

SUSPENSE, SURPRISE, DAN UNITY DALAM PLOT MANGA KIMETSU NO YAIBA

Indriani¹

Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: iindriani013@gmail.com

Tienn Immerry²

Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: immerry20@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis unsur *suspense*, *surprise*, dan *unity* dalam tahapan plot manga *Kimetsu no Yaiba*. Batasan analisis masalah adalah plot terkait usaha penyelamatan Nezuko oleh Tanjirou agar dapat kembali menjadi manusia setelah digigit oleh *oni*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan intrinsik dengan fokus pada tokoh, tahapan plot, dan kaidah plot. Teori plot mengacu pada tahapan awal-tengah-akhir menurut Aristoteles. Tiga tahapan plot dalam usaha penyelamatan Nezuko secara konsisten membangun *suspense* melalui konflik dan pertempuran antara Tanjirou serta sekutunya melawan para *oni*. Elemen *surprise*, sebagai hal yang tidak terduga yang terjadi setelah *suspense*, ditemukan dalam setiap tahapan plot. *Surprise*, terutama muncul dalam pengungkapan kekuatan dan strategi yang digunakan oleh Tanjirou dan Nezuko. *Unity* terbentuk dari keterkaitan antara *suspense* dan *surprise* di tiap tahapan plot tujuan utama Tanjirou, menemukan obat untuk mengembalikan Nezuko menjadi manusia. Nezuko, meskipun sebagai tokoh protagonis terkadang berkontradiksi saat berubah menjadi *oni*. Partisipasi aktif Nezuko dalam proses penyembuhan dirinya sendiri menjadi faktor penentu keberhasilan Tanjirou dalam mencapai misinya.

Kata Kunci: Manga; tahapan plot; penyelamatan; *oni*

ABSTRACT

This research analysis the elements of suspense, surprise, and unity in the plot stages of Demon Slayer manga. The limitation of the problem analysis is the plot related to Nezuko rescue attempt by Tanjirou to become human again after being bitten by oni. An intrinsic approach used with a focus on characters, plot stages, and plot rules. Plot theory refers to the beginning-middle-end stage according to Aristoteles. The three stages of the plot in Nezuko rescue attempt consistently build suspense through conflicts and battles between Tanjirou and his allies against the oni. The element of surprise, as the unexpected, happening after suspense, found in each stage of the plot. Surprise, especially emerged in the revelation of the powers and strategies used by Tanjirou and Nezuko. Unity is formed from the connection between suspense and surprise in each stage of the plot of Tanjirou main goal, which is to find a cure to return Nezuko into human. Nezuko, despite being the protagonist sometimes contradicts herself when she turns into an oni. Nezuko active participation in the process of healing herself becomes the determining factor of Tanjirou success in achieving his mission.

Keywords: Manga; plot stages; rescue; *oni*

PENDAHULUAN

Manga adalah komik (cerita) bergambar dalam bahasa Jepang. Manga biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan arah tulisan *kanji* (Yosi, 2011). Dalam bahasa Jepang manga dituliskan dengan menggunakan dua karakter *kanji*, yaitu *kanji man* (漫) yang artinya “kartun” dan *kanji ga* (画) yang artinya “gambar” (Mazii, 2016). Sebelum dikenal istilah manga, pada awal abad ke-19 saat Jepang memasuki zaman Edo, seorang pelukis terkenal bernama Katsushika Hokusai pertama kali mengemukakan istilah *tobae* yaitu kisah bergambar atau karikatur, istilah ini kemudian berubah menjadi istilah manga hingga saat ini. Manga terus berkembang dari tahun ke tahun mengikuti perkembangan zaman, selain itu pada tahun 1930-an manga juga menjadi media untuk menyampaikan kritikan terhadap pemerintah Jepang (Sinarizqi & Ningsih, 2022).

Manga mulai berkembang menjadi berbagai genre, awalnya genre *shounen* (untuk anak laki-laki) dan *shoujo* (untuk anak perempuan). Kemudian mulai berkembang lagi genre *seinen* (untuk dewasa muda) dengan cerita yang lebih mendalam. Manga mulai diterjemahkan ke bahasa asing dan memperluas genre dalam manga yang menarik perhatian internasional (McCarthy, 2014). Manga memiliki beberapa genre yaitu, *action*, *adventure*, *psychological*, *drama*, *fantasy*, *magic*, *comedy*, *slice of life*, *horor*, *romance*.

Meskipun ada beberapa genre, setiap manga dapat tergolong lebih dari satu genre. Genre *action* menggambarkan tingkat aksi yang intens, adegan pertempuran lebih banyak daripada percakapan biasa. Genre *adventure* adalah genre petualangan, menceritakan perjalanan dan melakukan petualangan di tempat tertentu, atau berkeliling ke beberapa tempat atau dimensi lain. *Psychological* adalah genre yang menggambarkan bagaimana pikiran dan jiwa bekerja melalui karakter-karakternya. Genre *drama* memiliki cerita yang realistis, yang mungkin saja bisa dialami dalam kehidupan sehari-hari. Genre *fantasy* merupakan genre yang berkaitan dengan dunia fantasi. Genre *magic* yaitu genre yang membahas tentang hal-hal yang *magic* contohnya mantra dan sihir. Genre *comedy* adalah genre manga yang sangat populer. Setiap momen, dialog, adegan dan kejadiannya selalu lucu. Genre *slice of life* (sepotong kehidupan) adalah cerita yang digambarkan secara realistis dan diatur dalam domain kehidupan nyata. Tidak ada yang tiba-tiba terjadi, tidak ada plot *twist* yang dibuat-buat, tidak ada “yang jahat” dan “yang baik”, semuanya seperti manusia pada umumnya di dunia sungguhan. Genre *horor* pada manga biasanya jika ada hantu, monster, kengerian, darah, makhluk bertanduk, makhluk bertaring, perasaan seram. *Romance* adalah genre manga romansa, memiliki adegan romantis dengan momen lembut yang menyentuh hati pembaca (K.N, 2020).

Kimetsu no Yaiba (鬼滅の刃) (*Demon Slayer*) disingkat *KnY* adalah serial manga Jepang yang ditulis oleh Gotouge Koyoharu (吾峠 呼世晴). *KnY* masuk dalam golongan genre *action*, *adventure*, *drama*, *fantasy* (Gotouge, 2022). Manga *KnY* memiliki konsep cerita yang membahas tentang manusia yang melawan *oni* (iblis). Dengan adanya pertentangan antar manusia dan *oni* ini yang membuat pembaca jadi penasaran dengan plot ceritanya, bahkan bukan hanya pertarungan manusia dengan *oni* yang ada manga *KnY* karena ada adegan manusia yang sudah berubah menjadi *oni* juga ikut bertarung melawan *oni* yang asli. Selain itu dalam manga *KnY* ini menunjukkan ikatan batin yang sangat kuat antara seorang kakak dengan adiknya meskipun adiknya telah berubah menjadi *oni*. Adegan dalam manga *KnY* ini membuat pembaca semakin penasaran dengan ceritanya (Irawan, 2025).

Manga *KnY* menceritakan tentang Tanjiro seorang anak laki-laki yang menjadi pembasmi *oni* setelah keluarganya dibunuh oleh *oni*. Nezuko, adik perempuannya berubah menjadi *oni* setelah digigit oleh raja *oni*. Tanjiro bertekad untuk menyembuhkan adiknya agar sepenuhnya

menjadi manusia kembali karena satu-satunya keluarga yang tertinggal hanya adiknya saja. Cerita manga tentang perjuangan seorang kakak dalam mewujudkan tujuannya menjadi pembasmi *oni* agar bisa mencari cara untuk mengubah kembali adiknya menjadi manusia.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengelompokkan tokoh protagonis dan tokoh antagonis dalam usaha penyelamatan Nezuko oleh Tanjirou dan mendeskripsikan *surprise*, *suspense*, dan *unity* pada tahapan plot dalam usaha penyelamatan Nezuko oleh Tanjirou. Dalam usaha penyelamatan, Nezuko yang ikut bersama Tanjirou, sewaktu-waktu bisa saja berubah menjadi *oni* yang membahayakan kakaknya, Tanjirou. Peneliti mengelompokkan tokoh protagonis dan tokoh antagonis yang ada dalam proses penyelamatan Nezuko oleh Tanjirou. Plot cerita dengan munculnya *suspense* dan *surprise* bagi pembaca manga dengan *unity* (kesatupaduan) plot, membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut manga *KnY* khususnya plot tentang penyelamatan Nezuko oleh kakaknya Tanjirou yang menjadi fokus penelitian ini.

Manfaat teoretis penelitian merupakan bagian penulisan yang berisi kegunaan dalam pengembangan sistem ilmu pengetahuan. Sehingga hal ini biasanya merujuk pada landasan teori yang digunakan. Manfaat teoretis dalam penelitian merujuk pada kontribusi penelitian sastra terhadap pemahaman teori struktural. Melalui penelitian ini menjadi tambahan dan memperluas pemahaman peneliti tentang unsur intrinsik terutama tokoh, tahapan plot, dan kaidah plot. Manfaat praktis secara umum dapat bermanfaat bagi pembaca yang berminat memperdalam pengetahuan mengenai konteks manga yang mungkin nantinya dapat digunakan untuk mendalami penelitian tentang *suspense*, *surprise*, dan *unity* pada tahapan plot. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya.

KAJIAN LITERATUR

Pada penelitian terdahulu ditemukan beberapa yang membahas mengenai manga *KnY*. Dalam penelitian ini peneliti membatasi tinjauan pustaka untuk penelitian terdahulu dari manga *KnY*, bukan versi anime. Berikut uraian penelitian-penelitian sebelumnya dari manga *KnY*.

Wijaya (2021) melakukan penelitian tentang “Representasi Nilai-Nilai Bushidou dalam Manga *Kimetsu no Yaiba*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna dari tanda-tanda dalam manga *Kimetsu no Yaiba*, yang merepresentasikan nilai etika Bushidou. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter-karakter dalam manga *Kimetsu no Yaiba* merepresentasikan nilai-nilai etika bushidou yaitu keadilan, keberanian, kebajikan, kejujuran, kesopanan, kehormatan, kontrol diri, dan kesetiaan.

Meizora dkk. (2021) melakukan penelitian yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Kibutsuji Muzan dalam Manga *Kimetsu no Yaiba*”. Penelitian ini mendeskripsikan konflik batin pada tokoh antagonis yang bernama Kibutsuji Muzan dalam manga berjudul *Kimetsu no Yaiba*. Hasil penelitiannya menunjukkan bentuk konflik batin yang dialami tokoh Kibutsuji Muzan dan faktor yang menjadi penyebab terjadinya konflik batin tersebut. Adapun konflik batin yang dialami tokoh Kibutsuji Muzan yaitu konflik batin tokoh Kibutsuji Muzan terkait kenyataan yang tidak selaras dengan harapannya; kebimbangan akan tujuan hidupnya yang sebenarnya, kebimbangan akan menolak atau menerima pertanyaan yang sangat sesuai dengan realita, kebimbangan dalam mengambil sebuah keputusan besar pada situasi mendesak di akhir kehidupannya. Faktor yang mempengaruhi munculnya konflik batin dalam diri Muzan adalah pertentangan yang terjadi antara id, ego, dan super ego, serta lemahnya peran super ego dalam diri Kibutsuji Muzan.

Purnamasari dkk. (2022) melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Kanji *Jukujikun* dalam Manga *Kimetsu no Yaiba*”. Penelitian ini mendeskripsikan proses pembentukan kanji *Jukujikun* yang terdapat dalam manga *Kimetsu no Yaiba* dan mengidentifikasi hubungan makna

bentuk kanji *Jukujikun*. Kanji *Jukujikun* adalah cara baca kanji *jukugo* yang tidak berhubungan dengan bunyi *on* dan *kun* dari kanji-kanji pembentuknya dan dibaca secara keseluruhan berdasarkan cara baca Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 12 data dari proses pembentukan, delapan data dengan relasi pemberi, dua data dengan relasi *matched*, satu data dengan relasi kepastian, dan satu data dengan relasi predikat subjek.

Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya yang telah peneliti dapatkan, dapat disimpulkan terdapat perbedaan dengan penelitian yang peneliti susun ini. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu peneliti membahas unsur intrinsik dari segi plot yang belum ada yang membahas manga *KnY* dari segi tahapan plot awal-tengah-akhir dan kaitan *suspense*, *surprise*, dan *unity* dalam tahapan plot. *Novelty* penelitian ini adalah pembahasan unsur intrinsik dalam manga *KnY* dengan klasifikasi tokoh protagonis dan antagonis dan fokus penelitian terhadap plot penyelamatan Nezuko oleh kakaknya Tanjirou, agar dapat kembali menjadi manusia lagi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang didasari dari pola pikir induktif, pengamatan obyektif partisipatif terhadap suatu gejala atau fenomena sosial yang meliputi keadaan masa lalu, masa kini dan bahkan yang akan datang. Penelitian kualitatif berkaitan dengan ilmu sosial, ekonomi, budaya, hukum, humaniora, sejarah, dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara sengaja, teknik pengumpulan dengan triangulasi atau gabungan, analisis data bersifat induktif kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Anggito & Setiawan, 2018).

(Parmin, 2019) menjelaskan dua pendekatan sastra yaitu pendekatan intrinsik dan pendekatan ekstrinsik. Pendekatan intrinsik merupakan pendekatan yang bertumpu pada karya sastra itu sendiri. Sedangkan pendekatan ekstrinsik merupakan pendekatan yang bertumpu pada aspek-aspek di luar karya sastra yang diteliti. Pada penelitian ini digunakan pendekatan intrinsik untuk menganalisis data. Unsur intrinsik yang dibahas dalam penulisan ini yaitu tokoh, tahapan plot, dan kaidah plot (*suspense*, *surprise*, dan *unity*). Dalam hal ini peneliti fokus pada plot tentang usaha Tanjirou menyelamatkan Nezuko untuk mengubahnya kembali menjadi manusia.

Cara pengumpulan data dalam suatu penelitian dapat dilihat dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu sumber data utama dalam suatu penelitian yang secara langsung memberikan data kepada peneliti. Sumber data sekunder yaitu sumber data pendukung dalam suatu penelitian yang bersumber dari orang lain atau dari dokumen. Data primer yang penulis gunakan dalam penelitian ini berupa manga *KnY* karangan Koyoharu Gotouge yang diakses langsung melalui manga daring dari laman (<https://rawkuma.com/kimetsu-no-yaiba>). Manga *KnY* yang digunakan dalam penulisan ini dibatasi pada 33 *chapter* dari keseluruhan 205 *chapter*. Tidak semua *chapter* diambil, penulis mengambil bagian-bagian yang berkaitan dengan plot penyelamatan Nezuko.

Teknik penelitian terbagi menjadi dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Untuk memperoleh data penelitian penulis menggunakan teknik simak dan teknik catat. Teknik simak dan teknik catat adalah dua metode pengumpulan data yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif. Teknik simak yaitu teknik pengumpulan data yang melibatkan perhatian penulis terhadap manga *KnY* untuk mendapatkan data. Teknik catat yaitu mencatat data kutipan kalimat dalam gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tokoh

Pada bagian ini peneliti mengelompokkan tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Ada lima tokoh protagonis dan ada lima tokoh antagonis yang ditemukan sesuai urutan kemunculan dalam data. Tokoh protagonis terdiri dari (1) Tanjirou (2) Nezuko (3) Tomioka Giyuu (4) Urokodaki Sakonji (5) Tamayo. Tokoh antagonis terdiri dari (1) Kibutsuji Muzan (2) Yahaba dan Susamaru (3) Rui (4) Daki (5) Hantengu. Berikut tabel tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

Tabel 1. Tokoh Protagonis

No.	Nama Tokoh Protagonis	Gambar	Ket.
1.	Tanjirou		Tanjirou adalah tokoh yang baik hati, memiliki rasa kasih sayang yang tulus kepada orang-orang terdekatnya, memiliki tekad yang kuat dan pemberani.
2.	Nezuko		Nezuko adalah adik perempuan Tanjirou yang telah berubah menjadi <i>oni</i> setelah keluarga Tanjirou dibunuh oleh Kibutsuji Muzan. Nezuko adalah tokoh yang penyayang dan peduli kepada orang-orang terdekatnya.
3.	Tomioka Giyuu		Tomioka Giyuu adalah tokoh yang tegas dan peduli. Ketegasan Tomioka Giyuu dapat dilihat pada saat Tomioka Giyuu harus membunuh Nezuko. Kepedulian Tomioka Giyuu dilihat pada saat adegan Tomioka Giyuu mengatakan pada Tanjirou agar Nezuko tidak boleh terkena cahaya matahari.
4.	Urokodaki Sakonji		Urokodaki Sakonji adalah mantan pembasmi <i>oni</i> yang juga menjadi guru Tanjirou agar bisa menjadi pembasmi <i>oni</i> . Urokodaki Sakonji adalah seseorang yang peduli dan tegas, walaupun pada saat awal bertemu Tanjirou, Urokodaki Sakonji terlihat sangat keras terhadapnya.
5.	Tamayo		Tamayo adalah <i>oni</i> yang memiliki kemampuan dalam bidang pengobatan. Tamayo juga sosok yang sangat pemberani dalam mengambil keputusan, walaupun ia adalah <i>oni</i> ia tetap berpihak pada kebaikan dan keadilan.

Sumber Gambar : Manga *Kimetsu no Yaiba* (chapter 1, 9, 1, 3, 15)

Tabel 2. Tokoh Antagonis

No.	Nama Tokoh Antagonis	Gambar	Ket.
1.	Kibutsuji Muzan		Kibutsuji Muzan menjadi sosok <i>oni</i> / iblis yang sangat kuat dan berbahaya. Kibutsuji Muzan hanya bisa mati karena terbakar oleh cahaya matahari. Ia juga dapat mengubah manusia menjadi <i>oni</i> setelah digigit olehnya. Tujuan Kibutsuji Muzan mengubah manusia menjadi <i>oni</i> untuk menambah jumlah pengikutnya.
2.	Yahaba dan Susamaru		Yahaba adalah <i>oni</i> laki-laki yang memiliki kepribadian yang sadis. Susamaru adalah <i>oni</i> wanita yang suka bermain-main dan kekanak-kanakan. Ia selalu tersenyum dan tertawa bahagia dalam pertarungan.
3.	Rui		Rui adalah <i>oni</i> yang memiliki penampilan seperti anak kecil yang menggunakan kimono dengan wajah polos dan tidak berbahaya, tetapi pada kenyataannya memiliki sifat yang kejam.
4.	Daki		Daki adalah <i>oni</i> wanita dengan rambut yang panjang, tubuh yang tinggi dan menyeramkan. Daki memiliki kemampuan yang bisa memanipulasi obi yang dikenakannya untuk melukai lawan dengan memotong atau melilit lawannya dengan sadis.
5.	Hantengu		Hantengu adalah <i>oni</i> laki-laki pendek dengan tubuh yang kurus ditutupi urat-urat dan kerutan di seluruh bagian tubuhnya, memiliki benjolan besar di atas dahinya dan juga disertai dua tanduk pada kepalanya. Hantengu adalah sosok <i>oni</i> yang pengecut karena ia selalu kabur dari musuhnya agar tidak dibunuh.

Sumber Gambar : Manga *Kimetsu no Yaiba* (chapter 14, 15 dan 17, 30, 77, 106)

2. *Suspense, Surprise, dan Unity* dalam Tahapan Plot

Tahapan plot dalam manga *KnY* yang berkaitan dengan proses perjalanan Tanjirou bersama adiknya Nezuko untuk menyembuhkan Nezuko. Ada tiga tahapan plot, yaitu Tahap Awal, Tahap Tengah, dan Tahap Akhir. Berikut deskripsi tahapan plot penyelamatan Nezuko oleh Tanjirou.

2.1 Tahap Awal

Tahap awal adalah tahap pengenalan pada awal cerita yang berupa pengenalan tokoh, dan pengenalan latar. Pada tahap awal ini juga sudah mulai adanya konflik. Tahap awal dalam manga *KnY* ini, menunjukkan data perkenalan tokoh Tanjirou dan Nezuko yang menceritakan keluarga mereka yang dibunuh oleh *oni* pada saat Tanjirou pergi ke kota untuk menjual arang. Konflik pada tahap awal dimulai ketika keluarga Tanjirou dibunuh *oni*. Berikut gambar *Suspense* dan *Surprise* pada tahap awal.



Gambar 1. *Suspense* dan *Surprise* Tahap Awal (*Chapter 1 Hal 12*)

Dalam gambar tampak Tanjirou dengan ekspresi terkejut, matanya terbuka lebar, keringat mengalir pada wajahnya, dan mulutnya seolah meneriakkan sesuatu. Tanjirou melihat kedua adiknya terbaring dengan berlumuran barah di depan pintu rumahnya. Hal ini menciptakan *suspense* dan *surprise* bagi pembaca.

Gambar *Suspense* dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. *Suspense Tahap Awal (Chapter 1 Hal 14)*

Suspense terjadi pada saat Tanjiro melihat Nezuko ternyata masih hidup. Terlihat Tanjiro menggendong Nezuko di punggungnya dan berusaha menolong Nezuko karena hanya Nezuko yang tubuhnya masih terasa hangat, dapat dilihat dari kutipan berikut 「禰豆子だけ まだ体にぬくもりがある」 (*Nezuko dake mada karada ni nukumori ga aru* / Hanya Nezuko yang tubuhnya masih hangat). Kutipan ini menunjukkan kemungkinan Nezuko masih bisa diselamatkan. *Suspense* masih dirasakan pembaca karena terlihat Tanjiro membawa Nezuko yang terluka parah dengan tubuh yang lemas untuk mencari pertolongan, dengan rasa takut akan kemungkinan buruk yang akan terjadi pada Nezuko. Apakah ia akan selamat atau mungkin akan mati dalam perjalanan mencari pertolongan?, dapat dilihat dari kutipan 「医者に見せれば 助かるかもしれない」 (*Isha ni misereba tasukaru kamoshirenai* / Jika aku membawanya ke dokter, mungkin dia bisa diselamatkan). Kutipan ini yang menunjukkan adanya *suspense* karena pembaca pun jadi ikut tegang dengan kondisi Nezuko yang belum pasti dapat selamat.

Gambar *Surprise* dilihat pada gambar berikut ini.

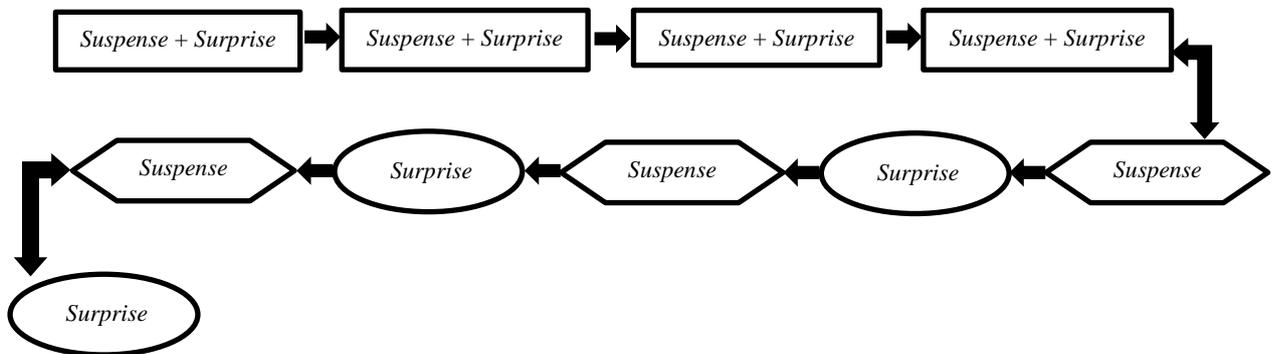


Gambar 3. *Surprise Tahap Awal (chapter 1 hal 16)*

Surprise terjadi pada saat Nezuko tiba-tiba berteriak dengan ekspresi muka yang ganas, matanya membesar, mulutnya terbuka lebar dengan taring tajam yang keluar. Tanjiro menunjukkan muka yang sangat terkejut, mata yang terbuka lebar dengan keringat dingin di wajahnya. Baik Tanjiro dan pembaca ikut mengalami *surprise* karena kejadian mendadak ini, sebelumnya Nezuko dalam kondisi lemah tidak bergerak, tiba-tiba saja berubah menjadi ganas. Perubahan yang terjadi pada Nezuko tanpa adanya tanda-tanda yang membuat pembaca tidak bisa menduganya. Perubahan pada diri Nezuko yang menjadi ganas membuat pembaca terkejut, sebenarnya apa yang terjadi dengan diri Nezuko?

Tahapan plot pada tahap awal ditemukan *suspense* dan *surprise* yaitu dimulai pada tragedi pembantaian keluarga Tanjiro oleh Kibutsuji Muzan yang hanya menyisakan Nezuko sebagai satu-satunya anggota keluarga Tanjiro yang berhasil selamat walaupun Nezuko telah berubah menjadi *oni*. Meskipun Nezuko telah berubah menjadi *oni*, Nezuko tidak ingin menyerang Tanjiro. Begitu juga halnya dengan Tanjiro yang selalu menganggap Nezuko sebagai saudara perempuannya dan berusaha melindunginya. *Unity* pada tahap awal adalah kesatuapaduan dari *suspense* dan *surprise* yang terjadi.

Unity pada tahap awal dapat dilihat pada gambar pola berikut.



2.2 Tahap Tengah

Tahap tengah adalah tahap ketika konflik yang muncul pada tahap awal semakin berkembang, tokoh utama dalam cerita mengalami perkembangan, baik dalam karakter, keputusan yang diambil, maupun relasi dengan tokoh lain dalam cerita. Tahap tengah dalam manga *KnY* dimulai pada saat Tanjiro mulai berjuang untuk mencari cara agar bisa mengembalikan adiknya Nezuko menjadi manusia lagi. Berikut gambar *suspense* dan *surprise* pada tahap tengah.

Suspense yang terjadi pada konflik pada saat Nezuko bersama Tanjiro dan pembasmi *oni* lainnya berusaha mengalahkan *oni* Hantengu. Dapat dilihat dari kutipan gambar berikut ini.



Gambar 4. Suspense Tahap Tengah (Chapter 112 Hal 8)

Tanjirou cemas sambil berlutut di tanah, tampak kelelahan setelah pertempuran. Nezuko terlihat agresif dan tidak terkendali, menunjukkan bahwa ia masih dalam bentuk iblisnya yang ganas. Nezuko menggenggam pedang milik Tanjiro dengan kuat. Tanjirou sangat takut dengan kelakuan Nezuko yang akan membahayakan dirinya sendiri. Terjadinya *suspense* dalam hal ini ketika ada ketegangan yang membuat pembaca menunggu dengan cemas apa yang akan terjadi selanjutnya. *Suspense* terjadi karena ada rasa tegang dan kecemasan tentang apa yang akan terjadi kepada Nezuko selanjutnya. Pembaca dibiarkan dalam keadaan waspada dan tidak tahu apakah ini akan berakhir baik atau buruk.

Suspense selanjutnya pada saat Nezuko mencoba bertahan di bawah cahaya matahari padahal tidak pernah ada *oni* yang berhasil bertahan, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Suspense Tahap Tengah (Chapter 126 Hal 2)

Tanjirou terlihat sangat panik, berkeringat, dan berteriak sambil melihat ke arah Nezuko. Ekspresinya menunjukkan kepanikan yang luar biasa juga karena Nezuko berlari ke arahnya. Nezuko tampak penuh tekad, tetapi ini adalah keputusan yang berisiko. Tanjiro mencoba menghentikan Nezuko agar tidak mendekat, karena situasi sangat berbahaya bagi Nezuko. Tanjiro ingin Nezuko tetap aman dan tidak terkena sinar matahari. Nezuko mulai menyadari efek sinar matahari pada tubuhnya. Tubuhnya mulai mengalami luka akibat paparan sinar matahari, yang merupakan kelemahan utama bagi iblis. Adanya *suspense*, yaitu ancaman nyata bagi keselamatan Nezuko karena cahaya matahari. Reaksi Nezuko yang panik dan ketidakpastian tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Tanjiro yang panik dan mencoba memperingatkan Nezuko jadi menambah ketegangan dalam bagian ini.

Surprise setelah *suspense* yang terjadi ditunjukkan pada kutipan gambar berikut ini.

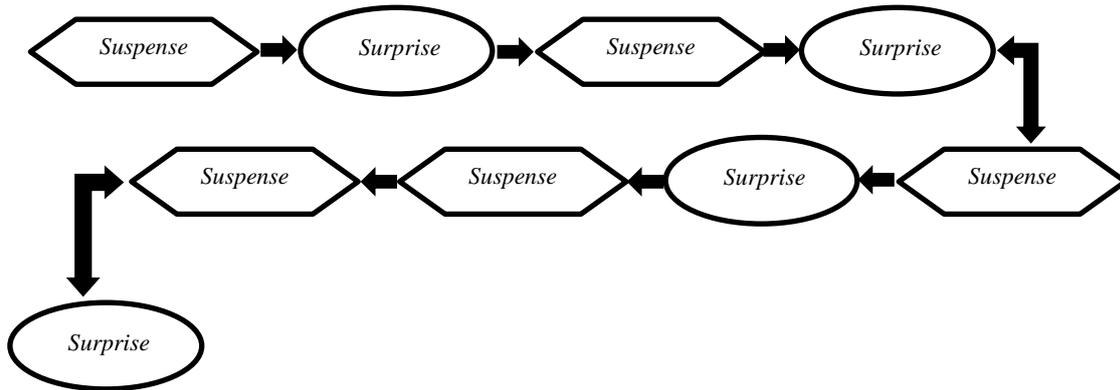


Gambar 6. *Surprise* Tahap Tengah 9 (Chapter 127 Hal 3)

Nezuko yang sebelumnya adalah seorang *oni* yang tidak bisa terkena sinar matahari karena akan terbakar dan hancur, pada Gambar 6 ada momen yang mengejutkan. Nezuko terlihat dalam kondisi baik, tersenyum dengan ekspresi ceria, dan tidak lagi terkena dampak sinar matahari. Ini adalah kejutan besar karena sebelumnya tidak ada iblis yang diketahui mampu bertahan di bawah sinar matahari. Terjadinya *surprise* (kejutan) yang menunjukkan transformasi besar pada Nezuko, yang sebelumnya adalah iblis yang rentan terhadap matahari, tetapi kini dapat bertahan dan bahkan tersenyum cerah.

Tahapan plot pada tahap tengah terdapat *suspense* dan *surprise* yaitu dimulai pada pertarungan Tanjiro bersama Nezuko sebagai saudara yang saling menjaga. Peran aktif Nezuko yang selalu berusaha melindungi Tanjiro dengan kekuatannya sebagai seorang yang menjadi *oni*. Setiap pertarungan Nezuko menunjukkan bentuk *oni* sepenuhnya, mengembangkan kekuatan luar biasa yang ia miliki sebagai seorang *oni*. Kekuatan yang dimiliki Nezuko selalu mempermudah setiap pertarungan yang mereka lewati bersama. Nezuko bukan lagi sekadar karakter pendukung, tetapi ia menjadi bukti bahwa kesatuan antara manusia dan *oni* dapat tercapai, membawa harapan baru bagi masa depan.

Unity pada tahap tengah dapat dilihat pada gambar pola berikut.



2.3 Tahap Akhir

Tahap akhir adalah tahap penyelesaian dalam sebuah cerita, yang di mana akhir ceritanya akan bahagia atau menyedihkan. Tahap akhir dalam manga *KnY* menceritakan kembalinya Nezuko menjadi manusia lagi dan Kibutsuji Muzan berhasil dikalahkan. Berikut uraian *suspense* dan *surprise* pada tahap akhir.

Suspense kembalinya Nezuko menjadi manusia lagi dapat dilihat dari gambar berikut ini.



Gambar 7. *Suspense Tahap Akhir (Chapter 196 Hal 1)*

Nezuko terlihat berlari dengan ekspresi yang tidak biasa, seolah sedang berjuang melawan sesuatu dalam dirinya. Dia tampak kesakitan dan terengah-engah, menunjukkan bahwa ada sesuatu yang sedang terjadi dalam tubuhnya. Terjadinya *Suspense* karena sepanjang cerita, Nezuko tidak pernah benar-benar kehilangan kendali, tetapi di sini dia tampak berada di ambang perubahan besar. Pembaca mulai bertanya-tanya, apakah dia akan berubah menjadi manusia atau justru kembali menjadi iblis yang lebih ganas?.

Surprise dalam proses kembalinya Nezuko menjadi manusia lagi dapat dilihat dalam kutipan gambar berikut.



Gambar 8. Surprise Tahap Akhir (Chapter 196 Hal 8)

Mata Nezuko tampak berubah dengan satu matanya tampak lebih normal seperti manusia. Tanda-tanda pemulihan kembali menjadi manusia sudah muncul. Perubahan ekspresi tidak lagi seperti *oni* yang biasanya hanya diam, melainkan lebih manusiawi dengan mata yang mulai tampak kesadaran sebagai manusia. Hal ini membuktikan adanya *surprise* yang memberikan kejutan bagi pembaca karena menandakan transisi perubahan mendadak yang mengubah peran Nezuko dari *oni* menjadi manusia lagi.

Akhir cerita menunjukkan kekalahan Kibutsuji Muzan dalam manga *KnY*, *suspense* dan *surprise* dalam hal ini ditunjukkan pada kutipan gambar berikut.



Gambar 9. Suspense Tahap Akhir 5 (Chapter 199 Hal 4)

Kibutsuji Muzan terlihat dalam kondisi putus asa dan menderita saat tubuhnya mulai terbakar oleh sinar matahari. Kibutsuji Muzan mencoba bertahan dengan menciptakan perisai daging untuk melindungi tubuhnya dari kehancuran total. Adegan menunjukkan wajahnya yang hancur perlahan, menambah efek dramatis. Hal ini menunjukkan adanya *suspense* karena pembaca dibuat menunggu apakah Muzan akan berhasil bertahan atau tidak. Transformasi

tubuhnya yang semakin menambah ketegangan, apakah dia masih bisa melakukan serangan terakhir? Cahaya matahari memberikan konfirmasi bahwa tidak ada lagi jalan keluar, tetapi pembaca tetap tegang, menunggu apakah ada *twist* di menit terakhir.

Surprise yang terjadi pada saat Kibutsuji Muzan akhirnya berhasil dikalahkan dengan kondisi mengejutkan, dapat dilihat dari gambar berikut ini.

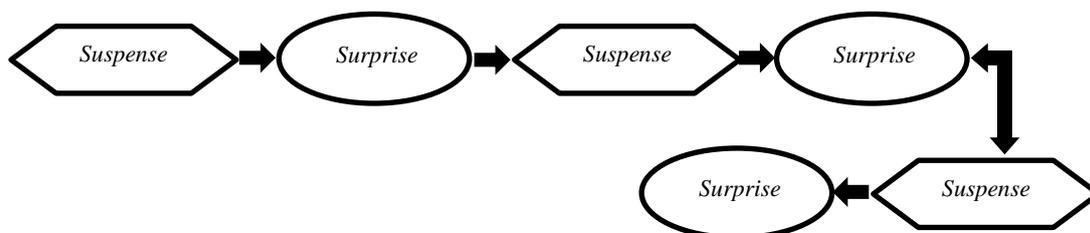


Gambar 10. *Surprise* Tahap Akhir 6 (Chapter 199 Hal 17)

Kibutsuji Muzan tiba-tiba berubah menjadi gumpalan daging, bentuknya yang jauh berbeda dari wujud asli sebelumnya. Kibutsuji Muzan yang sudah tidak tahan lagi dengan cahaya matahari yang membakar bagian tubuhnya, menandakan semuanya selesai, kematian telah tiba. Terjadinya *surprise* dalam hal ini karena pembaca mungkin mengira Kibutsuji Muzan akan bertarung sampai akhir atau melakukan serangan terakhir, tetapi ternyata dia justru mengalami transformasi yang aneh dan mengerikan. Tidak ada petunjuk sebelumnya bahwa Muzan akan meledak dan berubah seperti ini. Ini mengindikasikan bahwa dunia akhirnya terbebas dari kegelapan Kibutsuji Muzan, tetapi dalam cara yang tidak diduga.

Tahapan plot pada tahap akhir juga dipenuhi *suspense* dan *surprise*, pertempuran melawan Kibutsuji Muzan yang mengalami kekalahan dan kembalinya Nezuko menjadi manusia lagi. Kehadiran Nezuko saat bertarung melawan *oni* memperkuat hubungan persaudaraan dengan Tanjirou. Perjuangan Tanjirou yang selama ini berfokus untuk mengembalikan Nezuko menjadi manusia lagi akhirnya tercapai. Kemenangan yang didapatkan tidak hanya dicapai oleh satu individu, melainkan melalui kebersamaan, kepercayaan, dan pengorbanan yang harus dilewati.

Unity pada tahap tengah dapat dilihat pada gambar pola berikut.



KESIMPULAN

Hasil penelitian menemukan bahwa dalam manga *KnY* terdapat lima tokoh protagonis dan lima tokoh antagonis yang menjadi pembahasan dalam plot penelitian ini. Pada analisis tahapan plot dalam penelitian ini menggunakan teori tahapan plot awal-tengah-akhir menurut Aristoteles, ditemukan ada 33 chapter yang digunakan dalam tahapan plot tersebut. Pada tahap awal terdapat 6 chapter, tahap tengah tengah terdapat 18 chapter, dan pada tahap akhir terdapat 9 chapter yang menjelaskan plot cerita manga *KnY*.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa plot cerita penyelamatan Nezuko oleh Tanjirou, tidak terlepas dari bantuan Nezuko meskipun sudah berubah menjadi *oni*. Para tokoh protagonis, baik Tanjirou sebagai kakak dan para pembasmi *oni* lainnya saling bekerja sama dan membantu dalam pertempuran dengan tokoh antagonis, para *oni* yang jahat. Ketika melewati semua pertempuran antara *oni* dan manusia, Nezuko yang berusaha diselamatkan juga berperan dalam usaha mengumpulkan darah *oni* sebagai bahan untuk menemukan obat bagi kesembuhan dirinya.

Pada plot manga *KnY* terdapat pola yang berkesinambungan antara *suspense* dan *surprise*. Terjadinya *surprise* selalu diawali oleh adanya *suspense*. Pada plot tahap awal muncul pola *suspense+surprise* yang terjadi sekaligus sebanyak empat kali kemudian berlanjut dengan pergantian *suspense* dan *surprise*. Pada plot tahap tengah pola *suspense* mengawali diikuti dengan *surprise*. Terdapat intensitas *suspense* yang terjadi berurutan dan diakhiri oleh *surprise*. Plot tahap akhir sebagai peleraian cerita terdapat pola *suspense* dan *surprise* bergantian sebanyak tiga kali.

Saran untuk peneliti selanjutnya khususnya mahasiswa sastra Jepang, masih banyak peluang untuk menggali manga *KnY* atau anime *KnY*. Peneliti selanjutnya dapat mengupas lebih dalam lagi tentang manga *KnY*, misalnya menganalisis struktural mitos dalam manga *Kimetsu no Yaiba* berdasarkan teori Claude Levi-Strauss, yang mengkaji bagaimana mitos dan unsur legenda Jepang, seperti *oni* dan pemburu *oni*. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan dilanjutkan oleh peneliti berikutnya.

ACKNOWLEDGEMENTS

Rasa syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas ridho dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga; kepada seluruh sivitas akademika Universitas Bung Hatta terutama Fakultas Ilmu Budaya; kepada Ibu dan Bapak dosen pembimbing dan dosen penguji dalam memberikan saran dan masukan yang sangat berarti bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: CV Jejak.

Gotouge, K. (2022, November 8). *Kimetsu no Yaiba*. Diambil kembali dari archive.ph: <https://archive.ph/BYoY0>

Irawan, T. (2025, Januari 23). *Kekuatan Emosional Nezuko Dalam Perjalanan Demon Slayer*. Diambil kembali dari Radio Republik Indonesia: <https://www.rri.co.id/lain-lain/1276431/kekuatan-emosional-nezuko-dalam-perjalanan-demon-slayer>

- K.N, S. (2020, Februari 4). *Inilah Daftar Lengkap Genre-Genre Manga dan Penjelasmannya*. Diambil kembali dari Showpoiler: <https://showpoiler.com/genre-genre-manga/>
- Mazii. (2016). *Kamus Kanji Online*. Diambil kembali dari mazii.net: <http://mazii.net/id-ID/search/kanji/jaid/%E6%BC%AB%E7%94%BB>
- McCarthy, H. (2014). *A Brief History of Manga*.
- Meizora, T., Radoti, N. V., & Wulandari. (2021). *Konflik Batik Tokoh Kibutsuji Muzan dalam Manga Kimetsu no Yaiba*.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Parmin. (2019, November 26). *Pendekatan dalam Penelitian Sastra*. Diambil kembali dari Blog Universitas Negeri Surabaya: <http://parmin.blog.unesa.ac.id/pendekatan-dalam-penelitian-sastra>
- Purnamasari, G., & Nurohmah, H. (2022). *Analisis Kanji Jukujikun dalam Manga Kimetsu no Yaiba*.
- Sinarizqi, B. A., & Ningsih, W. L. (2022, Juni 4). *Sejarah Manga: Awal Kemunculan dan Perkembangannya*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/stori/read/2022/06/04/110000379/sejarah-manga-awal-kemunculan-dan-perkembangannya?page=all>
- Wijaya, K. I. (2021). *Representasi Nilai Bushidou dalam Manga Kimetsu ni Yaiba*.
- Yosi, S. (2011, Juli). *Pengertian Manga*. Diambil kembali dari E-Jurnal: <https://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-manga.html>