efikasi diri tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa Sawamura Eijun memiliki efikasi diri yang berkembang secara bertahap melalui pengalaman dan proses belajar yang ia jalani sebagai seorang pelempar. Bentuk efikasi diri tersebut terlihat dari sikap Eijun yang memiliki keyakinan terhadap kemampuannya, berani menghadapi tantangan, tidak mudah menyerah ketika mengalami kegagalan, serta terus berusaha memperbaiki kekurangan yang dimilikinya melalui latihan dan evaluasi diri. Meskipun sering menghadapi kegagalan dan tekanan dalam pertandingan, Eijun tetap menunjukkan semangat juang yang tinggi dan berusaha meningkatkan kemampuannya agar dapat memberikan kontribusi terbaik bagi timnya.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa efikasi diri Eijun dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengalaman tidak langsung melalui pengamatan terhadap orang lain (*vicarious experience*), persuasi sosial dari orang-orang di sekitarnya, serta keadaan emosi. Dukungan dan kepercayaan dari pelatih maupun rekan satu tim, seperti Miyuki, Chris, dan Kataoka, berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan diri Eijun ketika ia menghadapi kegagalan. Di samping itu, kemampuan Eijun dalam mengendalikan emosinya juga berkembang seiring pengalaman yang ia peroleh dalam pertandingan. Dengan demikian, perkembangan efikasi diri tokoh Sawamura Eijun dalam *Daiya no Ace* menunjukkan bahwa kepercayaan diri seseorang tidak hanya terbentuk dari kemampuan individu semata, tetapi juga dari pengalaman, dukungan sosial, serta kemampuan mengelola emosi dalam menghadapi berbagai tekanan dan tantangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2009). *Psikologi kepribadian* (Edisi revisi). UMM Press.
- Auliyatuzzahroh. (2015). *Rendahnya efikasi diri tokoh Tomo dalam cerpen Tomochan no Shiawase: Sebuah analisis kognitif sosial Albert Bandura* (Skripsi). Universitas Diponegoro.
- Bandura, A. (1994). Self-efficacy. In V. S. Ramachandran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (Vol. 4, pp. 71-81). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-226920-2.00010-3>
- Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Eisner, W. (1996). *Graphic storytelling and visual narrative*. Poorhouse Press.
- Feist, J., & Feist, G. J. (2010). *Theories of personality* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Hadrianus, J. (Trans.). (2015). *Ace of Diamond* (Vol. 1). PT Elex Media Komputindo.

- Handayani, N. (2022). *Efikasi diri oleh Albert Bandura pada tokoh Kamado Tanjirou dalam anime Kimetsu no Yaiba karya Koyoharu Gotouge* (Skripsi). Universitas Diponegoro.
- Novitasari, D. (2018). *Efikasi diri tokoh Sayaka dalam film Birigyaru karya sutradara Nobuhiro Doi (Tinjauan kognitif sosial)* (Skripsi). Universitas Diponegoro.
- Ormrod, J. E. (2009). *Educational psychology: Developing learners* (6th ed.). Pearson.
- Ramadhan, M. (2020). *Perubahan efikasi diri pada tokoh Armin dalam anime Attack on Titan (Kajian psikologi sastra)* (Skripsi). Universitas Diponegoro.
- Siska, D. (2022). *Efikasi diri pada tokoh Noelle dalam film animasi Black Clover karya sutradara Tatsuya Yoshihara* (Skripsi). Universitas Diponegoro.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumardjo, J., & Saini, K. M. (1991). *Apresiasi kesusastraan*. Gramedia.
- Terajima, Y. (2006–2015). *Daiya no Ace*. Kodansha.
- Terajima, Y. (2015–2022). *Daiya no Ace Act II*. Kodansha.
- Anime News Network. (2010). *34th Annual Kodansha Manga Awards announced*. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2010-05-11/34th-annual-kodansha-manga-awards-announced>
- Anime News Network. (2008). *53rd Shogakukan Manga Award winners announced*. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2008-01-30/53rd-shogakukan-manga-award-winners-announced>