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

SKRIPSI

Oleh:

INDRIANI
1810014321004

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025

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

SKRIPSI

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

Oleh:

INDRIANI
1810014321004

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul	: ***Suspense*, *Surprise*, dan *Unity* dalam Plot Manga *Kimetsu no Yaiba***
Nama Mahasiswa	: Indriani
NPM	: 1810014321004
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	: ***Suspense*, *Surprise*, dan *Unity* dalam Plot Manga *Kimetsu no Yaiba***
Nama Mahasiswa	: Indriani
NPM	: 1810014321004
Program Studi	: Sastra Jepang
Fakultas	: Ilmu Budaya

Padang, 4 Maret 2025

Tim Penguji	**Tanda Tangan**
1. Tienn Immerry, S.S., M.Hum.	1.....
2. Dr. Endut Ahadiat, M.Hum	2.....
3. Dra. Irma, M.Hum.	3.....

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Ilmu Budaya	Ketua Program Studi Sastra Jepang
Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.	**Oslan Amril, S.S., M.SI.**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Judul Skripsi	:	***Suspense, Surprise,* dan *Unity* dalam Plot Manga *Kimetsu no Yaiba***
Nama Mahasiswa	:	Indriani
NPM	:	1810014321004
Program Studi	:	Sastra Jepang
Fakultas	:	Ilmu Budaya

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 mana pun. 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 plagiat, saya bersedia diberi **sanksi** berupa **pembatalan skripsi** dan **gelar sarjana** saya oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, Februari 2025

Indriani

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

Indriani[1], Tienn Immerry[2]
[1]Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
E-mail: iindriani013@gmail.com
[2]Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
E-mail: 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 ditemukan dalam setiap tahapan plot, terutama 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, yaitu 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*

SUSPENSE, SURPRISE, AND *UNITY* IN THE PLOT OF KIMETSU NO YAIBA MANGA

Indriani[1], Tienn Immerry[2]
[1]Student of Japanese Department, Faculty of Humanities, Bung Hatta University
E-mail: iindriani013@gmail.com
[2]Lecturer of Japanese Departement, Faculty of Humanities, Bung Hatta University
E-mail: immerry20@bunghatta.ac.id

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 an oni. The approach used is an intrinsic approach 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, is found in each stage of the plot, especially 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 to humanity. 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*

サスペンス、驚き、そして一体感
漫画『鬼滅の刃』のプロットにおいて

Indriani[1], Tienn Immerry[2]
[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: iindriani013@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

本研究では、漫画『鬼滅の刃』のプロット段階におけるサスペンス、サプライズ、統一性の要素を分析します。問題分析の限定は、鬼に噛まれた後、人間に戻るために竈門炭治郎が竈門禰豆子を救出しようとするプロットに関連いたします。使用したアプローチは、登場人物、プロットの段階、プロットのルールに焦点を当てた内在的アプローチことです。プロット理論とは、アリストテレスによる序盤-中盤-終盤の段階を指します。竈門禰豆子の救出劇におけるプロットの 3 つの段階は、一貫して、鬼に対する竈門炭治郎や彼の同盟者たちの対立や戦いを通してサスペンスを構築しています。プロットの各段階、特に竈門炭治郎と竈門禰豆子が使う力と戦略が明らかになるところに、予想外という驚きの要素が見られます。竈門禰豆子を人間に戻す治療法を見つけるという竈門炭治郎の主目的のプロットの各段階におけるサスペンスと驚きのつながりから、統一性が形成されることです。竈門禰豆子は主人公であるにもかかわらず、鬼に変身するとき、時に自分自身と矛盾しています。竈門禰豆子が自分を癒すプロセスに積極的に参加することが、竈門炭治郎が使命を達成できるかどうかの決め手になります。

キーワード: 漫画、筋書き、救出、鬼

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan *Alhamdulillah*, segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul "*Suspense*, *Surprise*, dan *Unity* dalam Plot Manga *Kimetsu no Yaiba*" ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat beriringan salam tidak lupa peneliti panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik bagi umat manusia.

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. Berkat bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat peneliti selesaikan.

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada seluruh keluarga untuk dukungan moril dan materil. Kepada kedua orang tua (Mama dan Ayah), abang-abang, kakak-kakak, dan para keponakan yang selalu memberikan doa, dukungan dan nasihat serta motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terkhusus uda Riko Dinda Ikhsani yang selalu menemani dan membantu dalam setiap proses pembuatan skripsi ini.

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu Prof. Dr Diana Kartika Arma, selaku Rektor Universitas Bung Hatta; 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; Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Budaya; para staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya.

Selanjutnya terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu Tienn Immerry, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Bapak Dr. Endut Ahadiat, M.Hum. dan Ibu Dra. Irma, M.Hum. sebagai dosen penguji dan memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.

Terakhir, peneliti sampaikan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu peneliti selama pembuatan skripsi ini. Untuk Maisya, Ucok, Yoan, Cani, Visyal, dan teman-teman seperjuangan Prodi Sastra Jepang angkatan 2018 yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, masih terdapat kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan yang peneliti miliki. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk lebih menyempurnakan skripsi ini. Atas segala bantuan dan doa dari berbagai pihak, peneliti ucapkan terima kasih.

Padang, Februari 2025

Indriani

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK vi

ABSTRACT vii

要旨 viii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR BAGAN xvi

DAFTAR TABEL xvii

DAFTAR GAMBAR xviii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Tujuan Penelitian 4

1.4 Batasan Masalah 5

1.5 Manfaat Penelitian 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Penelitian Terdahulu 7

2.2 Landasan Teori 9

2.2.1 Tokoh 9

2.2.2 Plot 12

BAB III METODE PENELITIAN 16

3.1 Pendekatan 16

3.2 Sumber Data 17

3.3 Teknik Penelitian 19

BAB IV HASIL PENELITIAN 21

4.1 Tokoh 21

4.1.1 Tokoh Protagonis 21

4.1.1.1 Tanjirou 22

4.1.1.2 Nezuko 22

4.1.1.3 Tomioka Giyuu 23

4.1.1.4 Urokodaki Sakonji 24

4.1.1.5 Tamayo 25

4.1.2 Tokoh Antagonis 26

4.1.2.1 Kibutsuji Muzan 26

4.1.2.2 Yahaba dan Susamaru 27

4.1.2.3 Rui 28

4.1.2.4 Daki 29

4.1.2.5 Hantengu 30

4.2 Tahapan Plot..... 30

4.2.1 Tahap Awal 31

4.2.1.1 Pengenalan Anggota Keluarga Tanjirou 31

4.2.1.2 Penciuman Tajam Tanjirou 35

4.2.1.3 Keluarga Tanjirou dibunuh *Oni* 37

4.2.1.4 Menyelamatkan Nezuko..... 38

4.2.1.5 Pembasmi *Oni* Datang untuk Membunuh Nezuko..... 40

4.2.1.6 Tanjirou Belajar Bela Diri dengan Urokodaki Sakonji..... 42

4.2.2 Tahap Tengah..... 45

4.2.2.1 Pertemuan Awal Tanjirou dengan Kibutsuji Muzan..... 46

4.2.2.2 Perjalanan Awal Tanjirou Mencari Obat 48

4.2.2.3 Mengumpulkan Darah *Oni* untuk Pengobatan Nezuko 54

4.2.2.4 Nezuko Tidak Terbakar Sinar Matahari..... 55

4.2.2.5 Persiapan untuk Membunuh Kibutsuji Muzan..... 57

4.2.2.6 Kibutsuji Muzan Mendatangi Markas Pembasmi *Oni*..... 59

4.2.2.7 Pertarungan Melawan Kibutsuji Muzan 61

4.2.3 Tahap Akhir 62

4.2.3.1 Nezuko Kembali Menjadi Manusia 63

4.2.3.2 Kibutsuji Muzan Bisa Dikalahkan 64

4.2.3.3 Tanjirou dan Nezuko Kembali ke Rumah 66

4.3 *Suspense, Surprise,* dan *Unity* dalam Tahapan Plot 67

4.3.1 *Suspense, Surprise,* dan *Unity* dalam Tahap Awal 67

4.3.1.1 Keluarga Tanjirou Dibunuh *Oni* 68

4.3.1.2 Nezuko Ternyata Masih Hidup 71

4.3.1.3 Nezuko Menjadi *Oni* 73

4.3.1.4 Pembasmi *Oni* Datang Ingin Membunuh Nezuko 76

4.3.1.5 Nezuko Melindungi Tanjirou 78

4.3.2 *Suspense, Surprise,* dan *Unity* dalam Tahap Tengah 83

4.3.2.1 Nezuko Membantu Tanjirou Melawan Susamaru dan Yahaba 83

4.3.2.2 Nezuko Melindungi Tanjirou dari Rui 86

4.3.2.3 Nezuko Bersama Tanjirou Mengalahkan Daki 89

4.3.2.4 Nezuko Ikut Melawan Hantengu 91

4.3.2.5 Nezuko Tidak Terbakar Sinar Matahari 93

4.3.3 *Suspense, Surprise,* dan *Unity* dalam Tahap Akhir 98

4.3.3.1 Tanjirou Bertarung Melawan Kibutsuji Muzan 98

4.3.3.2 Nezuko Kembali Menjadi Manusia Lagi 101

4.3.3.3 Kibutsuji Muzan Tewas 103

BAB V PENUTUP 107

5.1 Kesimpulan 107

5.2 Saran..... 109

DAFTAR PUSTAKA..... 110

LAMPIRAN

BIODATA PENELITI

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Tokoh 11

Bagan 2 Plot 15

Bagan 3 Alir Penelitian 20

Bagan 4 *Suspense* dan *Surprise* Tahap Awal 81

Bagan 5 *Suspense* dan *Surprise* Tahap Tengah 97

Bagan 6 *Suspense* dan *Surprise* Tahap Akhir 106

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Sumber Data Manga *KnY* (*Kimetsu no Yaiba* – 漫画 *raw*, 2022) 18

Tabel 2 Data Tahap Awal Manga *KnY* 31

Tabel 3 Data Tahap Tengah Manga *KnY* 46

Tabel 4 Data Tahap Akhir Manga *KnY* 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tanjirou chapter 1 hal 3 22

Gambar 2 Nezuko chapter 9 hal 4..... 22

Gambar 3 Tomioka Giyuu chapter 1 hal 25..... 23

Gambar 4 Urokodaki Sakonji chapter 3 hal 8..... 24

Gambar 5 Tamayo chapter 15 hal 6..... 25

Gambar 6 Kibutsuji Muzan chapter 14 hal 1 26

Gambar 7 Yahaba chapter 15 hal 11..... 27

Gambar 8 Susamaru chapter 17 hal 2 28

Gambar 9 Rui chapter 30 hal 5 28

Gambar 10 Daki chapter 77 hal 13 29

Gambar 11 Hantengu chapter 106 hal 5..... 30

Gambar 12 Data Tahap Awal 1 (chapter 1 hal 3) 32

Gambar 13 Data Tahap Awal 2 (chapter 1 hal 5) 34

Gambar 14 Data Tahap Awal 3 (chapter 1 hal 7) 36

Gambar 15 Data Tahap Awal 4 (chapter 1 hal 13) 37

Gambar 16 Data Tahap Awal 5 (chapter 1 hal 14) 39

Gambar 17 Data Tahap Awal 6 (chapter 1 hal 24) 41

Gambar 18 Data Tahap Awal 7 (chapter 3 hal 15) 43

Gambar 19 Data Tahap Tengah 1 (chapter 13 hal 12)..... 47

Gambar 20 Data Tahap Tengah 2 (chapter 15 hal 10)..... 49

Gambar 21 Data Tahap Tengah 3 (chapter 15 hal 13)..... 50

Gambar 22 Data Tahap Tengah 4 (chapter 15 hal 14)..... 52

Gambar 23 Data Tahap Tengah 5 (chapter 19 hal 5) 54
Gambar 24 Data Tahap Tengah 6 (chapter 127 hal 2) 56
Gambar 25 Data Tahap Tengah 7 (chapter 130 hal 1) 58
Gambar 26 Data Tahap Tengah 8 (chapter 136 hal 17) 60
Gambar 27 Data Tahap Tengah 9 (chapter 138 hal 8) 61
Gambar 28 Data Tahap Akhir 1 (chapter 196 hal 11) 63
Gambar 29 Data Tahap Akhir 2 (chapter 199 hal 18) 65
Gambar 30 Data Tahap Akhir 3 (chapter 199 hal 18) 66
Gambar 31 *Suspense* dan *Surprise* Tahap Awal chapter 1 hal 12 68
Gambar 32 *Suspense* dan *Surprise* Tahap Awal chapter 1 hal 13 70
Gambar 33 *Suspense* Tahap Awal 1 (chapter 1 hal 14) 71
Gambar 34 *Surprise* Tahap Awal 2 (chapter 1 hal 16) 73
Gambar 35 *Suspense* Tahap Awal 3 (chapter 1 hal 18) 74
Gambar 36 *Surprise* Tahap Awal 4 (chapter 1 hal 19) 75
Gambar 37 *Suspense* Tahap Awal 5 (chapter 1 hal 23) 76
Gambar 38 *Surprise* Tahap Awal 6 (chapter 1 hal 27) 77
Gambar 39 *Suspense* Tahap Awal 7 (chapter 1 hal 45) 78
Gambar 40 *Surprise* Tahap Awal 8 (chapter 1 hal 46) 79
Gambar 41 *Suspense* Tahap Tengah 1 (chapter 17 hal 5) 83
Gambar 42 *Surprise* Tahap Tengah 2 (chapter 17 hal 11) 85
Gambar 43 *Suspense* Tahap Tengah 3 (chapter 38 hal 8) 86
Gambar 44 *Surprise* Tahap Tengah 4 (chapter 40 hal 12) 88
Gambar 45 *Suspense* Tahap Tengah 5 (chapter 83 hal 7) 89

Gambar 46 *Surprise* Tahap Tengah 6 (chapter 83 hal 10)..... 90
Gambar 47 *Suspense* Tahap Tengah 7 (chapter 112 hal 18)..... 92
Gambar 48 *Suspense* Tahap Tengah 8 (chapter 126 hal 2)..... 93
Gambar 49 *Surprise* Tahap Tengah 9 (chapter 127 hal 3)..... 95
Gambar 50 *Suspense* Tahap Akhir 1 (chapter 195 hal 3)..... 98
Gambar 51 *Surprise* Tahap Akhir 2 (chapter 195 hal 17)..... 100
Gambar 52 *Suspense* Tahap Akhir 3 (chapter 196 hal 1)..... 101
Gambar 53 *Surprise* Tahap Akhir 4 (chapter 196 hal 8)..... 102
Gambar 54 *Suspense* Tahap Akhir 5 (chapter 199 hal 4)..... 103
Gambar 55 *Surprise* Tahap Akhir 6 (chapter 199 hal 17)..... 104

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manga adalah komik (cerita) bergambar dalam bahasa Jepang. Manga bisanya 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 memdalam. 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 pambaca jadi penasaran dengan plot ceritanya, bahkan bukan hanya pertarungan

manusia dengan *oni* yang ada manga *KnY* karena ada adegan dimana manusia yang sudah berubah menjadi *oni* juga ikut bertarung melawan *oni* yang asli. Selain itu dalam manga *KnY* ini menunjukan ikatan batin yang sangat kuat antara seorang kakak dengan adiknya awal pun adiknya telah berubah menjadi *oni*. Adegan dalam manga *KnY* ini membuat pembaca semakin penasaran dengan ceritanya (Irawan, 2025).

Manga *KnY* menceritakan tentang Tanjirou seorang anak laki-laki yang menjadi pembasmi *oni* (iblis) setelah keluarganya di bantai oleh *oni*. Nezuko, adik perempuannya berubah menjadi *oni* setelah di gigit oleh raja *oni*. Tanjirou 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. Dalam usahanya itu, 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*, *surprise*, dan *unity* bagi pembaca manga, membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut manga *KnY* khususnya plot tentang penyelamatan Nezuko oleh kakaknya Tanjirou yang menjadi fokus penelitian ini.

Manga *KnY* adalah manga yang cukup banyak menarik perhatian bagi para pembaca manga karena konsep cerita yang menarik. Alur cerita dalam manga *KnY* tidak hanya mengandung unsur komedi yang membuat pembaca tidak terlalu

merasa tegang karena tema manga yang menceritakan tentang *oni*, selain itu manga *KnY* ini sangat emosional di tambah lagi dengan tokoh Nezuko yang sangat unik dan susah di tebak setelah berubah menjadi *oni*. Manga *KnY* mulai terbit di Jepang sejak tanggal 15 Februari 2016 yang dimuat berseri dalam majalah *Weekly Shounen Jump* oleh perusahaan *Shueisha* dan menjadi salah satu manga yang penjualannya mengungguli dalam waktu yang singkat. Sejak bulan mei 2020 manga *KnY* sudah terbit di Indonesia yang diterbitkan oleh Elex Media Komputindo dalam bentuk terjemahan bahasa Indonesia (Agnar, 2021). Manga *KnY* juga mendapat penghargaan dari Asosiasi Kartunis Jepang (JCA) yang mendapatkan hadiah utama dalam kategori manga (Agnes, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

1. Siapa tokoh protagonis dan tokoh antagonis dalam usaha penyelamatan Nezuko oleh Tanjiou?
2. Bagaimana *suspense*, *surprise*, dan *unity* pada tahapan plot dalam usaha penyelamatan Nezuko oleh Tanjirou?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengelompokkan tokoh protagonis dan tokoh antagonis dalam usaha penyelamatan Nezuko oleh Tanjirou.
2. Mendeskripsikan *surprise*, *suspense*, dan *unity* pada tahapan plot dalam usaha penyelamatan Nezuko oleh Tanjirou.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini menggunakan manga *Kimetsu no Yaiba* (*KnY)* sebagai objek penelitian ini. Manga *KnY* tamat pada 205 chapter yang terakhir rilis pada 16 Agustus 2021. Sesuai dengan masalah penelitian, dalam penelitian ini peneliti membahas 33 *chapter* dari 205 *chapter* manga *KnY*. Alasan menggunakan 33 *chapter* karena yang diteliti adalah tahapan plot berupa *suspense, surprise*, dan *unity* pada plot usaha penyelamatkan Nezuko yang telah menjadi *oni* oleh kakaknya, Tanjirou dengan menjadi pembasmi *oni*. Data penelitian diambil dari *chapter* yang berkaitan dengan plot tersebut hingga penyelesaian cerita. Nomor 33 *chapter* yang diambil sebagai sumber data tidak berurutan, menyesuaikan dengan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini.

Kaitan plot usaha penyelamatan Nezuko berhubungan dengan tokoh. Penelitian ini mengelompokkan tokoh protagonis dan tokoh antagonis sesuai plot usaha penyelamatan Nezuko, bukan bahas penokohan.

1.5 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian memiliki manfaat secara teoretis dan manfaat praktis. 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.