

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini penulis menemukan bahwa Cersei Lannister adalah sebuah bukti limitasi teori realisme oleh Niccolo Machiavelli. Jika teori ini diterapkan secara tidak lengkap dan brutal, maka justru akan membawa sang pemimpin atau pangeran ke jalan kehancuran. Machiavelli selalu memfokuskan bahwa sang pangeran harus dapat menyeimbangkan antara dicintai dan ditakuti, sedangkan Cersei lebih menitikberatkan kepada kekerasan dan ketakutan yang berlebihan, yang membuatnya jatuh ke peringatan Machiavelli tentang pangeran yang dibenci oleh rakyatnya. Ia yang terlalu mengandalkan intimidasi dan kekuatan dari sekutu eksternal membuat kepemimpinannya kuat tapi hanya dalam waktu yang singkat sebelum jatuh dengan dahsyat. Sebagai perbandingan yang lebih nyata, Vladimir Putin justru menjadi figur sang pangeran yang lebih mirip dengan apa yang diinginkan oleh Machiavelli (Novruzov, 2020).

Studi Hubungan Internasional (HI) tidak lagi terkurung hanya membicarakan negara, diplomasi resmi, dan keseimbangan kekuatan militer secara tradisional. Perkembangannya telah meluas, mengakui kompleksitas dunia abad ke-21 yang diisi oleh multinasional korporasi, organisasi non-pemerintah, jaringan teroris, hingga individu berpengaruh yang kekuatannya setara negara (Charountaki, 2018). Namun, tantangan berikutnya adalah bagaimana membuat teori-teori kompleks dalam HI yang kini juga membahas isu ekonomi global, keamanan manusia, dan identitas, dapat diakses dan dipahami oleh khalayak yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan kepada pemanfaatan media fiksi, khususnya yang dibangun dengan *worldbuilding* yang kaya, sebagai alat pembelajaran, analisis, dan kritik yang efektif terhadap dinamika HI, dengan teori Realisme Machiavelli sebagai lensa utamanya (West, 2005).

Perlu diakui bahwa inti studi HI tetaplah mengenai memahami konflik, kekuasaan, dan cara aktor-aktor dalam sistem internasional berinteraksi untuk memaksimalkan kepentingannya. Teori Realisme Machiavelli yang dipilih dalam analisis ini berfungsi sebagai fondasi teori yang tajam. Dua asumsi utamanya yaitu

perang adalah alat politik yang mutlak dan sah selama digunakan untuk kepentingan negara dan dijelaskan alasannya kepada rakyat, dan yang kedua, militer merupakan pilar utama kekuatan dan kelangsungan negara sehingga menyediakan kerangka yang lugas untuk membedah motivasi politik. Prinsip Machiavellian bahwa "tujuan menghalalkan cara" bagi seorang *Prince* (pemimpin) untuk mencapai dan mempertahankan kekuasaan merupakan logika dasar yang seringkali tersembunyi di balik retorika diplomatik, namun justru terpampang nyata dalam narasi fiksi yang tidak perlu menyensor realitas politik yang keras (Machiavelli, N. 2018).

Pembelajaran melalui buku teks dan metode konvensional seringkali gagal menangkap imajinasi generasi milenial dan Gen Z yang hidup dalam banjir informasi digital. Di sisi lain, ketegangan sosial-ekonomi dan tekanan kehidupan modern justru mendorong masyarakat mencari pelarian dan pemahaman melalui cerita. Media fiksi, oleh karena itu, tidak lagi dipandang sekadar sebagai hiburan, tetapi telah berevolusi menjadi "ruang aman" untuk simulasi dan kritik sosial. Ia memungkinkan penonton/pembaca/pemain untuk mengalami konsekuensi dari keputusan politik, menyaksikan kelahiran dan keruntuhan imperium, serta memahami mekanisme aliansi dan pengkhianatan, tanpa risiko nyata. Video game seperti *Assassin's Creed* yang menghidupkan kembali Revolusi Prancis atau Mesir Kuno adalah bukti nyata bagaimana *experiential learning* melalui fiksi bisa lebih membekas daripada hafalan tanggal dan peristiwa (Karsenti & Parent, 2020).

Kunci dari efektivitas media fiksi sebagai alat pembelajaran HI terletak pada konsep *worldbuilding*. Dunia fiksi yang dibangun dengan detail dengan geografi, sejarah, budaya, ekonomi, dan politiknya sendiri pada dasarnya menciptakan sebuah "sistem internasional mikro" yang lengkap. *Game of Thrones* dan dunia Westeros adalah contoh sempurna. Westeros bukanlah sekedar panggung datar, namun merupakan sebuah kontinen dengan tujuh kerajaan (aktor negara) yang otonom, masing-masing dengan sumber daya, militer, budaya, dan ambisi yang berbeda. Interaksi antar keluarga besar Stark, Lannister, Targaryen, Baratheon adalah cerminan sempurna dari politik internasional. Mereka membentuk aliansi melalui pernikahan (diplomasi), melancarkan perang terbuka (konflik militer), melakukan pembunuhan dan perang rahasia, dan memperebutkan legitimasi atas "Tahta Besi" (hegemoni). Dunia ini begitu terasa nyata karena, seperti yang

diungkap teks, inspirasinya berasal dari peristiwa sejarah nyata seperti Perang Mawar, yang pada hakikatnya juga adalah konflik realis tentang kekuasaan, suksesi, dan kelangsungan dinasti (BBC, 2019).

Penerapan lensa Machiavellian pada narasi Game of Thrones menghasilkan analisis yang sangat kuat. Karakter-karakter dalam cerita adalah Prince Machiavellian dalam wujud yang berbeda. Tywin Lannister adalah sang realis sejati yang percaya pada kekuatan, reputasi, dan tindakan kejam yang terukur untuk menjaga keturunan dan kekuasaan keluarganya. Cersei Lannister mempraktikkan prinsip "lebih baik ditakuti daripada dicintai" dengan brutal. Sementara Daenerys Targaryen, dengan tentara asing Dothraki dan Unsullied serta "senjata pemusnah massal"-nya (naga), menggambarkan ancaman eksternal dan penggunaan kekuatan paksa untuk merebut hak yang diyakini sebagai miliknya. Konflik untuk Tahta Besi pada dasarnya adalah "state of nature" Hobbesian yang dikemas dalam balutan fantasi, di mana tidak ada otoritas sentral yang sah pasca kematian Robert Baratheon, dan setiap aktor bebas mengejar kekuasaan dengan segala cara (Skeikh & dkk, 2020). Pesan Machiavelli tentang pentingnya militer yang kuat terlihat dalam bagaimana rumah manapun yang kehilangan kekuatan militernya seperti House Stark yang awalnya tercerai-berai langsung tersingkir dari permainan.

Game of Thrones "mirip" dengan politik dunia nyata, tetapi dunia fiksi semacam itu berfungsi sebagai laboratorium hidup untuk menguji, memvisualisasikan, dan mendiskusikan teori-teori HI. Media populer ini membuat konsep abstrak seperti "keseimbangan kekuasaan", "dilema keamanan", "realisme", dan "legitimasi" menjadi nyata, emosional, dan mudah diingat (DiGioia, 2020). Dengan demikian, penelitian ini mendorong para akademisi, pengajar, dan peminat HI untuk melihat budaya populer bukan sebagai sesuatu yang rendah, tetapi sebagai arsip budaya yang kaya dan ruang diskusi publik yang vital. Dalam era di mana perhatian masyarakat terfragmentasi, kemampuan media fiksi untuk mengkomunikasikan kompleksitas politik global justru bisa menjadi jembatan yang sangat diperlukan antara teori akademis yang rigor dengan pemahaman publik yang lebih luas dan mendalam. Studi HI, dengan demikian, menemukan medium baru yang powerful untuk tetap relevan dan membumi di abad ke-21.

## 6.2 Saran

Penulis berharap dengan dilakukannya penelitian ini, pembaca bisa lebih memahami teori Machiavelli dengan menggunakan lensa sudut pandang dari karakter media fiksi yang teori politiknya ternyata masih sangat melekat terhadap teori Hubungan Internasional di dunia nyata. Sebab, tidak dapat dipungkiri bahwa media populer saat ini memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam persepsi dan dinamika masyarakat. Generasi muda lebih bergantung dan minat kepada pembelajaran yang menggunakan metode yang lebih interaktif agar mereka sendiri dapat merasakan langsung kejadian tersebut, daripada hanya menghafal peristiwa melalui deskripsi dan tanggal kejadian. Penulis juga berharap, penelitian selanjutnya bisa lebih mengeksplorasi mengenai intrik politik dan kaitannya terhadap studi hubungan internasional lainnya dalam lensa teori dan karakter di Game of Thrones seperti Daenerys Targaryen yang ideologi pemikirannya juga dapat dianalisis oleh teori Realisme Machiavelli.