



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penyutradaraan

Menurut Dancyger (2006), sutradara memiliki tiga keahlian yang bisa ia kembangkan. Tiga keahlian ini adalah pendalaman naskah, penataan kamera, dan pengolahan aktor (hlm. 13). Penulis sebagai sutradara akan banyak membahas mengenai *staging* sebagai bentuk pengolahan aktor. Penulis juga memasukan sedikit teori mengenai penataan kamera yang berhubungan dengan *staging*, dan pendalaman naskah yang berhubungan dengan film pendek “Anjing Kampung”.

2.1.1 Shot

Shot adalah bentuk informasi terkecil yang direkam kamera dan menunjukkan sebuah aksi atau adegan (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 1). Semua *shot* ini kemudian disusun menjadi sebuah *sequence* dan semua *sequence* menjadi sebuah *scene*. *Scene* kemudian disusun lagi menjadi hasil akhirnya, yaitu film. Dari sini bisa diartikan bahwa *shot* itu adalah representasi terdasar dari sebuah film.

Dengan menggunakan *shot-shot* tersebut, tentunya ada peraturan-peraturan yang harus ditaati, namun juga peraturan-peraturan ini bisa saja dilanggar untuk efek dramatis (Proferes, 2013, hlm. 7). Disaat yang sama peraturan-peraturan ini boleh dilanggar dengan konsekuensi yang harus dipahami. Seperti bahasa, film sudah memiliki bahasa visual yang sudah dipahami oleh banyak orang dari dulu. Saat peraturan ini dilanggar, salah satu konsekuensinya adalah ketidakpahaman

dari penonton dan memungkinkan mereka untuk tidak menikmati film. Jika sudah memahami peraturan terdasar ini, akan semakin memahami kompleksitas dari penggunaan *shot* dalam sebuah film (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 178).

a. Close up

Close up adalah *shot* yang memberikan pandangan dekat kepada suatu subjek, objek, atau aksi. Ini yang membuat *shot* ini menjadi sangat intim dan menyediakan informasi yang mendetail (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8). Saat *shot* ini diambil dengan lensa *wide* akan menghasilkan efek distorsi pada subjek tersebut.



Gambar 2.1 *Close up*
(*Grammar of the Shots*, 2009)

b. Medium shot

Medium shot menyediakan pandangan normal penonton dan sekitarnya (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8). *Shot* ini juga bisa menampung dua orang di dalamnya. Modifikasi ini disebut dengan *medium two shot* dan bisa digunakan untuk menangkap pembicaraan atau aksi dari dua subjek tersebut.

Dalam *staging shot* ini memiliki ruang yang cukup untuk ditanami banyak informasi di dalamnya. Dengan memanfaatkan *foreground*, *midground*, dan *background*, peletakan subjek dan objek bisa divariasikan untuk mencapai *staging* dalam sebuah film.



Gambar 2.2 *Medium shot*
(*Grammar of the Shots*, 2009)

c. Long shot

Long Shot membuat sulit melihat ekspresi dari subjek, namun menghadirkan hubungan antara subjek dan sekitarnya. *Long shot* juga memiliki efek emblematis yang berarti memiliki makna kompleks, sesuai dengan peletakan subjek dan objek di dalam *frame* (Mercado, 2011, hlm. 59).

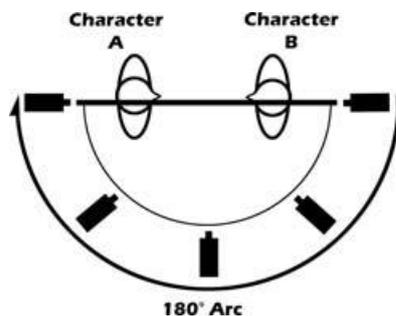


Gambar 2.3 *Long shot*
(*Grammar of the Shots*, 2009)

Dalam penggunaannya, *long shot* juga bisa digunakan untuk membuat *establish shot* suatu adegan sebelum adegan itu dimulai, atau mengejutkan penonton dengan memperlihatkan suasana sekitar subjek.

d. 180 Degree Rule

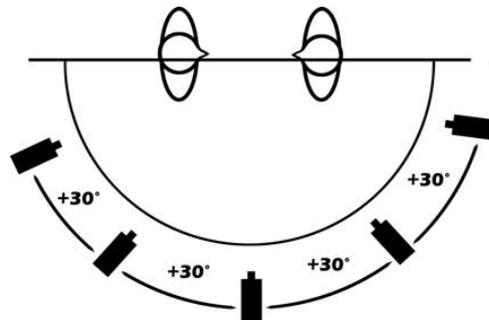
180 Degree Rule adalah sebuah peraturan penataan kamera untuk menjaga konsistensi dari relasi antara karakter dengan karakter, atau karakter dengan objek. Menurut Proferes (2013), saat karakter berhadapan dengan karakter lain, sebuah garis imajiner muncul di antara mereka. Garis inilah yang menjadi pedoman bagi peletakan kamera agar *blocking* dari masing-masing karakter dan relasi spasial mereka masih bisa dirasakan. Saat garis ini dilanggar, akan terasa kejanggalan dalam garis pandang karakter. Mereka seperti tidak menatap satu sama lain dan akan terkesan canggung. Kejanggalan ini juga bisa menjadi alat yang kuat untuk efek dramatis dalam film. Semua tergantung pemakaiannya (hlm. 4-6).



Gambar 2.4 180 degrees rule
(Grammar of the Shots, 2009)

e. 30 Degree Rule

30 Degree Rule adalah peraturan dimana kamera, jika mengarah pada subjek yang sama, haruslah pindah setidaknya 30 derajat ke arah manapun (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 106). Perpindahan ini yang akan membuat penonton tetap merasakan kondisi spasial dari sang subjek. Hal ini dikarenakan kondisi binokular mata manusia yang memiliki sudut 30 derajat dari masing-masing mata.



Gambar 2.5 30 degrees rule
(Grammar of the Shots, 2009)

2.1.2 Skenario

Elemen-elemen yang berada di dalam sebuah skenario ada banyak. Elemen-elemen ini yang menjadi penyokong drama dan akan menyajikan kejelasan terhadap film dari awal hingga akhir. Beberapa elemen yang dimaksud adalah:

a. Karakter

Karakter adalah tokoh yang dibuat dalam sebuah film. Karakter yang bagus adalah karakter yang matang persiapannya dan memiliki konflik. Banyak sutradara mempercayai bahwa setiap film yang bagus pasti memiliki karakter

yang kuat. Setiap karakter harus menyajikan perspektifnya masing-masing dalam sebuah adegan. Perspektif ini yang kemudian menunjukkan kepentingan karakter ini dalam sebuah adegan. Perspektif ini harus terlihat antara objektif atau subjektif, asli atau palsu (Proferes, 2013, hlm. 16). Perspektif dari masing-masing karakter inilah yang kemudian akan membangun drama dalam sebuah adegan.

b. 3D Character

Karakter dari skrip kemudian dibedah menjadi 3 dimensi. Yang dimaksud dengan 3 dimensi adalah dengan memberikan latar belakang dari segi fisik, psikologi, dan sosial yang digunakan untuk pendalaman karakter nantinya. Latar belakang inipun tidak bersifat pasti, namun hanya menjadi bimbingan awal saat nanti mengembangkan karakter dengan para aktor. Latar belakang ini bisa diambil dari cerita dalam skrip, alam bawah sadar, seni atau alam, dan dunia nyata (Corbett, 2013, hlm. 23). Semua atau salah satu dari inspirasi ini bisa diciptakan menjadi sebuah karakter dalam skrip.

Setelah mendapatkan gambaran kasar karakter, perlu dibuat latar belakang yang lebih konkrit. Ini yang dimaksud dengan *3D character* yang melingkup fisik, psikologi, dan sosial. Sebuah karakter harus memiliki alasan-alasan yang membuatnya mengambil aksi di ceritanya (Egri, 2004, hlm. 33-37).

i. Fisik

Fisik dan kondisi dari seseorang tentunya mempengaruhi cara mereka memandang dunia. Ini menjadi dimensi pertama dari sebuah karakter karena menghakimi perilaku seseorang karena fisiknya adalah cara yang malas. Tapi, tidak bisa dipungkiri juga kondisi fisik seseorang mempengaruhi cara mereka memandang dunia. Seseorang yang menggunakan kursi roda akan melihat jalanan terjal sebagai tantangan, sedangkan seseorang yang sehat mungkin tidak memiliki pandangan ini.

ii. Sosial

Dimensi sosial adalah dimensi kedua yang ditelaah. Seseorang yang tinggal di desa dan seseorang yang tinggal di kota akan memiliki pola pandang beda tentang hidup. Apa yang mereka pelajari, lingkungan pertemanan mereka, keluarga, semuanya mempengaruhi seseorang dalam menghadapi masalah atau saat mendapatkan apa yang mereka inginkan.

iii. Psikologi

Psikologi menjadi dimensi ketiga dari penciptaan sebuah karakter karena dimensi ini merupakan gabungan dari dimensi fisik dan sosial. Pertama, seseorang yang memiliki kebotakan bisa jadi membenci kondisi fisiknya. Dalam dirinya tumbuh rasa malu atau risih yang saat dibawa ke ranah sosial bisa menghasilkan perasaan

yang bervariasi. Saat seseorang menerima apa adanya, ia bisa menjadi seseorang yang percaya diri, namun saat ada yang menghina kondisinya, ia bisa menumbuhkan rasa sakit hati. Inilah dimensi psikologi yang lahir dari hasil fisik dan sosial karakter tersebut.

c. *Dynamic Relationship*

Dynamic Relationship adalah hubungan antar aktor yang terjadi di sebuah adegan. Hubungan ini bersifat “sekarang”, dan akan menjadi bahan untuk eksposisi dari drama adegan (Proferes, 2013, hlm. 16). *Dynamic Relationship* bisa berubah sewaktu-waktu. Sifatnya bisa sangat objektif maupun subjektif. Hubungan ini menjadi sangat penting karena ini akan mempengaruhi cara pandang karakter ke karakter lainnya. Seperti contoh, bila di awal film seorang laki-laki memandang ibunya sebagai “beban”, di akhir film ia bisa melihat ibunya sebagai “zona nyaman”.

d. *Narrative Beats*

Narrative Beats adalah *beats* yang digunakan oleh sutradara untuk mengatur alur atau plot dari film itu. Terdiri dari banyak *acting beats* yang diartikulasi oleh sutradara, *narrative beats* ada dari keputusan sutradara untuk melakukannya (Proferes, 2013, hlm. 18). *Narrative Beats* diartikulasi dengan *staging* dan peletakkan camera yang kemudian di-edit. Dengan kombinasi ini, sutradara membuat sebuah indikasi bahwa sesuatu sudah atau akan terjadi.

e. *Episodic Structure*

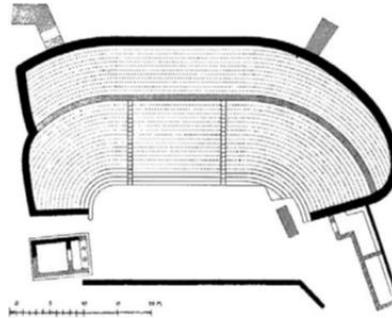
Episodic Structure adalah pembagian sebuah cerita secara episodik agar menciptakan kesan cepat dalam pembacaan atau menonton (Miall, 2004, hlm. 123). Dalam film, pembagian ini terjadi pada babak 2 dimana ia dibagi menjadi 2 babak. Film menjadi memiliki 4 babak dan terasa lebih cepat, menghasilkan penangkapan informasi yang lebih detail dan arus cerita yang bisa dinikmati.

2.2. *Staging*

Staging adalah peletakkan dari segala subjek yang berada di dalam set film (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 114). Peletakkan ini bisa memiliki kekuatannya tersendiri tergantung dari gaya dari film itu sendiri. Di saat yang sama, pergerakan dari karakter atau kamera juga memiliki daya tarik bagi penonton.

Staging pertama kali digunakan dalam seni teater. Teater sendiri memiliki asal-usul yang kurang jelas dikarenakan lamanya teater sudah hidup. Antropolog yang mencari tahu berspekulasi bahwa asal muasal teater tumbuh dari banyaknya ritual yang diadakan oleh masyarakat jaman dulu (Brockett & Hildy, 2014, hlm. 1-2). Masyarakat jaman dulu memercayai mitos-mitos tentang adanya kuasa yang lebih besar dan melakukan ritual untuk memuaskan kuasa ini. Dalam pelaksanaan ritual mereka, para pemeran mengenakan kostum dan melakukan koreografi yang cukup tertata. Lambat laun, mitos-mitos ini menjadi cerita rakyat, yang kemudian bisa dimainkan dan diceritakan kapan saja. *Staging* makin terformalkan saat

masyarakat mulai menyadari sisi hiburan dari teater. Mulai muncul banyak lahan fasilitas publik untuk pagelaran teater.



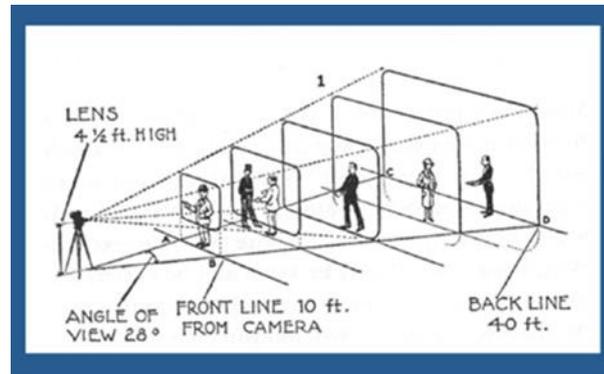
Gambar 2.6 Teater Thorikos di Yunani, bentuknya yang menyerupai persegi panjang menunjukkan aspek teater sebagai tontonan masyarakat.

(*History of the Theatre*, 2014)

Karena film merupakan seni yang berbasiskan teater, *staging* didalamnya memiliki kemiripan yang signifikan. Perbedaan dari keduanya hadir bukan dari segi teknis, melainkan dari hubungan antara seni itu ke penonton (Wilson, 2012, hlm. 57). Seberapa dekatpun sebuah film menggambarkan karakter mereka, penonton hanya akan mendapatkan kehadiran sebuah gambar. Disatu sisi teater bisa menghadirkan hubungan dari penonton ke pemain yang sedang memainkan karakter dan membuat penonton melihat seseorang, bukan sebuah gambar.

Perbedaan lainnya adalah ruang dari keduanya. Ruang ini juga salah satu aspek yang menjadi pertimbangan dalam penyusunan komposisi visual. Ruang teater biasanya berbentuk panggung persegi panjang yang diisi oleh pemain dan set panggung mereka. Sedangkan ruang dalam film berbentuk mengerucut dan memiliki kedalaman yang signifikan. *Staging* menjadi signifikan karena sutradara harus bisa mendapatkan komposisi visual yang memanjakan mata penonton. Setelah komposisi visual memanjakan mata, sutradara menjaga perhatian dari

penonton agar cerita tetap tersampaikan. Perhatian ini bisa dijaga menggunakan *blocking*.



Gambar 2.7 Skema ruang *frame* film yang mengerucut
(David Bordwell, 2015)

2.2.1 *Blocking*

Blocking adalah perencanaan pergerakan dari subjek yang berada di dalam set film (Thompson & Bowen, 2009 hlm. 114). Ini juga mencakup pergerakan dari kamera itu sendiri. Pergerakan dari kamera dapat memiliki kekuatannya sendiri dalam menarik perhatian dari penonton (Mamer, 2009, hlm. 10). Disaat karakter di dalam *frame* sedang statis, pergerakan dari kamera bisa menjaga perhatian penonton untuk masih menyaksikan adegan.

2.2.2 *Macam-Macam Staging*

Menurut Katz (2004), ada beberapa macam *staging* yang bisa digunakan. Penggunaannya masing-masing dipengaruhi oleh ruang dari *scene*. Katz juga menyebutkan adanya dua *staging* yang ada di film-film *Hollywood* klasik (hlm. 24-27) Macam-macam *staging* ini adalah :

a. *Staging Across the Frame*

Staging ini menjabarkan para aktor secara sejajar. Pergerakan dari aktor dan kamera cukup terbatas, namun tidak rumit untuk diatur. Memanfaatkan garis horizontal dari *frame*, ini adalah pondasi dasar dari *staging*.



Gambar 2.8 *Staging Across the Frame*

(*Film Directing Cinematic Motion a Workshop for Staging Scenes*, 2004)

b. *In-depth Staging*

Hampir sama dengan *across the frame*, *in-depth* memanfaatkan kedalaman dari *frame*. *Staging* ini membuat sutradara memiliki lapisan-lapisan yang bisa ia rangkai juga. Pergerakan masih cukup minim namun ruang juga terbatas.



Gambar 2.9 *In-depth Staging*

(*Film Directing Cinematic Motion a Workshop for Staging Scenes*, 2004)

c. Circular Staging

Circular staging menyajikan gabungan dari kedua *staging* di atas. Memanfaat ruang semaksimal mungkin secara horizontal dan ke dalam. Kendala yang dialami pun hampir sama dengan *staging-staging* di atas. Tiga *staging* adalah *staging* dasar yang bisa digabungkan untuk membuat *staging* yang lebih kompleks pergerakannya.



Gambar 2.10 *Circular Staging*

(*Film Directing Cinematic Motion a Workshop for Staging Scenes*, 2004)

d. Zone Staging

Zone staging membagikan sebuah *frame* menjadi beberapa *frame* yang lebih kecil. *Zone staging* mengisolasi para aktor dengan kepentingannya masing-masing. *Staging* ini memerlukan ruang yang luas dengan diferensiasi yang terlihat dari masing-masing *set*.

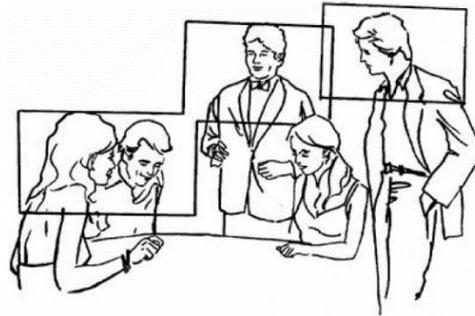


Gambar 2.11 *Zone Staging*

(*Film Directing Cinematic Motion a Workshop for Staging Scenes*, 2004)

e. *Man-on-man Staging*

Man-on-man staging lebih berfokus pada pergerakan aktor. Pergerakan kamera mengikuti aktor yang ingin disorot di dalam *scene*. *Man-on-man staging* dan *zone staging* memiliki kesamaan, yaitu mereka sama-sama mengarahkan fokus penonton ke aksi yang ingin disorot.



Gambar 2.12 *Man-on-man Staging*

(*Film Directing Cinematic Motion a Workshop for Staging Scenes*, 2004)

Macam-macam *staging* ini tidak berdiri sendiri. Seringkali di dalam sebuah *scene*, beberapa *staging* bisa dilihat adanya macam-macam *staging* ini. Namun ada satu *staging* yang biasanya terlihat lebih dominan (Katz, 2004, hlm. 27).

2.2.3 *Ensemble Staging*

Penggunaan dari macam-macam *staging* diatas akan menghasilkan sebuah *ensemble*. *Ensemble staging* adalah sebuah teknik mengendalikan titik perhatian penonton menggunakan akting, *framing*, pencahayaan ataupun siasat lainnya (Bordwell, 2015, hlm. 1). Dengan *staging*, penulis bisa membuat sebuah gradasi penekanan dalam sebuah adegan.



Gambar 2.13 Adegan *ensemble staging*
(*Panic in the Streets*, 1950)

Sebagai contoh, dalam film *Memories of Murder* (2003), *scene* di dalam bar menunjukkan dua orang protagonis yang sedang mengeluh karena sulitnya mencari pembunuh yang mereka incar selama ini. Saat kondisi sudah mulai ricuh, dari belakang sofa muncul bos mereka yang sudah mabuk dan melerai pertengkaran mereka. penggunaan *ensemble staging* disini adalah dua perempuan yang diacuhkan oleh dua protagonis dan kemunculan bos dari tengah *frame* yang menjadi *middle ground* di antara mereka.

Masih dalam film yang sama, saat terjadi sebuah dialog, *shot* dari kamera memberikan *framing* yang menyorot karakter yang sedang berbicara, atau melakukan aksi khusus. Saat kemudian salah satu karakter memberikan informasi yang penting, perubahan *shot* dilakukan untuk menekankan ekspresi dari karakter yang lain. Adapun beberapa cara untuk mencapai *ensemble staging* yaitu:

- i. Letakkan aktor di tengah *frame*. Titik tengah adalah titik nyaman bagi penonton untuk melihat *frame*, meletakkan aktor yang ingin difokuskan di tengah mempermudah penonton untuk meletakkan perhatian ke sana.



Gambar 2.14 Adegan bar yang menggunakan *ensemble staging*
(*Memories of Murder*, 2003)

- ii. Hadapkan ke arah lensa. Menghadap ke arah lensa menghadirkan rasa mendobrak dunia dari film dan menembus ke dunia realita. Perasaan ini juga membuat penonton memperhatikan subjek yang memperhatikan mereka.
- iii. Pisahkan aktor dari kelompok. Memberikan ruang isolasi bagi seorang aktor akan membuatnya terlihat terbuang dari grup. Ini membuat grup terlihat sebagai sebuah objek atau dinding, sedangkan aktor yang terpisah terlihat hidup sendiri.
- iv. Himpit dengan *frame*. Menghimpit bisa dilakukan dengan objek di set maupun aktor lain.
- v. Buat aktor-aktor lain melihat ke satu aktor. Arah pandang adalah salah satu cara mengarahkan perhatian. Sekelompok orang yang memperhatikan sesuatu akan mengajak penonton untuk memerhatikan satu titik itu juga.



Gambar 2.15 Adegan investigasi
(*Memories of Murder* 2003)

- vi. Buat mereka berbicara. Saat terjadi dialog, penonton akan menyimak aktor yang melakukan dialog tersebut. Ketika ingin membuat seorang karakter menyampaikan informasi yang penting, buat aktor itu bicara sendiri sementara aktor lainnya memperhatikan.



Gambar 2.16 Adegan investigasi
(*Memories of Murder* 2003)

- vii. Dekatkan dengan cahaya. Daerah yang minim cahaya akan sulit diperhatikan oleh penonton. Sebaliknya, daerah yang sangat bercahaya akan mudah menarik perhatian. Meletakkan aktor di dekat sumber cahaya akan mempermudah mendapatkan fokus penonton.
- viii. Dekatkan ke arah kamera. Mendekatkan aktor ke arah kamera akan membuat perasaan bahwa dia lebih penting dari aktor lainnya karena

keberadaannya di *foreground* juga ukurannya yang akan cukup memenuhi *frame*.

- ix. Ijinkan mereka bergerak (terutama tangan atau mata). Pergerakan akan memancing arah pandang penonton. Ini, dikombinasikan dengan aktor lain yang statis akan sangat menonjolkan aktor yang ingin disorot (Bordwell, 2015, hlm. 1).

2.3. Relasi Sosial

Relasi sosial terjadi apabila ada perpindahan dimensi dari seorang individu ke ranah sosial. Dimensi ini menyajikan kemungkinan membatasi maupun membangkitkan kerjasama diantara individu (Psaltis, Gillespie, & Perret-Clermont, 2015, hlm. 2). Relasi sosial juga bisa diklasifikasikan menjadi dua yaitu *gemeinschaft* atau paguyuban dan *gesellschaft* atau patembayan. *Gemeinschaft* memiliki sifat yang lebih erat dibandingkan *gesellschaft* dikarenakan sifatnya yang terjalin melalui relasi keluarga, tempat, atau idealisme. *Gesellschaft* memiliki sifat yang lebih profesional dan formal dibandingkan *Gemeinschaft* (Tönnies & Harris, 2001, hlm. 19).

Piotr (1994) mengutip Tönnies dalam mengklasifikasikan *gemeinschaft* dan *gesellschaft* (hlm. 106). Ada beberapa aspek yang membedakan *Gemeinschaft* dan *gesellschaft*. Diantaranya adalah :

ASPEK	Gemeinschaft	Gesellschaft
Hubungan sosial	Kekerabatan	Pertukaran ekonomi
Institusi umum	Keluarga	Negara dan ekonomi
Gambar diri individu	Diri sendiri	Masyarakat
Lambang kekayaan	Tanah	Uang
Hukum	Hukum adat	Hukum kontrak
Institusi pusat	Desa/Kampung	Kota
Kontrol sosial	Moral, agama, cerita rakyat	Hukum dan opini publik

Gambar 2.17 *Gemeinschaft* dan *Gesellschaft*
(*The Sociology of Social Change*, 1994)

Sifat dari relasi sosial berubah-ubah, tidak terkodratkan akan satu. Karena itu, akan ada hierarki dalam sebuah relasi sosial. Hierarki ini diperlukan agar sebuah relasi bisa menjadi sebuah asosiasi yang nantinya dikepalai oleh seorang pemimpin. Pemimpin ini akan menjadi lambang dari pengambilan keputusan asosiasi ini (Weber & Runciman, 1978, hlm. 33-34). Keputusan inipun bisa tidak disetujui oleh anggota di dalam asosiasi ini yang bisa memunculkan konflik.

2.3.1. Kekuatan Sosial

Menurut John dan Raven (1994), kekuatan sosial adalah bagaimana dua individu bisa mempengaruhi satu sama lain untuk melakukan perubahan psikologis. Perubahan psikologis yang dimaksud adalah perubahan dari sebuah sistem. Perubahan pendapat dari seseorang karena orang lain adalah salah satu bentuk perubahan sistem dalam orang tersebut (hlm. 151).

Kekuatan sosial bisa ditelaah dari dua perilaku, perilaku pemberi kekuatan dan perilaku penerima kekuatan. Untuk mengerti tipe-tipe kekuatan sosial itu

sendiri, John dan Raven menggunakan perilaku pemberi kekuatan. Ini dilakukan untuk mengerti sumber dari datangnya kekuatan itu sendiri. Mereka kemudian menemukan ada 5 jenis kekuatan pada umumnya, yaitu :

a. *Reward Power*

Reward power adalah cara seorang individu mendapatkan kekuatan dengan memberikan penawaran hadiah bagi individu lainnya. Kekuatan ini semakin besar apabila hadiah yang diberikan semakin besar dan relevan dengan penerima kekuatan. Kekuatan ini bersifat sangat subjektif karena berdasarkan kepercayaan. Namun, saat pemberi kekuatan memberikan hadiah yang ia janjikan ke penerima kekuatan, kepercayaan dari penerima kekuatan akan semakin tinggi. Alhasil, kekuatan sosial dari pemberi kekuatan akan meningkat dan perubahan psikologis independen akan dialami oleh penerima kekuatan (hlm. 152). Contohnya dalam kehidupan nyata adalah penawaran gaji untuk meningkatkan kinerja para pekerja.

b. *Coercive Power*

Mirip dengan *Reward power*, *coercive power* memberikan penawaran kepada para penerima kekuatan. Tapi, yang membedakan dari keduanya adalah *coercive power* menawarkan hukuman. Kekuatan ini juga bersifat subjektif. Penerima kekuatan bisa memunculkan sifat tunduk dan memberikan kekuatan ke pada pemberi kekuatan, atau sifat membangkang yang menghilangkan relasi sosial mereka dan menghilangkan kekuatan

pemberi. Adapun bila berhasil, perubahan yang dialami oleh penerima kekuatan akan bersifat bergantung. Saat hukuman itu hilang, penerima kekuatan bisa kembali ke sistem lamanya (hlm 152-153). Contohnya adalah saat sebuah perusahaan mengancam pemecatan bagi pekerjanya yang kurang kompeten.

c. *Legitimate Power*

Legitimate power pada dasarnya adalah adanya badan otoriter yang secara norma sosial memberikan kekuatan bagi pemberi kekuatan dan memaksakan para penerima kekuatan untuk menerima kekuatan ini. Kekuatan ini memerlukan sebuah nilai atau standar yang dipercayai oleh para individu ini, bahwa mereka mengizinkan adanya individu eksternal yang menentukan kekuatan individu lainnya. *Legitimate power* memiliki beberapa dasar yang membuat kekuatan ini tumbuh.

Dasar yang pertama adalah nilai-nilai budaya yang membuat sebuah standar kekuatan. Contohnya adalah pandangan bahwa laki-laki dirasa lebih bisa memimpin daripada perempuan. Pandangan ini muncul dari nilai-nilai kebudayaan yang sudah lama dipercaya. Dasar lainnya adalah penerimaan struktur sosial yang sudah ada. Para penerima kekuatan menerima otoritas yang ada di atas mereka dan menciptakan sebuah organisasi yang berhierarki. Perkantoran menjadi salah satu contoh yang paling jelas menggunakan dasar kekuatan ini. Dasar yang terakhir adalah pemberian legitimasi ke seorang individu. Penurunan kekuatan ini

membuat para penerima kekuatan tunduk kepada otoritas baru yang diberikan kekuatan ini. Salah satu contohnya adalah seseorang yang dikirim kerja dinas dan mendapatkan kekuatan di tempat sementara. Kekuatan yang ia dapatkan ini didapatkan dari kepala otoritas yang mengirimkannya ke tugas dinas ini.

Legitimate power membuat para penerima kekuatan memiliki sifat yang bergantung kepada otoritas mereka. Namun, sifat kebergantungan ini berbeda-beda dikarenakan nilai pribadi dari masing-masing penerima kekuatan. Penerima kekuatan bisa memaklumi pemberi kekuatan memiliki hak untuk menghukum mereka, atau mereka juga bisa mempertanyakan legitimasi kekuatan dari sang pemberi kekuatan. Hadiah dan hukuman menjadi cara pemberi kekuatan untuk menjaga konsistensi kekuatan mereka (hlm. 153-154).

d. *Referent Power*

Referent power adalah kekuatan yang didasari oleh identifikasi dari penerima kekuatan ke pemberi kekuatan. Semakin tinggi rasa ketertarikan penerima ke pemberi, semakin tinggi pula kekuatan dari *referent power*. Ketertarikan ini bisa menghasilkan rasa pada penerima untuk ingin menjadi seperti pemberi. Rasa ketertarikan inipun harus diperjelas, saat penerima ingin menjadi pemberi karena ia memiliki rasa malu dari individu eksternal lainnya, ini adalah *coercive power*. Saat penerima ingin menjadi pemberi karena pujian atau pangkat yang ia ingin kejar, ini adalah

reward power. Selama masih ada hierarki otoritas, *referent power* masih akan buyar dengan dasarnya dengan *reward power* dan *coercive power*. *Referent power* harus tidak memiliki rasa ketidaknyamanan dan keinginan mendapatkan kenyamanan. *Referent power* juga bisa tumbuh dari rasa hormat yang ada di lingkungan besar yang mempengaruhi penerima kekuatan. Contohnya adalah saat seorang anak-anak menyukai seorang artis karena tingginya opini masyarakat disekitarnya (hlm. 154-155).

e. *Expert Power*

Expert power tumbuh dari persepsi penerima kekuatan mengenai pengetahuan pemberi kekuatan. Persepsi pengetahuan ini bisa tumbuh dari lingkungan sosial sang penerima kekuatan, pemahaman pribadi penerima mengenai pengetahuan itu, atau dari keberadaan sebuah standar yang mutlak. Contohnya seorang dokter pastinya dipercaya dalam memberikan saran mengenai kesehatan, juga seorang warga lokal dalam memberikan arahan jalan di lingkungan tersebut. *Expert power* membutuhkan pengertian dari penerima kekuatan bahwa sang pemberi kekuatan memang tahu, dan atau memang bisa dipercaya (hlm. 155-156).