

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penelitian ini berupaya mengkaji representasi karakter antagonis Donquixote Doflamingo dalam anime One Piece Arc Dressrosa melalui perspektif moralitas politik Niccolò Machiavelli serta pendekatan cultural studies. Hasil dari analisis ini menunjukkan bahwa Doflamingo bukan sekadar karakter jahat dalam narasi fiksi, melainkan sosok yang merepresentasikan kompleksitas kepemimpinan otoriter yang berakar pada prinsip realisme politik. Karakter ini menawarkan refleksi mendalam mengenai bagaimana kekuasaan dapat dijalankan secara efektif namun tidak selalu etis, sebagaimana digambarkan dalam pemikiran Machiavelli. Doflamingo memerintah dengan kombinasi antara dominasi, teror psikologis, propaganda, serta kontrol penuh atas narasi sosial-politik yang ada di Dressrosa. Praktik kekuasaan yang ia jalankan mencerminkan prinsip-prinsip yang terdapat dalam karya *Il Principe*, di mana penguasa ideal adalah mereka yang bersedia menanggalkan moralitas demi mencapai stabilitas dan kekuasaan politik. Doflamingo dengan sadar memanipulasi realitas sosial serta memanfaatkan trauma kolektif untuk menanamkan loyalitas palsu, menjadikannya sebagai figur Machiavellian yang nyata dalam konteks budaya populer. Kekuasaan yang ia jalankan tidak dibangun atas dasar cinta, kepercayaan, atau legitimasi moral, melainkan atas rasa takut, penghapusan memori, dan pemusatan kekuasaan yang absolut.

Dari pendekatan *cultural studies*, karakter ini memperlihatkan bagaimana produk budaya populer seperti anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai medium artikulasi ideologi, dominasi, serta relasi kuasa. Representasi Doflamingo sebagai simbol dari penguasa tiranik tidak terlepas dari konteks produksi budaya yang mencerminkan kegelisahan sosial-politik kontemporer, terutama terkait praktik manipulasi kekuasaan yang berakar pada ketimpangan sistemik. Kehadiran tokoh ini dalam narasi One Piece merepresentasikan kontestasi antara nilai-nilai moral kolektif dan praktik kekuasaan hegemonik yang berorientasi pada kepentingan pribadi. Selain itu, latar belakang sosial dan psikologis Doflamingo turut memberikan kontribusi signifikan dalam membentuk kecenderungan perilaku politiknya. Trauma akibat jatuh dari status sosial tertinggi sebagai Tenryuubito menuju kehidupan penuh penderitaan telah membentuk pandangan dunia yang sinis dan fatalistik. Transformasi ini menjadikan kekuasaan bukan hanya sebagai alat kontrol, melainkan juga sebagai mekanisme kompensasi atas luka masa lalu.

Dalam kerangka teori psikososial dan determinisme sosial, kondisi ini memperlihatkan bahwa karakter Doflamingo merupakan produk dari struktur sosial yang timpang, yang menciptakan individu dengan kecenderungan otoriter dan nihilistik.

Namun demikian, stabilitas yang dibangun oleh Doflamingo pada akhirnya bersifat ilusi. Ketika ilusi tersebut runtuh akibat terungkapnya kebenaran dan lahirnya perlawanan rakyat yang terorganisir, kekuasaan otoriternya pun tumbang. Hal ini menjadi pengingat bahwa kekuasaan yang bertumpu pada ketakutan, manipulasi, dan represi tidak memiliki fondasi yang kokoh dalam jangka panjang. Sebaliknya, narasi protagonis seperti Monkey D. Luffy menunjukkan bahwa kekuasaan yang berlandaskan solidaritas, keadilan, dan kepercayaan justru memiliki legitimasi moral yang lebih kuat dan berkelanjutan. Melalui tokoh Doflamingo, anime *One Piece* menyajikan kritik tajam terhadap praktik kekuasaan otoriter dan membuka ruang bagi diskusi akademik tentang moralitas dalam politik, khususnya dalam konteks budaya populer. Penelitian ini tidak hanya memperkaya wacana filsafat politik dan kajian budaya, tetapi juga menunjukkan bagaimana narasi fiksi mampu merefleksikan realitas sosial-politik secara tajam dan relevan. Oleh karena itu, analisis terhadap karakter fiktif seperti Doflamingo bukanlah sekadar studi hiburan, melainkan juga kontribusi penting dalam memahami dinamika kekuasaan, ideologi, dan moralitas di tengah kehidupan masyarakat modern.

Dalam konteks yang lebih luas, representasi Doflamingo dalam *One Piece* dapat dilihat sebagai cerminan dari fenomena sosial yang lebih besar, di mana kekuasaan sering kali dipegang oleh individu atau kelompok yang tidak segan-segan menggunakan cara-cara yang tidak etis untuk mempertahankan dominasi mereka. Hal ini mengundang pertanyaan kritis mengenai legitimasi kekuasaan dan tanggung jawab moral para pemimpin dalam masyarakat. Doflamingo, dengan segala kompleksitas karakternya, menjadi simbol dari tantangan yang dihadapi oleh masyarakat dalam menghadapi otoritarianisme dan penindasan. Analisis terhadap karakter Doflamingo juga membuka peluang untuk mengeksplorasi bagaimana media populer dapat berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan kritik sosial. Dalam hal ini, anime *One Piece* tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga berperan sebagai platform untuk menggugah kesadaran penonton terhadap isu-isu yang relevan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, karakter Doflamingo tidak hanya berfungsi sebagai antagonis dalam cerita, tetapi juga sebagai representasi dari dinamika kekuasaan yang kompleks dan sering kali problematik dalam masyarakat.

Penelitian ini menegaskan pentingnya memahami karakter fiktif dalam konteks yang lebih luas, di mana mereka tidak hanya berfungsi sebagai elemen naratif, tetapi juga sebagai refleksi dari realitas sosial dan politik yang ada. Doflamingo, sebagai karakter yang kaya akan nuansa dan kompleksitas, memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana kekuasaan dapat dibentuk, dipertahankan, dan pada akhirnya, ditantang. Dengan demikian, analisis terhadap karakter seperti Doflamingo tidak hanya memperkaya pemahaman kita tentang narasi fiksi, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap diskursus akademik mengenai kekuasaan, moralitas, dan ideologi dalam konteks budaya populer.

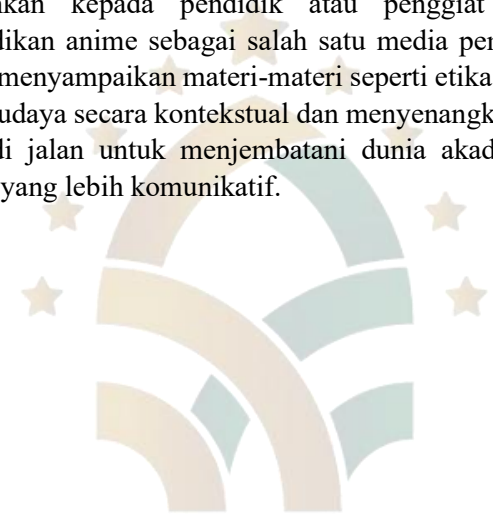
B. SARAN

1. **Pengembangan Kajian Lintas Disiplin dalam Budaya Populer**
Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menunjukkan bahwa karakter fiksi dalam budaya populer seperti Doflamingo dalam *One piece* memiliki potensi besar sebagai objek kajian filsafat politik. Oleh karenanya, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya supaya mengembangkan kajian lintas disiplin antar filsafat, politik, psikologi dan budaya populer. Pendekatan interdisipliner bukan hanya sekedar untuk memperkaya analisis, tetapi juga mampu menggambarkan kompleksitas hubungan antar teks fiksi dan dinamika kekuasaan dalam realitas sosial-politik kontemporer.
2. **Penggunaan Teori Tambahan guna Memperluas Perspektif**
Kajian penelitian ini berfokus pada perspektif Machiavellian sebagai kerangka analisis utama. Mungkin untuk kedepannya peneliti dapat memperluas cakupan teori dengan memadukannya Bersama pemikiran tokoh lain seperti Hannah Arendt (*totalitarianism*), Michael Foucault (*kuasa dan pengetahuan*) atau bahkan teori psikoanalisis Sigmund Freud atau Jung guna memperdalam dimensi psikologis karakter. Hal ini dapat memberikan pembaruan terhadap pemahaman bagaimana kekuasaan dibentuk, dipertahankan dan direproduksi dalam narasi budaya.
3. **Peningkatan Analisis Visual dan Naratif dalam Kajian Media**
Mengingat anime adalah bentuk media audio-visual, analisis tidak hanya perlu difokuskan pada alur cerita dan karakter secara naratif, tetapi juga pada simbolisme visual, ekspresi, serta penggunaan warna dan sinematografi sebagai bagian dari konstruksi makna. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan semiotik atau analisis wacana visual agar mampu mengungkap lapisan ideologis yang tersembunyi dalam media populer.
4. **Pengembangan Literasi Media dan Politik di Kalangan Generasi Muda**

Anime seperti *One Piece* memiliki pengaruh kuat terhadap generasi muda. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mendorong pendidikan literasi media dan literasi politik yang lebih kritis di kalangan pelajar dan mahasiswa. Dengan mengenalkan konsep-konsep filsafat melalui media populer yang akrab dengan mereka, diharapkan tercipta kesadaran akan pentingnya memahami kekuasaan, moralitas, dan dampaknya terhadap masyarakat.

5. Pemanfaatan Anime sebagai Media Edukasi Alternatif

Penelitian ini membuktikan bahwa anime bukan semata hiburan, tetapi juga memuat nilai-nilai edukatif dan reflektif. Oleh karena itu, disarankan kepada pendidik atau penggiat pendidikan untuk menjadikan anime sebagai salah satu media pembelajaran alternatif dalam menyampaikan materi-materi seperti etika, filsafat politik, atau studi budaya secara kontekstual dan menyenangkan. Hal ini sekaligus menjadi jalan untuk menjembatani dunia akademik dengan dunia digital yang lebih komunikatif.



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**