

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam menganalisis penelitian, diperlukan landasan untuk membangun penelitian. Yaitu landasan teori yang berisi tentang teori mengenai suatu untuk memberi landasan terhadap penelitian tersebut. Penelitian mengenai karakteristik kriminal oleh Arsene Lupin III dari *Lupin The Third* 「ルパン三世」 karya Monkey Punch akan menggunakan unsur intrinsik dan ekstrinsik yang akan diuraikan dalam bab ini. Kemudian peneliti akan menggunakan teori kriminalitas Albert Cohen dan juga teori penopang lainnya untuk mengkaji dalam sikap kriminalitas Arsene Lupin III dan kelompoknya (geng).

2.1 Anime

Anime merupakan kependekan dari *Animeshon* (アニメーション) yang merupakan pelafalan orang Jepang kata Animation, pada dasarnya Anime adalah istilah sebutan Kartun buatan Jepang yang dilihat dari sekedar mata merupakan Kartun Jepang yang tidak ada bedanya dengan Kartun lainnya, terutama buatan Barat. Menurut Susan J. Napier dari buku “*Anime: From Akira to Howl’s Moving Castle*”, memberi definisi Anime hanya sekedar kartun Jepang tidak memberikan kedalaman dan variasi yang membentuk media tersebut. Banyak definisi di barat yang mencoba menjelaskan Anime dengan membandingkannya dengan animasi Amerika, khususnya *Disney*. Oleh karena itu, artikel *Time* mencoba menjawab pertanyaan tersebut dengan menyatakan bahwa dibandingkan dengan *Disney*, "Anime adalah berbagai macam perbedaan... *Anime* adalah kartun anak-anak: *Pokemon* ya, dan *Sailor Moon*... Tapi anime juga merupakan fantasi pasca kiamat, mesin sensasi shizo-psiko, seks dan hikayat samurai". Jika ada, fokus *Time* pada visi *Anime* yang lebih ekstrem sebenarnya meminimalkan variasi bentuknya, karena anime juga mencakup segala hal mulai dari animasi bentuknya, karena anime juga mencakup segala hal mulai dari animasi klasik anak-anak seperti *Heidi* hingga komedi romantis seperti *No Need for Tenchi*. Perbandingan yang bersikeras dengan *Disney* juga tidak mengizinkan penghargaan terhadap fakta bahwa anime tidak

hanya berurusan dengan apa yang dianggap pemirsa Amerika sebagai situasi kartun. Pada dasarnya, karya-karya *anime* mencakup semua hal yang biasa dilihat oleh penonton Barat dalam film live-action-romansa, komedi, tragedi, petualangan, bahkan penyelidikan psikologis yang jarang dilakukan dalam *film* atau televisi budaya massa Barat saat ini.

生命のない物体や絵に、あたかも生命が宿っているかのような動きを与える技法。またはその技法で得られた映像。

Seimei no nai buttai ya e ni, atakamo seimei ga yadotteiru ka no youna ugoki wo ataeru gihou. Mata sono gihou de erareta eizoi.

Terjemahan:

Suatu teknik untuk memberikan gerakan pada benda mati atau gambar yang tidak bernyawa, seakan-akan benda itu hidup. Atau gambar yang diperoleh dengan teknik semacam itu.

Sumber: <https://kotobank.jp/word/アニメーション-11399>

Tidak seperti kartun di Barat, *anime* di Jepang benar-benar merupakan fenomena budaya *pop culture mainstream*. Meskipun penggemar fanatik anime yang fanatik disebut dengan istilah merendahkan otaku dan dipandang rendah oleh masyarakat Jepang yang konservatif, anime diterima secara sederhana oleh hampir semua generasi muda Jepang sebagai budaya pokok. Penontonnya beragam, mulai dari anak kecil yang menonton Pokemon dan fantasi-fantasi yang ditujukan untuk anak-anak, hingga mahasiswa dan orang dewasa yang menikmati fiksi ilmiah yang lebih keras seperti *Akira* dan banyak turunannya, seperti serial *Evangelion* yang suram. Terkadang, seperti halnya dengan *Princess Mononoke* dan film-film lain dari sutradara Hayao Miyazaki, anime melintasi batas generasi untuk dapat dinikmati oleh semua orang, mulai dari anak-anak hingga kakek-nenek.

Pada dasarnya *Anime* pun dibagi menjadi 5 jenis berdasarkan jenis produksi *Anime* tersebut:

- 1) Movie

Tipe ini biasanya sering dijumpai di teater film, *Anime* jenis *Movie* selalu identik dengan Animasi yang berkualitas dengan rata-rata durasi 1-2 jam berdasarkan cerita tersebut. Biaya produksi *Anime* jenis *Movie* antara ¥13.000.000-30.000.000 円, biasanya *Anime* jenis *Movie* antara merupakan kreasi original atau

merupakan versi film dari seri TV. Salah satu contoh Anime tipe jenis Movie adalah *Kimi no Nawa* dan *Girls Und Panzer: Der Film*. Tetapi walaupun identik dengan Anime 2D yang berkualitas, ada juga yang merupakan Anime 3D yang mengikuti kualitas Pixar atau Dreamwork, salah satu contoh yang juga ada kaitannya dengan penelitian ini adalah *Lupin III: The First*.

2) OVA

Original Video Animation (OVA) atau juga dikenal *Original Animation Video* (OAV) pada dasarnya merupakan kumpulan serial mini. Biasanya OVA mempunyai antara 2 atau 5 *episode* atau bahkan hanya satu, tetapi juga OVA bisa berjumlah 10 lebih berdasarkan produksi *Anime* tersebut. OVA biasanya dirilis dalam bentuk DVD untuk ditonton di DVD Player. Tetapi terkadang juga disiarkan di Televisi. Kebanyakan dari OVA adalah dibuat sebagai cerita sampingan Anime Televisi. Tetapi juga ada OVA yang dibuat sebagai Anime original, tipe OVA tersebut sering muncul di tahun 80an-90an. Contohnya adalah *Golden Boy* dan yang berkaitan dengan penelitian ini, *Lupin III Family All Stars*. Kualitas OVA biasanya pada dasarnya diatas seri TV dan mendekati Movie, dan Terkadang OVA juga di Jepang dirilis sebagai OVA tetapi di luar Jepang dikategorikan sebagai Movie, salah satu contoh dari itu adalah juga berkaitan dengan penelitian ini yaitu *Lupin III: Fuma Conspiracy*.

3) TV Series

TV Series merupakan jenis Anime yang sering dijumpai, pada dasarnya TV series yang kualitas Animasinya lebih rendah daripada Movie dan OVA, dikarenakan produksi Anime disama-ratakan mengingat jadwal rilisan episode adalah 1 minggu. TV Series biasanya ditayang pada tayangan televisi dengan rata2 durasi 23 menit, dan setiap episode durasinya dibagi menjadi 11.5 menit mengingat dipotong oleh iklan. Rata-rata rilisan Anime Televisi mempunyai 12 sampai 13 episode, tetapi terkadang ada juga yang sampai 24 episode dan juga sebelum pertengahan akhir 90an mempunyai 100 episode lebih. Rata2 Anime Televisi dirilis secara musiman.

4) *TV Special*

TV Special pada dasarnya adalah Movie yang dirilis khusus ke Televisi, yang membuat *TV Special* berbeda dengan *Movie* adalah kualitas Animasi *TV Special* mirip seperti *Anime* rilisan Televisi, *TV Special* biasanya identik dengan seri *Anime* yang udah lama atau yang terkenal, salah satunya adalah yang berkaitan dengan penelitian ini, *Lupin The Third*. Pada dasarnya *Lupin The Third* terutama dari 1989 sampai 2013 dikenal dengan *TV Special*. Selain *Lupin The Third*, contoh serial *Anime* yang juga mempunyai beberapa *TV Special* adalah *One Piece*, *Naruto*, *Detective Conan*, dll.

5) ONA

Original Network Animation (ONA) merupakan *Anime* yang dirilis di Website, di Jepang ONA dikenal sebagai Web *Anime*. ONA pada dasarnya sering dijumpai di *website streaming* seperti *Netflix* dan *Amazon* dan kualitas ONA bervariasi berdasarkan produksi *Anime* tersebut, tetapi rata2 kualitas ONA diantara *TV Series* atau OVA dan durasi ONA bergantung, biasanya ONA yang dirilis per episode durasi waktunya rata 23 menit, sementara ONA yang dirilis sebagai *Movie* durasi waktunya 1 Jam atau lebih. Salah satu contoh dari ONA adalah *B: The Beginning* yang dirilis di *Netflix* atau yang berkaitan dengan penelitian ini, *Lupin The Third vs Cat's Eye*.

Gambar-gambar dari *Anime* dan media terkaitnya, *Manga*, ada di mana-mana di seluruh Jepang. Jepang adalah negara yang secara tradisional lebih berpusat pada gambar daripada budaya Barat, seperti yang dicontohkan dalam penggunaan karakter atau ideogram, dan *anime* dengan mudah masuk ke dalam budaya kontemporer visual. *Anime* digunakan untuk pendidikan, perhiasan, dan, tentu saja, perusahaan komersial. Alasan untuk mempelajari *anime* dalam konteks Jepang seharusnya sudah jelas. *Anime* merupakan bentuk seni kontemporer Jepang yang sangat menarik dengan narasi dan estetika visual yang khas, yang mengingatkan kita pada budaya tradisional Jepang dan bergerak maju ke arah seni dan media yang mutakhir. Selain itu, *anime*, dengan materi subjek yang sangat luas, juga merupakan cermin yang berguna bagi masyarakat Jepang kontemporer, yang menawarkan berbagai wawasan tentang isu-isu penting, impian dan mimpi buruk pada masa itu.

Anime juga tidak kenal kompromi dalam hal lain. Alur ceritanya yang kompleks menantang penonton yang terbiasa dengan prediktabilitas *Disney* atau sebagian besar film *Hollywood* secara keseluruhan, dalam hal ini, sementara nada dan isinya yang sering kali gelap dapat mengejutkan penonton yang suka menganggap "kartun" sebagai "kekanak-kanakan" atau "polos". Namun, animasi Jepang patut dipertimbangkan secara serius sebagai bentuk seni naratif, dan bukan hanya karena gaya visualnya yang menarik. Anime adalah sebuah media di mana elemen visual yang khas digabungkan dengan serangkaian struktur umum, tematik, dan filosofis untuk menghasilkan dunia estetika yang unik. Seringkali dunia ini lebih provokatif, lebih tragis, dan lebih seksual, serta mengandung alur cerita yang jauh lebih rumit dibandingkan dengan penawaran budaya populer Amerika yang setara.

2.2 Manga

Manga Jepang modern adalah sebuah sintesis: tradisi seni Jepang yang panjang yang menghibur telah mengambil bentuk fisik yang diimpor dari Barat. Bentuk fisik Manga modern-panel-panel berurutan dengan balon-balon kata yang disusun di atas halaman untuk menceritakan sebuah kisah-datang dari Amerika Serikat pada pergantian abad, ketika komik strip koran Amerika seperti *Bringing Up Father* karya George McManus diimpor. Namun tidak seperti Amerika Serikat, di mana majalah tipis yang disebut "buku komik" pertama kali disusun pada tahun 1930-an dari "strip komik" di koran, di Jepang sebelum perang, "buku komik" pertama untuk anak-anak adalah buku bersampul tebal yang disusun dari "strip komik" yang diserialisasikan dalam majalah bulanan bergambar untuk anak laki-laki dan perempuan. Pola ini terus berlanjut hingga saat ini di Jepang, cerita-cerita manga individual biasanya diserialisasikan terlebih dahulu bersama dengan banyak cerita lain dalam majalah manga bergaya *omnibus* dan kemudian dikompilasi ke dalam buku-buku *paperback* dan *hardback* mereka sendiri.

漫画とは何かをひと口で定義することは非常にむずかしい。それは自由奔放な絵画空間であり、規定されないところにその特質が隠されているといえるからである。また「漫画」ということば自体、大衆のなかに定着したのは昭和初期という比較的新しいことであった。そのことばの確立によって、写真、映画、ポスターと並ぶ近代複製美術の一大分野を形成するようになる。

Manga to wa nani ka wo hitokuchi de teigisuru kotow a hijyou ni muzukashii. Sore wa jiyuuhonhou na kaiga kuukan de ari, kiteisarenai tokoro nis ono tokushitsu ga kakusareteiru to ieru kara de aru. Mata "Manga" toiu kotoba jidai, taishuu no nak ani teichakushita no wa shouwa shoki to iu hikakuteki atarashii koto de atta. No kakuritsu ni yotte, shashin, eiga, posutaa to narabu kindai fukusei jiyutsu no ichidai bunya wo keiseisuru you ni naru.

Terjemahan:

Sangat sulit untuk mendefinisikan dalam beberapa kata, apa itu komik. Hal ini karena komik merupakan ruang bergambar yang bebas dan tidak terkendali, dan kualitasnya tersembunyi dalam fakta bahwa ia tidak didefinisikan. Istilah 'manga' itu sendiri baru saja terbentuk di kalangan masyarakat, pada awal zaman Showa. Dengan terbentuknya istilah ini, manga menjadi bidang utama seni reproduksi modern, di samping fotografi, film dan poster.

Sumber: <https://kotobank.jp/word/漫画-636540>

Keragaman Manga meluas hingga ke materi pelajaran. Komik Amerika dan Eropa sejak lama mulai berurusan dengan tema-tema yang sangat serius, sehingga membuat kata "buku komik" menjadi salah kaprah, dan membuat beberapa orang menggunakan istilah "Novel Grafis" sebagai gantinya. Meskipun demikian, meskipun banyak eksperimen yang bagus, sebagian besar materi Amerika masih untuk pria muda dan sejenis superhero. Di Jepang, bagaimanapun juga, ada cerita tentang hampir semua topik yang bisa dibayangkan. Ada manga yang menyaingi karya sastra terbaik. Ada cerita porno soft-core dan hard-core untuk pria dan wanita. Ada cerita tentang masalah hubungan hirarkis dalam pekerjaan kantoran yang membosankan atau tentang imbalan spiritual dari menjual kamera diskon di distrik Shinjuku, Tokyo. Sebagai media massa yang sesungguhnya, manga menyediakan sesuatu untuk kedua jenis kelamin, untuk hampir semua kelompok usia, dan untuk hampir semua selera.

Namun pada akhirnya, kejayaan manga Jepang yang sesungguhnya terletak pada perayaan mereka terhadap hal-hal yang biasa. Seperti yang pernah dikatakan oleh komikus Amerika, Brian Stelfreeze, "Komik di Amerika Serikat telah menjadi sebuah karikatur. Anda memiliki orang-orang yang luar biasa yang melakukan hal-hal yang luar biasa, tetapi di Jepang sepertinya komik yang populer adalah komik tentang orang-orang normal yang melakukan hal-hal yang normal". Namun bersamaan dengan perayaan yang biasa ini, terdapat kenyataan yang menghancurkan hati bahwa sebagian besar manga berbatasan dengan sampah. Bahkan cerita-cerita yang bagus pun cenderung kehabisan energi setelah beberapa saat. Tekanan produksi massal pada seniman, dan keserakahan penerbit yang ingin

memerah susu sapi mereka sampai kering, sering kali menghasilkan cerita yang diperhalus yang diserialisasikan terlalu lama.

Di tempat penanda, manga diperlakukan hampir sama dengan media lainnya di Jepang, tetapi secara artistik manga masih membawa stigma bahwa manga pernah menjadi bentuk hiburan yang murah untuk anak-anak. Mereka tidak dianggap serius. Beberapa seniman manga memulai perjalanan kreatif mereka dengan harapan menjadi terkenal di dunia manga, tetapi kebanyakan tidak. Sebagian besar memulai dengan harapan hanya untuk menghibur para pembacanya, dan diri mereka sendiri, dan mungkin menjadi kaya. Dalam prosesnya, mereka menghadapi pengawasan yang jauh lebih sedikit dibandingkan dengan novelis serius atau pembuat film di media lain. Ada banyak kritikus manga di Jepang, tapi mungkin karena masyarakat masih menganggap manga sebagai komoditas sekali pakai, hampir semua kritikus menghidupi diri mereka sendiri dengan pekerjaan lain. Kurangnya pengawasan telah menyebabkan panderung tanpa henti terhadap selera pembaca yang rendah dan lebih dari sesekali mengagungkan seks dan kekerasan. Namun, hasil lainnya adalah kebebasan berekspresi yang tidak disadari dan kreativitas yang menyegarkan.

Manga jauh lebih mudah dibuat daripada bentuk hiburan lainnya. Para penulis biasanya membutuhkan pendidikan dan juga keterampilan bahasa. Pembuat film membutuhkan keterampilan sosial, sejumlah besar uang, dan sejumlah kecil tenaga produksi. Seniman manga yang sukses dapat membentuk sebuah perusahaan dan mempekerjakan selusin asisten, manajer, fotografer, dan sopir, tetapi persyaratan awal untuk profesi ini sebagian besar terdiri dari ide-ide yang bagus, stamina fisik dan intelektual, serta pena, pensil, dan kertas. Tidak perlu menjadi seorang seniman yang hebat.

Sebagai sebuah media ekspresi, manga berada di suatu tempat di antara film, rekaman, novel, dan televisi. Manga biasanya merupakan hiburan ringan yang rendah kalori, sesuatu yang dapat dibaca di waktu senggang sebelum bekerja atau membaca buku-buku untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian, atau ketika sedang naik kereta api menuju rumah, melakukan perawatan di salon, menyeruput semangkuk mie, atau menunggu teman di warung kopi. Buku-buku ini sangat

mudah dibawa-bawa, dan tidak boleh diabaikan di tengah keramaian Jepang saat ini, buku-buku ini menyediakan aktivitas yang tidak mengganggu orang lain. Menciptakan Manga melibatkan penulisan dan menggambar. Terkadang seniman manga menjadi ilustrator atau seniman rupa dan terkadang sebaliknya. Apa yang memiliki dampak besar pada masyarakat Jepang secara keseluruhan adalah meningkatnya tingkat persilangan saat ini antara pencipta manga dan pencipta buku, antara manga dan apa yang biasanya dianggap sebagai "sastra".

Sejak awal tahun 1980-an, komputer terus menyusup ke dalam dunia seni. Dan manga yang sangat bergantung pada pekerjaan tangan yang istimewa dan kreativitas manusia yang mungkin pernah tampak kebal dari otomatisasi tidak terkecuali. Di Jepang, difusi komputer ke dalam populasi umum telah jauh tertinggal dari Amerika Serikat karena masalah bahasa dan ketidaktahuan tentang keyboard. Namun, populasi seniman manga yang jauh lebih besar di Jepang dan sifat alami mereka yang tergila-gila pada gadget dan ingin tahu, membuat beberapa dari mereka mulai bereksperimen dengan komputer sejak dini. Pada tanggal 12 November 1983, Nikkei Sangyou Shinbun, salah satu surat kabar ekonomi-industri utama di Jepang, membuat artikel pendek tentang Kyuusoku Iwamoto, seorang kartunis satir sosial yang menggunakan komputer pribadinya, bukan untuk menggambar, tetapi untuk membantu memikirkan ide-ide baru.

Masalah industri manga melibatkan lebih dari sekadar perjuangan untuk menghasilkan materi yang menarik, atau bahkan persaingan yang semakin meningkat dari video game. Manga modern dimulai sebagai media anak-anak, sebagai sebuah subkultur, tetapi manga sekarang dibaca oleh orang dewasa dari hampir semua usia dan merupakan bagian dari arus utama budaya. Namun, sekeras apapun para seniman mencoba membuat materi yang "dewasa", manga tetap mengkhianati asal-usulnya, dalam penekanannya yang terus menerus pada "kelucuan" dan bagaimana batas antara materi untuk anak-anak dan orang dewasa masih jauh lebih kabur dibandingkan dengan media hiburan lainnya.

Industri manga mungkin khawatir akan penurunan tingkat pertumbuhan, namun seiring dengan semakin dewasanya manga ke dalam arus utama masyarakat, Jepang sendiri menghadapi tantangan yang jauh lebih besar. Sementara itu, manga

terus melakukan diversifikasi ke dalam lebih banyak area masyarakat, dan sebagai media ekspresi, untuk terus bertransformasi.

2.3 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan bagian pokok yang membentuk Karya sastra, unsur-unsur ini merupakan bagian yang terpenting dari karya sastra yang terdiri dari Tokoh dan Penokohan, alur cerita dan latar. Menurut Pradobo (2013), unsur Intrinsik adalah unsur karya sastra yang memiliki sifat konkrit. Ciri-ciri tersebut meliputi jenis sastra atau genre, pemikiran, perasaan, gaya bahasa, gaya naratif, dan struktur karya sastra.

2.3.1 Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan bagian terpenting pada karya sastra, menurut Nugriyanto (2013:246) Tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para karakter seperti yang ditafsirkan oleh pembaca, lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita. Atau seperti dikatakan oleh Jones (1968:33), penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Penggunaan istilah karakter sendiri dalam berbagai literatur Bahasa Inggris menyoran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh cerita yang ditampilkan dan sebagai sikap ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut (Stanton, 1965:17). Dengan demikian, karakter dapat berarti 'pelaku cerita' dan dapat pula berarti 'perwatakan'. Antara seorang tokoh dengan perwatakan yang dimilikinya, memang, merupakan suatu kepaduan yang utuh. Penyebutan nama tokoh tertentu, tidak jarang langsung mengisyaratkan kepada kita perwatakan yang telah menjadi milik masyarakat.

Tokoh cerita (karakter), sebagaimana dikemukakan Abrams (1999:32-33), adalah orang yang ditampilkan dalam sesuatu kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tidak berbeda halnya dengan Abrams, Baldic (2001:37) menjelaskan

bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedang penokohan adalah penghadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya. Untuk penelitian ini penulis akan menggunakan dua jenis tokoh yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2013:258-259), yaitu:

2.3.1.1 Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam novel yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan. Baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Bahkan, pada karya sastra tertentu, tokoh utama senantiasa hadir dalam setiap kejadian dan setiap kejadian dan dapat ditemui dalam tiap karya sastra yang bersangkutan. Pada karya sastra yang lain, tokoh utama tidak muncul dalam setiap kejadian, atau tidak langsung ditunjukkan dalam setiap bab, namun, dapat dikaitkan, dengan tokoh utama.

Karena tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, ia sangat menentukan perkembangan alur cerita secara keseluruhan. Ia selalu hadir sebagai pelaku, atau yang dikenai kejadian dan konflik, penting yang memengaruhi perkembangan alur cerita. Alur cerita utama sebenarnya tidak lain adalah cerita tentang tokoh utama, bahkan kehadiran alur cerita lain berfungsi memperkuat eksistensi tokoh utama itu juga.

2.3.1.1 Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan biasanya diabaikan, atau paling tidak, kurang mendapatkan perhatian. Tokoh utama adalah yang dibuat sinopsisnya, yaitu dalam kegiatan pembuatan sinopsis, sedang tokoh tambahan biasanya diabaikan karena sinopsis halnya berisi intisari cerita. Tokoh utama dalam sebuah karya sastra mungkin saja lebih dari seseorang walau kadar keutamaannya belum tentu sama. Keutamaan mereka ditentukan oleh dominasi, banyaknya penceritaan dan pengaruhnya terhadap perkembangan alur cerita secara keseluruhan. Tetapi ada juga yang dimana Tokoh Tambahan menjadi tokoh utama di cerita tertentu, penokohan tersebut biasanya ditemukan di cerita sampingan cerita utama tersebut.

2.3.2 Latar

Latar atau setting yang disebut sebagai landas tumpu, menunjukkan pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams, 1999:284). Stanton (1965) mengelompokan latar, bersama dengan tokoh dan plot, ke dalam fakta (cerita) sebab ketiga hal inilah yang akan dihadapi dan dapat diimajinasi oleh pembaca secara factual jika membaca sebuah cerita fiksi. (Nurgiyantoro 2013:302). Latar pada dasarnya merupakan unsur intrinsik penting, karena Latar merupakan sarana ruang lingkup, waktu dan keadaan masyarakat pada saat itu. Dalam penelitian ini penulis akan mengambil 3 jenis latar yang diambil dari Nurgiyantoro (2013:315-322).

2.3.2.1 Latar Tempat

Latar tempat menunjukkan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas. Tempat-tempat yang bernama adalah tempat yang dijumpai dalam dunia nyata. Tempat dengan inisial tertentu, biasanya berupa huruf awal (kapital) nama suatu tempat, juga menyaran pada tempat tertentu, tetapi pembaca harus memperkirakan sendiri. (Nurgiyantoro 2013:315)

2.3.2.2 Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah. Pengetahuan dan persepsi pembaca terhadap waktu sejarah itu kemudian dipergunakan untuk mencoba masuk ke dalam suasana cerita. (Nurgiyantoro 2013:318)

2.3.2.3 Latar Sosial-Budaya

Latar sosial-budaya menunjuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat,

tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain yang tergolong latar spiritual seperti dikemukakan sebelumnya. (Nurgiyantoro 2013:322)

2.3.3 Alur

Alur merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tidak sedikit pramh yang menganggapnya sebagai yang terpenting di antara berbagai unsur fiksi yang lain. Tinjauan struktural terhadap teks fiksi pun lebih ditekankan pada pembicaraan alur walau mungkin mempergunakan istilah lain. Tinjauan struktural terhadap teks fiksi pun sering ditekankan pada pembicaraan alur cerita walau mungkin mempergunakan istilah lain. Masalah linearitas struktur penyajian peristiwa dalam karya fiksi banyak dijadikan objek kajian. Hal itu, misalnya terlihat dalam kajian sintagmatik, yang dapat dikaitkan dengan kajian paradigmatic, dan kajian menurut Kaum Formalisme Rusia yang mempertahankan antara fabula dan sujet. Fabula adalah aspek bahan atau cerita, sementara sujet adalah alat atau alur. (Makaryk,1995:55) (Nurgiyantoro 2013:164), terdapat tiga tahapan Alur cerita yang akan diuraikan sebagai berikut:

2.6.1 Tahap Awal

Tahap awal sebuah cerita biasanya disebut sebagai tahap pengenalan. Tahp pengenalan pada umumnya berisi sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan berbagai hal yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya. (Nurgiyantoro 2013:201-202)

Fungsi pokok tahap awal sebuah cerita adalah untuk memberikan informasi dan penjelasan seperlunya khususnya yang berkaitan dengan pelataran dan penokohan (Nurgiyantoro 2013:202)

2.6.1 Tahap Tengah

Tahap tengah cerita yang dapat juga disebut sebagai tahap pertikaian menampilkan pertentangan dan atau konflik yang sudah dimunculkan pada tahap sebelumnya, menjadi semakin meningkat, semakin menengangkan. Konflik yang dikisahkan seperti telah dikemukakan di atas, dapat berupa konflik internal, konflik yang terjadi pada diri seorang tokoh, konflik eksterneal atau gonis dan tokoh-tokoh dan kekuatan antagonis, atau keduanya sekaligus. (Nurgiyantoro 2013:204)

2.6.1 Tahap Akhir

Tahap akhir sebuah cerita atau dapat juga disebut tahap pelarian, menampilkan adegan tahap tertentu sebagai akibat klimaks. Jadi, bagian ini misalnya berisi bagaimana kesudahan cerita, atau menyarankan pada hal bagaimanakah akhir sebuah cerita. (Nurgiyantoro 2013:205)

2.4 Unsur Ektrinsik

Unsur Ektrinsik adalah unsur yang berada di luar karya Sastra, unsur ektrinsik bisa berupa latar belakang masyarakat, nilai-nilai yang terkandung pada cerita tersebut. Unsur Ektrinsik tersendiri walaupun bukan bagian dalam cerita, menggambarkan unsur intrinsik tersebut. Menurut Wellek dan Warren (dalam Nurgiyantoro, 2013:30) bahwa unsur intrinsik merupakan unsur pembentuk karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri. Dalam novel unsur intrinsiknya adalah tema, alur, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan pesan moral.

2.4.1 Pengertian Kriminalitas

Kejahatan merupakan suatu fenomena yang kompleks yang dapat dipahami dari berbagai sisi yang berbeda. Bentuk kejahatan tentunya berbeda-beda dengan motif yang berbeda satu dengan yang lain. Dalam pengalaman kita tidak mudah memahami kejahatan itu sendiri.

Usaha memahami kejahatan ini sebenarnya telah berabad-abad lalu dipikirkan oleh para ilmuwan terkenal. Plato (427-347 s.m.) misalnya menyatakan dalam bukunya 'Republiek' menyatakan antara lain bahwa emas, manusia adalah merupakan sumber dari banyak kejahatan. Sementara itu, Aristoteles (382-322 s.m.) menyatakan bahwa kemiskinan menimbulkan kejahatan dan pemberontakan. Kejahatan yang besar tidak diperbuat untuk memperoleh apa yang perlu untuk hidup, tetapi untuk kemewaha. Thomas Aquino (1226-1274) memberikan beberapa pendapatnya tentang pengaruh kemiskinan atas kejahatan. "Orang kaya yang hidup untuk kesenangan dan memboros-boroskan kekayaannya, jika suatu kali jatuh miskin, mudah menjadi pencuri" (*Krimonologi*, Topo Santoso, S.H., M.M., hal.1)

Dalam penelitian tokoh Arsene Lupin III, penulis akan menggunakan teori kriminologi Albert Cohen karena penulis tertarik pada sikap apa saja yang membuat Lupin menjadi penjahat hebat. Kriminologi merupakan ilmu pengetahuan yang

mempelajari tentang kejahatan. Nama Krimonologi ditemukan oleh P. Topinard (1830-1911) seorang ahli antropologi Perancis, secara harfiah berasal dari kata “crimen” yang berarti kejahatan atau penjahat dan “logos” yang berarti ilmu pengetahuan. Berbeda dengan Hukum Pidana yang muncul begitu manusia bermasyarakat. Kriminologi baru berkembang tahun 1850 bersama-sama sosiologi, antropologi dan psikologi, cabang-cabang ilmu yang mempelajari gejala/tingkah laku manusia dalam masyarakat. Berawal dari pemikiran bahwa manusia manusia merupakan serigala bagi manusia lain, selalu mementingkan diri sendiri dan tidak mementingkan keperluan orang lain maka diperlukan suatu norma untuk mengatur kehidupannya. Hal tersebut penting sehingga manusia tidak selalu saling berkelahi untuk menjaga kelangsungan hidupnya, tidak selalu berjaga-jagi dari serangan manusia lain. Dari situ muncul beberapa teori-teori Kriminal dalam Kriminologi, salah satunya dari Cesare Lombroso.

Menurut Cesare Lombroso (1835-1909) bahwa Kriminal itu terlahir atau *born criminal* yang berdasarkan ide yang diilhami oleh teori Darwin tentang Evolusi Manusia. Doktrin *Atavisme* menurutnya membuktikan adanya sifat hewani yang diturunkan oleh nenek moyang manusia. Gen ini dapat muncul sewaktu-waktu dari turunannya yang memunculkan sifat jahat pada manusia modern. Teori tentang *born criminal* menyatakan bahwa penjahat adalah suatu bentuk yang lebih rendah dalam kehidupan, lebih mendekati nenek moyang mereka yang mirip kera dalam hal sifat bawaan dan watak dibandingkan mereka yang bukan penjahat. Mereka dapat dibedakan dari non-kriminal melalui beberapa *atavistic stigmata*, ciri-ciri fisik dari makhluk pada tahap awal perkembangan, sebelum mereka benar-benar menjadi manusia. (*Krimonologi*, Topo Santoso, S.H., M.M., hal.23-24)

Menurut Lombroso, seorang individu yang lahir dengan salah satu dari lima stigmata adalah seorang *born criminal*. Kategori ini mencakup kurang lebih sepertiga dari seluruh pelaku kejahatan. Sementara itu, penjahat perempuan, menurutnya berbeda dengan penjahat laki-laki. Ia adalah pelacur yang mewakili *born criminal*. Disamping kategori *born criminal* di atas, Lombroso menambahkan tiga kategori lainnya: *insane criminal* dan *criminoloids*. *Insane criminals* bukanlah penjahat sejak lahir, mereka menjadi penjahat sebagai hasil dari beberapa perubahan di otak mereka yang mengganggu kemampuan mereka membedakan

benar dan salah. *Criminoids* mencakup suatu kelompok termasuk penjahat kambuan, pelaku kejahatan karena nafsu dan berbagai tipe lain.

Sebelum memasuki teori Albert Cohen, penulis akan mengemukakan teori pendukung dalam penelitian ini. Yaitu teori *Differential Association* dari Sutherland, *Anomi* dari Durkheim dan Merton, dan teori *Strain* dari Merton.

2.4.2 Kriminalitas menurut Albert Cohen

Albert Cohen adalah murid dari Robert K. Merton dan Edwin Sutherland yang dimana dia belajar tentang *Differential Association* serta transmisi budaya norma-norma kriminal yang membawa tingkah laku kriminal, sedangkan dari Merton dia belajar tentang Teori *Strain* yang disebabkan oleh faktor struktural. (*Krimonologi*, Topo Santoso, S.H., M.M., hal.80-81)

Melalui suatu penelitian yang diuji, Cohen menyatakan bahwa perilaku delinkuen lebih banyak terjadi pada laki-laki kelas bawah dan mereka lebih banyak membentuk kelompok (geng). Di samping itu Cohen juga mengemukakan bahwa tingkah laku gang subkultur bersifat tidak berfaedah, dengki, dan jahat. Dengan kata lain, tidak terdapat alasan yang rasional bagi delinkuen subkultur untuk mencuri (selain mencari status kebersamaan), mencari kesenangan dengan menimbulkan kegelisahan pada orang lain, dan mereka juga mencoba untuk meremehkan nilai-nilai kelas menengah. Selain itu gang juga dicirikan sebagai pelanggar berbagai bentuk kenakalan. Pernyataan tersebut merupakan faktor-faktor yang dipergunakan untuk menjelaskan teori tentang kenakalan subkultur. (*Krimonologi*, Made Darma Weda, SH, MS, hal 36-37)

Menurut Cohen, semua anak-anak/para remaja mencari status sosial. Meskipun demikian tidak semua remaja dapat berlomba bersama-sama dalam mencapai status. Berdasarkan posisi mereka di dalam struktur sosial, remaja kelas bawah cenderung tidak memiliki materi dan keuntungan simbolis. Selama mereka berlomba dengan remaja kelas menengah melalui kedudukan/posisi yang sama, para remaja kelas bawah akan merasa kecewa. Hal inilah yang dikatakan oleh Cohen sebagai problema status kalangan para remaja.

Keluarga-keluarga kelas bawah yang tidak pernah mengenal gaya hidup kelas menengah, sebagai contoh, tidak dapat mensosialisasikan anak-anak mereka dengan cara yang mempersiapkan mereka untuk memasuki kelas menengah. Anak-anak tumbuh dengan ketrampilan komunikasi yang miskin, lemah dalam komitmen Pendidikan, dan ketidakmampuan menunda keinginan.

Masalah *status* yang pertama adalah permasalahan yang dihadapi para remaja kelas bawah di dalam sistem sekolah. Sekolah menampilkan satu masalah khusus. Di sana, anak-anak kelas bawah dievaluasi oleh guru-guru kelas menengah atas dasar alat ukur kelas menengah. Pengukuran ini dilandasi nilai-nilai kelas menengah seperti kepercayaan diri, cara-cara yang baik, penghargaan kepada harta benda, rencana jangka Panjang. Dengan ukuran-ukuran seperti itu, anak-anak kelas menengah jatuh di bawah standar yang mesti mereka dapat apabila mereka ingin berkompetisi secara sukses dengan anak-anak kelas menengah. Permasalahan tidak hanya terletak pada apa yang dilakukan oleh remaja kelas bawah untuk berkompetisi tetapi penilaian terhadap mereka yang dilakukan oleh orang dewasa, dengan menggunakan ukuran kelas menengah, merupakan suatu patokan/standar yang sulit dicapai oleh para remaja kelas bawah. Dalam kerangka kompetisi yang demikian, para remaja akan kehilangan landasan untuk mencapai status. Dengan demikian siapa yang merasa lebih banyak kehilangan akan menderita frustrasi status. Dengan menggunakan istilah dari S. Freud tentang *reaction formation* (yaitu suatu mekanisme sikap bertahap untuk mengatasi kegelisahan), Cohen berpendapat bahwa akan terjadi tindakan yang melampaui batas, yang bermusuhan terhadap nilai-nilai kelas menengah.

Corner Boy mencoba berbuat yang terbaik dari situasi yang buruk. Mereka menghabiskan waktu di lingkungannya dengan kelompok bermainnya, menghabiskan waktu siang dalam beberapa aktivitas kelompok seperti berjudi atau berlomba atletik. Dia mendapatkan bantuan dari teman-teman bermainnya dan ia sangat setia kepada kelompoknya itu. Kebanyakan anak-anak kelas bawah menjadi *Corner Boys*. Pada akhirnya mereka mendapatkan pekerjaan kasar dan hidup dengan gaya hidup konvensional. (*Krimonologi*, Topo Santoso, S.H., M.M., hal.81-82)

Delinquent boys Bersatu untuk membentuk suatu subbudaya di mana mereka dapat mendefinisikan status yang tamapak bagi mereka dapat dicapai. Cohen mengklaim bahwa meskipun anak-anak mud akelas bawah ini membuat sendiri norma-norma yang dengan itu mereka dapat meraih sukses, mereka telah menerima secara mendalam norma-norma dari kelas dominan, dan mereka merasa cemas jika berlawanan dengan norma-norma tersebut. Untuk menghadapi konflik ini mereka melakukan reaction formation (yaitu suatu mekanisme yang mengurangi kecemasan melalui suatu proses penolakan dengan intensitas abnormal apa yang orang inginkan tetapi tidak bisa diperoleh). (*Krimonologi*, Topo Santoso, S.H., M.M., hal.82)

Untuk mengatasi frustasi status yang dialami para anak-anak kelas bawah, para anak-anak melakukan berbagai adaptasi terhadap nilai-nilai kelas menengah. Penyesuaian terhadap ukuran-ukuran kelas menengah akan menghasilkan penyesuaian bersama masalah status. Menurut Cohen, *delinquent subculture* (subbudaya yang dinilai-nilainya bertentangan dengan nilai-nilai dari budaya dominan) muncul di daerah-daerah kumuh dari kota-kota besar Amerika Serikat. Menurut Cohen, posisi relatif keluarga-keluarga muda dalam struktur sosial menentukan masalah-masalah yang akan dihadapi anak-anak sepanjang hidupnya. (*Krimonologi*, Made Darma Weda, SH, MS, hal 38).

Teori Subculture

Subculture adalah satu subdivisi di dalam budaya dominan yang memiliki norma-norma, keyakinan-keyakinan, dan nilai-nilainya sendiri. *Subculture* biasanya timbul ketika orang-orang dalam keadaan yang serupa mendapati diri mereka terpisah dari mainstream masyarakat dan mengikatkan diri bersama untuk saling mendukung. Subculture-subculture mungkin terbentuk dengan anggota sesama suku atau ras minoritas, sesame para penghuni penjara, sesame kelompok-kelompok pekerja, atau sesame penghuni daerah kumuh. Subculture hadir di dalam suatu masyarakat itu. Dengan demikian mereka sama-sama berbagi nilai. Meski demikian, gaya hidup dari anggota-anggota mereka berbeda secara signifikan dengan gaya hidup budaya umum.

Teori *subculture* muncul sebagai respon atas masalah khusus yang tidak dihadapi oleh anggota budaya dominan. Teori-teori yang dikembangkan oleh Albert Cohen, serta Richard Cloward dan Lloyd Ohlin merupakan kepanjangan dari teori strain dan teori *Differential Association*. Mereka menjelaskan bagaimana delinquent subculture muncul pertama kali, mengapa mengambil satu bentuk tertentu, dan bagaimana mereka melalui satu generasi ke generasi berikutnya.

Subculture itu secara umum ditandai oleh hedonism sesaat, pencarian semata-mata kesenangan, tanpa perencanaan atau pemikiran tentang apa yang akan dilakukan, di mana atau kapan. Anak-anak *delinquent* berkeliaran di jalan-jalan sampai seseorang mendapat satu ide, kemudian melakukan perbuatan begitu saja tanpa memikirkan akibatnya. Otonomi kelompok adalah yang paling penting. Anggota-anggota itu saling setia satu dengan yang lain dan melawan setiap upaya dari keluarga, sekolah atau masyarakat untuk mengekang tingkah laku mereka. (*Krimonologi*, Made Darma Weda, SH, MS, hal.36-38)

Pengujian Teori Cohen:

- 1) Para peneliti menunjukkan bahwa penampilan buruk di sekolah berkaitan dengan *delinquency*.
- 2) Travis Hirschi Meneliti 4000 anak sekolah di California. Temuannya: anak-anak yang secara akademik tidak kompeten sera penampilannya buruk adalah anak-anak yang tidak menyukai sekolahnya, mereka menolak otoritas sekolah, lalu mereka melakukan *delinquency*.
- 3) Penelitian Delbert Elliot dan Harwin Voss terhadap 2000 anak sekolah di California menunjukkan bahwa mereka yang *drop-out* dari sekolah mempunyai angka *delinquency* yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang akhirnya lulus. Mereka juga menemukan bahwa perolehan akademik dan pengasingan dari sekolah berhubungan dengan *drop-out*.

(*Krimonologi*, Topo Santoso, S.H., M.M., hal.83)

Kesimpulan Teori Cohen:

Berdasarkan kesimpulan dari tersebut, Albert Cohen menyatakan bahwa yang namanya kriminalitas terbentuk dari golongan kelas bawah, golongan kelas

bawah tersebut membentuk sebuah kelompok (geng), dan dari kelompok tersebut terbentuk sebuah subculture. Subculture dari kelompok (geng) tersebut tentunya berbeda-beda, tetapi yang ditekankan dari Albert Cohen adalah bahwa sikap kriminal adalah sebagai berikut:

1. Membentuk Kelompok (Geng)

Kelompok (Geng) adalah pillar dari sebuah kriminalitas, menurut Chaplin (2006), kelompok (geng) adalah unit sosial yang terdiri atas individu-individu yang memiliki minat atau suatu kepentingan yang sama. Kelompok (Geng) terdiri atas orang-orang dari berbagai latar usia, namun pada umumnya terdapat di kalangan anak-anak atau pelajar, kelompok (geng) bersifat antisosial dalam pandangan dan kegiatannya.

Menurut KBBI, arti kata “geng” (kelompok) adalah: kelompok remaja (yang terkenal karena kesamaan latar belakang sosial, sekolah, daerah, dan seterusnya). Menurut Muhamman Jufri (2017) kelompok (geng) adalah sekumpulan orang yang memiliki hobi setara yang membuat kegiatan hobi mereka baik tujuan pribadi atau tujuan bersama. Kelompok (geng) awalnya terbentuk dari kecenderungan hobi yang sama dari beberapa orang atau sekelompok orang, namun seiring dengan berkembangnya jaman, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh kelompok (geng) semakin meresahkan masyarakat.

Dari paparan diatas, kelompok (geng) merupakan unit sosial yang terdiri dari individu-individu anti sosial, yang terdiri dari individu yang memiliki hobi setara, dengan kegiatan hobi mereka sebagai tujuan pribadi atau tujuan bersama. Anggota kelompok (geng) terdiri dari berbagai latar usia, dengan pada umumnya terdiri dari kalangan anak-anak atau pelajar.

2. Tidak Berfaedah

Berfaedah adalah sifat yang berguna dan bermanfaat terhadap orang lain, menurut KBBI, kata faedah adalah guna atau bermanfaat. Selain itu juga faedah bisa diartikan sebagai sesuatu yang menguntungkan, untung atau laba. Sinonim kata Faedah berdasarkan KBBI adalah daya

guna, dimana sama dengan makna kata faedah, kata daya guna identik dengan objek.

Dari paparan diatas, kata Tidak Berfaedah bisa diartikan sebagai sifat yang tidak berguna, tidak bermanfaat, dan terutamanya tidak menguntungkan. Sifat tidak berfaedah dalam konteks tidak menguntungkan bisa digunakan dalam konteks yang bersifat merugikan seseorang, seperti pencurian dan kekerasan, terutama kekerasan fisik dan kekerasan seksual.

3. Mencari kesenangan dengan menimbulkan kegelisahan terhadap orang lain

Kesenangan adalah sifat manusia dalam kondisi senang. Menurut Claudio R.M. Costa, Kesenangan adalah bermain, gembira, keriangian, sukaria, sumber kenikmatan, hiburan, untuk bersikap melucu, melucu, sering berupa sebuah kegiatan yang berisik, mengusik. Sementara menurut KBBI, kesenangan adalah perihal senang, kepuasan, keenakan, kebahagiaan, kelegaan.

Sementara kegelisahan merupakan sifat manusia dalam kondisi gelisah. Menurut KBBI, kata gelisah merupakan tidak tenteram, selalu merasa khawatir, tidak tenang, tidak sabar lagi dalam menanti dan sebagainya. Menurut American Psychological Association (APA), kegelisahan merupakan keadaan emosi yang muncul saat individu sedang mengalami *stress*, dan ditandai oleh perasaan tegang, pikiran yang membuat individu merasa khawatir dan disertai respon fisik.

Berdasarkan paparan diatas, mencari kesenangan dengan menimbulkan kegelisahan terhadap orang lain merupakan sikap bermain dan kepuasan terhadap sikap yang menimbulkan seseorang lain merasa tegang dan pikiran yang membuat orang tersebut merasa khawatir terhadap apapun yang dilakukan atau yang terjadi pada orang yang melakukan

Sementara teori subculture berdasarkan Albert Cohen adalah sebagai berikut:

1. Hedonisme Sesaat

Hedonisme merupakan sifat manusia yang serakah dan rakus yang dimana selalu dikaitkan dengan benda mewah, kata Hedonisme berasal dari kata Yunani “Hedon” yang berarti kesenangan. Menurut KBBI, Hedonisme merupakan pandangan yang menganggap kesenangan dan kenikmatan materi sebagai tujuan utama dalam hidup. Menurut Sarlito Wirawan Sarwono (1989) Hedonisme adalah konsep diri, di mana gaya hidup seseorang dijalani sesuai dengan gambaran yang ada dipikirkannya. Sebagai contoh pengertian hedonisme adalah seorang olahragawan, biasanya gaya hidup sehat merupakan prinsip hidup dan menjadi kesenangan tersendiri bagi mereka.

Menurut Burhanuddin (1997), Hedonisme adalah sesuatu yang dianggap baik, sesuai dengan kesenangan yang didatangkannya. Dengan kata lain, sesuatu yang hanya mendatangkan kesusahan, penderitaan, serta tidak menyenangkan merupakan sesuatu yang dinilai tidak baik.

Berdasarkan paparan diatas, Hedonisme merupakan pandangan yang mengutamakan kesenangan dan kenikmatan materi dari segalanya, yang dijalani sesuai dengan gambaran yang ada dipikirkannya, dan bisa terlihat dari materi yang mereka selalui kejar untuk kesenangan mereka sendiri, yang dimana kesusahan, penderitaan, serta tidak menyenangkan merupakan sesuatu yang selalui dihindarkan.

2. Pencarian kesenangan semata-mata

Seperti yang dipaparkan pada nomor satu, bagian pertama, kesenangan Kesenangan adalah sifat manusia dalam kondisi senang. Semata-mata menurut KBBI diartikan sebagai hanya, melulu, cuma, belaka, dan sama sekali. Kesenangan semata-mata pada dasarnya mempunyai kesamaan arti dengan kata hedonisme, tetapi tentunya kesenangan semata-mata tidak eksklusif dengan harta, karena pada dasarnya kata kesenangan berdasarkan R.M. Costa adalah bermain, gembira, keriang, sukaria, sumber kenikmatan, hiburan, untuk

bersikap melucu, melucu, sering berupa sebuah kegiatan yang berisik, mengusik.

Berdasarkan kajian Pustaka yang diungkapkan di atas, penulis akan menganalisis karakteristik Arsene Lupin III dari *Lupin the Third* dengan teori Albert Cohen dan teori pendukung lainnya, teori Subkultur, teori Strain dari Merton, dan juga pengujian teori Subkultur ke Lupin III, penulis juga akan menganalisis karakter *Gentleman Thief*, sedikit mengungkapkan sedikit Arsene Lupin, dan tiga contoh karakter selain Lupin III yang termaksud ke dalam kategori *Gentleman Thief*.

