

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Soeyoto (2017), menjelaskan dalam bukunya, animasi berasal dari bahasa Yunani kuno *animo*, yang berarti hasrat, keinginan. Menurut Gunawan, (2013), kata animasi berasal dari kata “*to animate*” yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Masyarakat jaman dulu mengenal istilah Animisme, adalah sebuah kepercayaan bahwa semua benda memiliki roh dan jiwa. Jadi, pengertian animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita.

Pada dasarnya, animasi adalah ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi. Dalam pembuatan animasi, para kreator animasi tidak hanya menggerakkan objek yang ada dalam animasi tersebut, tetapi juga bagaimana cara menghidupkan objek tersebut sehingga terlihat seperti makhluk hidup. Memiliki perilaku dan ekspresi seperti aktor atau artis.

Animasi bemula pada ditemukannya sebuah lukisan dinding dalam kuburan mesir berusia 4.000 tahu, diikuti dengan ditemukannya gambar pada mangkuk tembikar berusia sekitar 5.000 tahun yang lalu. Keduanya dianggap sebagai awal animasi purba. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang pesat, pembuatan animasi juga berkembang menciptakan berbagai macam jenis

animasi. Menurut Gunawan (2013), secara umum, animasi dibagi menjadi dua yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi). (h.

Animasi 2D adalah teknik pembuatan animasi secara manual yang menggunakan gambar bersumbu axis, yaitu X dan Y. Awal proses penggambaran Teknik ini dimulai dengan menggambar di selembar kertas, kemudian di *scan*, dan diubah menjadi file digital. Terkadang dalam pembuatan animasi dua dimensi ini tidak menggunakan penggambaran diatas kertas, namun langsung melakukannya secara digital. Penggambaran diatas kertas hanya digunakan untuk sketsa kasar sebagai dasar dari desain penggambaran yang dilakukan.



Gambar 2.1. Contoh Animasi 2 Dimensi

Pembuatan animasi dua dimensi dimulai dari penggambaran *key drawing* dengan teknik *frame by frame*. Setelah itu mulailah penggambaran *inbetween* yang masih berbentuk sketsa kasar. *Inbetween* berguna untuk memperhalus pergerakan ketika sudah ingin dianimasikan. Tahap selanjutnya yang di lakukan adalah *clean up*. Hal ini berguna untuk merapikan garis dengan cara menjiplak

ulang dari hasil sketsa sebelumnya yang nantinya akan dilanjutkan dengan pewarnaan dalam penggambaran. (h. 27)

2.2. Shot

Shot merupakan suatu kegiatan pengambilan gambar yang biasanya dilakukan dengan kamera. Biasanya, Dalam animasi, pembuatan *shot* juga sangat penting. *Shot* adalah elemen dasar yang dibutuhkan dalam pembuatan film dan animasi. Dari kumpulan *shot* itu, akan tercipta suatu *scene* yang menjadi potongan-potongan film. Secara global, *shot* memiliki arti sebagai unsur terkecil dari sebuah struktur film yang memiliki pesan dari *shot* yang ditampilkan. Biasanya istilah *shot* ini lebih banyak dipakai untuk istilah sinematografi. Kebanyakan dalam pengambilan *shot*, set dalam pengambilan gambar tersebut sudah diatur sesuai naskah, *storyboard*, atau *script* yang sudah dibuat.

2.2.1. Angle

Menurut Baksin (2009), angle merupakan suatu sudut kamera yang mengambil suatu adegan, objek atau pemandangan. Pengambilan angle dapat mempengaruhi *shot* kamera. *Shot* yang menarik dapat dihasilkan dengan menggunakan teknik pengambilan angle yang tepat. Teknik pengambilan angle terbagi dalam beberapa jenis. *Camera angles* merupakan cara yang penting untuk membuat penonton tertarik dengan cerita yang ingin disampaikan. Jika dalam suatu film hanya terdapat satu sudut pandang dalam keseluruhan film, hal itu membuat penonton menjadi bosan dan tidak menarik.

- *Bird Eye View*

Bird eye view merupakan sebuah teknik pengambilan gambar dimana kamera mengambil sebuah pemandangan dari ketinggian yang sangat tinggi. Teknik ini menghasilkan gambar pemandangan yang sangat luas dengan benda-benda dibawah yang sangat kecil. Tujuan penggunaan teknik ini untuk memperlihatkan objek yang lemah, sesuatu yang kurang bermakna atau menghinakan. Biasanya teknik ini digunakan untuk mengabarkan objek seperti kehacuran suatu wilayah dan sebagainya.

- *Frog Eye View*

Frog eye view merupakan teknik pengambilan gambar dimana kamera ditempatkan pada ketinggian yang sejajar dengan dasar kedudukan objek. Teknik ini memberikan kesan pandangan objek yang aneh, ganjil, atau misterius. Biasanya teknik ini digunakan ketika menggambarkan sebuah hal yang tidak sesuai atau kebesaran seperti menggambarkan sebuah raksasa.

- *High Angle*

High angle shot didefinisikan sebagai penempatan kamera yang berada di atas ketinggian mata subjek. Bidikan sudut ini cenderung memusatkan perhatian penonton pada lingkungan atau situasi yang membuatnya lebih menonjol daripada tokoh yang ada. Biasanya *angle* ini digunakan untuk memperlihatkan tokoh yang sedang stress atau tertekan dengan lingkungannya.

- *Low Angle*

Low angle shot merupakan *shot* dimana kamera diletakkan di bawah *level* mata subjek. *Angle* ini cenderung membuat subjek subjek tampak lebih kuat atau yang memegang kendali karena sebagai penonton yang menjadi fokusnya adalah subjek. *Angle* ini secara alami dapat menyoroti seseorang dengan fakta bahwa subjek terdekat dengan layar secara alami akan memiliki kepala yang lebih tinggi daripada subjek lainnya dalam frame.

- *Eye Level*

Eye level atau *normal level* merupakan *shot* dimana kamera diletakkan sejajar dengan objek. Hal ini memperlihatkan bahwa penonton memiliki ketinggian yang sama dengan objek. Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah pandangan normal atau seperti kita melihat langsung ke objek dengan mata kita. *Angle* ini tidak memberikan kesan tertentu karena tidak memiliki dan mengharapkan kesan tertentu. Namun, hati-hati dengan *angle* ini karena tetap harus memperhatikan aspek komposisi.

2.2.2. Jenis Shot

Pengambilan *shot* yang terbagi dalam 2 kategori, *Shot* dengan jarak yang dekat dan *shot* dengan jarak yang jauh. Menurut Bowen & Thompson (2013), Jenis-jenis *shot* yang sering digunakan dalam film adalah sebagai berikut:

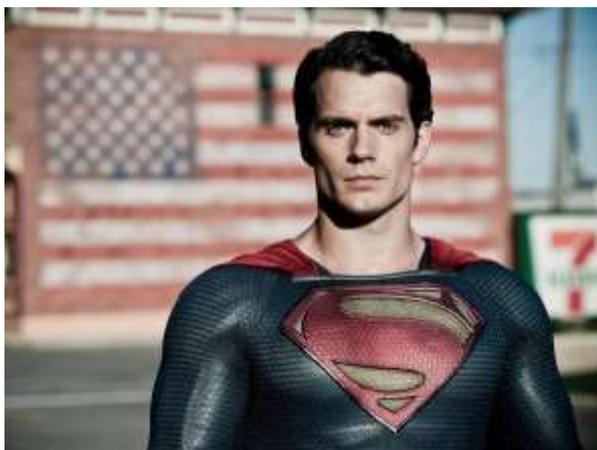
- *Close Up Shot*



Gambar 2.2. *Close Up*
(<https://www.acmi.net.au>)

Close Up Shot adalah jenis pengambilan gambar yang dekat. *Shot* jenis ini hanya mengambil bagian kepala sampai ke bahu. *Shot* ini biasa digunakan untuk menunjukkan gambaran objek dengan jelas ekspresi yang ditunjukkan oleh tokoh.

- *Medium Close Up*



Gambar 2.3. *Medium Close Up*
(<https://id.pinterest.com>)

Medium Close Up adalah jenis pengambilan yang tidak sedekat jenis *Close Up*. Pengambilan gambar *shot* jenis ini biasanya menampilkan dari setengah badan hingga kepala. *Shot* jenis ini menegaskan informasi dari objek tersebut.

- ***Big Close Up***



Gambar 2.4. *Big Close Up*

(<https://app.emaze.com>)

Big Close Up adalah pengambilan gambar yang sangat dekat. Biasanya pengambilan gambar ini hanya sebatas wajah pemeran. *Shot* ini biasanya digunakan untuk menonjolkan dan memperlihatkan ekspresi dari si pemeran.

- ***Extreme Close Up***



Gambar 2.5. *Extreme Close Up*

(<https://id.pinterest.com>)

Extreme Close Up adalah pengambilan gambar yang sangat dekat. Hanya menampilkan bagian tertentu seperti telinga, hidung, dan sebagainya. *Shot* ini digunakan untuk menunjukkan detail suatu objek.

- ***Medium Shot***



Gambar 2.0.6. *Medium Shot*

(<https://www.studiobinder.com>)

Medium Shot adalah *shot* yang memberikan detail kepada pemeran karena penggambaran yang diambil itu dari pinggang ke kepala. *Shot* ini digunakan untuk memperlihatkan secara fisik objek yang ditunjukkan.

- ***Medium Long shot***



Gambar 2.7. *Medium Long shot*
(<http://gabrielthomascoombeblog.blogspot.com>)

Medium Long shot adalah *shot* yang menampilkan objek yang jaraknya cukup dekat dan jelas. Biasanya pengambilan gambar ini dari lutut hingga kepala pemeran. *Shot* ini juga masih digunakan untuk memperlihatkan rupa dari objek yang ditampilkan.

- ***Long shot***



Gambar 2.8. *Long shot*

(<http://gabriellethomascoombeblog.blogspot.com>)

Long shot adalah pengambilan gambar luas dari batas kepala hingga kaki. *Shot* ini digunakan untuk memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitarnya. Biasanya pengambilan *shot* ini menggambarkan sebuah aksi dan kegiatan yang cepat, seperti pemeran yang sedang berlari, dan sebagainya.

- ***Very Long shot***



Gambar 2.9. *Very Long shot*

(<http://myyoloblog.blogspot.com>)

Very Long shot adalah pengambilan gambar panjang dan luas. Biasanya *shot* ini digunakan dalam pembukaan suatu film. *shot* ini digunakan untuk memperlihatkan lingkungan, objek, dan kapan adegan tersebut terjadi.

- ***Extreme Long shot.***



Gambar 2.10. *Extreme Long shot*

(<https://www.studiobinder.com>)

Extreme Long shot adalah pengambilan gambar yang lebih lebar daripada *very long shot*. Seperti menampilkan sebuah *landscape* alam yang tidak terlihat ujungnya.

2.2.3. Camera Position

Posisi kamera adalah titik referensi dimana kamera ditempatkan di depan aktor. Para pembuat film dan artis mereferensikan kamera fisik bahkan dalam produksi film animasi. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, kamera dapat berada dimana saja di tempat yang anda bisa bayangkan. Posisi sebuah kamera dapat

menggambarkan mood dan emosi dalam film. Menurut Bowen & Thompson (2013).

- *The Frontal View*

Angle jenis ini biasa digunakan untuk acara yang bukan fiksi seperti dalam acara pembawa berita atau *host talkshow*. Namun, terkadang hal ini juga digunakan dalam sebuah pembuatan film fiksi seperti ketika menggambarkan objek sedang berbicara atau sedang berpikir, sedang berjalan ke arah kamera, atau sedang berkendara. Posisi kamera ini menunjukkan keseluruhan wajah dari objek yang dapat memperlihatkan sudut subjektif, di mana kita melihat orang itu seolah-olah kita melihat melalui mata tokoh lain. Namun, dalam penggunaan teknik ini, dapat berkesan membosankan dan kurang dinamis.

- *The 3/4 View*

Posisi kamera jenis ini sering digunakan dalam film fiksi. Kamera posisi menampilkan subjek sekitar 45 derajat dari posisi depan subjek. Hal ini menunjukkan dengan jelas ekspresi, pergerakan objek dan informasi lainnya dengan jelas.

- *The Profile View*

Posisi kamera jenis ini menampilkan subjek 90 derajat dari posisi depan subjek. Hal ini digunakan untuk menunjukkan dengan mudah profil seseorang dengan menunjukkan hal yang menonjol seperti hidung, bibir, dan dagu. Selain

dari aspek tersebut, beberapa aspek yang dapat mempermudah pengenalan objek seperti gaya rambut, topi atau riasan kepala.

- *The 3/4 Back View*

Posisi kamera ini sering disebut juga dengan *Over the shoulder shot (OTS)*. Posisi ini mengambil gambar dari bahu objek utama untuk menunjukkan apa yang sedang dilihat. Wajah dari objek tidak terlihat dalam posisi ini yang menyembunyikan apa yang sedang dipikirkan oleh objek.

- *The Full Back View*

Posisi kamera ini sering disebut dengan sebutan “*reverse*” terutama jika digunakan menampilkan objek yang lebih luas. Posisi jenis ini menyembunyikan wajah objek sehingga tidak memperlihatkan pemikiran, perasaan, dan tujuan dari objek.

2.2.4. Camera Movement

Camera Movement merupakan teknik pengambilan video dengan menggerakkan kamera yang tujuan untuk memberikan kesan dan arti tersendiri. Dalam teknik ini, objek yang berada dalam *frame* tidak bergerak karena kamera yang digunakan akan digerakkan sesuai dengan kebutuhan penyampaian pesan. Menurut Baksin (2009), ada beberapa macam pergerakan kamera yang sering digunakan.

- *Tilt*

Teknik pergerakan kamera ini diambil dengan cara menggerakkan kamera secara vertikal. Pergerakan kamera ini diambil dari bawah kemudian digerakkan

ke atas sedikit demi sedikit ke atas (atau sebaliknya). Teknik ini dapat membuat penonton merasa penasaran karena memperlihatkan sosok objek secara perlahan. Terdapat 2 jenis pergerakan kamera jenis ini, yaitu *tilt up* (bergerak ke atas) dan *tilt down* (Bergerak ke bawah).

- *Pan*

Teknik pergerakan kamera ini diambil dengan cara menggerakkan kamera secara horizontal. Teknik ini biasanya digunakan untuk menunjukkan beberapa objek yang berderet seperti pasukan yang sedang berbaris sesuai dengan urutan objek. Terdapat 2 jenis pergerakan kamera, yaitu *pan right* (pergerakan kamera dari kiri ke kanan) dan *pan left* (pergerakan kamera dari kanan ke kiri). Dalam mengaplikasikan teknik ini, setiap objek diberikan durasi kurang lebih 3-5 detik karena berdasarkan psikologi penglihatan, seseorang dapat mengenali sebuah objek dalam durasi minimal 3 detik. Maka dalam pergerakan kamera teknik ini tidak boleh terlalu lambat maupun terlalu cepat agar penonton mudah menangkap informasi yang disuguhkan.

- *Zoom*

Teknik pergerakan kamera ini, secara fisik tidaklah bergerak. Teknik jenis ini lebih bergerak dalam frame yang biasa digunakan untuk menyampaikan informasi detail. Teknik ini memiliki 2 jenis, yaitu *zoom in* (mendekat) dan *zoom out* (menjauh).

- *Dolly*

Dolly merupakan sebuah alat berbentuk segi tiga beroda yang diletakkan di bawah kaki tripod. Terdapat pula sebuah alat seperti kereta diatas rel yang bisa didorong naik-turun yang disebut dengan *dinky dolly*. Alat ini dipakai untuk menghasilkan pergerakan kamera yang lembut. Teknik ini terbagi atas 2 bagian, yaitu *dolly in* (pergerakan *dolly* yang mendekati objek) dan *dolly out* (pergerakan *dolly* yang menjauhi objek).

2.2.5. *Composition*

Selain *shot*, dan *angle*, komposisi juga penting dalam sebuah film. Menurut Baksin (2009) komposisi merupakan pengambilan gambar dalam kamera yang harus memperhatikan dalam sebuah film. komposisi dapat menentukan keseimbangan sebuah gambar yang terdapat pada sebuah film.

- ***Headroom***



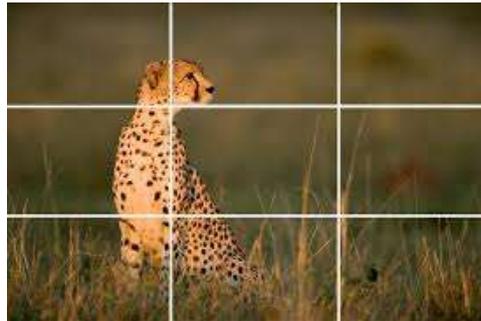
Gambar 2.11. *Headroom*

(<https://www.asu.edu/>)

Headroom merupakan sebuah ruang yang berada di atas objek. Komposisi ini biasanya menggunakan *medium shot*. Dalam mengatur komposisi ini, *frame* harus diatur tidak terlalu tinggi atau terlalu rendah. Jika *headroom* terlalu tinggi,

maka akan memberikan kesan menggantung. Jika *headroom* terlalu rendah, maka akan memberikan kesan seolah terpotong.

- ***The Rule of Third***



Gambar 2.12. *Rule of Third*
(<https://www.photovideoedu.com/>)

Komposisi jenis ini membantu untuk menghindari kesan simetri pada komposisi. Titik potong antara garis horizontal dan vertikal menjadi titik yang baik untuk menempati elemen visual. jika komposisi ditempatkan “*point of interest*” atau bagian paling menarik dari sebuah frame di salah satu titik tersebut, maka secara keseluruhan foto akan menjadi lebih *balance* dan enak dilihat.

- ***Look Room***



Gambar 2.13. *Look Room*
(<https://bduutton9.wixsite.com/>)

Look room atau *Nose room* merupakan jarak pandang terhadap objek lainnya baik ke kiri ataupun ke kanan. Komposisi ini menggambarkan seseorang sedang melakukan interaksi antara orang atau objek lainnya. Penggunaan komposisi ini haruslah proporsional sehingga *look room* ini tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit.

- ***Two Shot***



Gambar 2.14. *Two Shot*
(<https://bdutton9.wixsite.com/>)

Two shot adalah pengambilan gambar yang menyatukan dua pemeran dalam satu *frame* tanpa mempedulikan dekat atau jauh suatu *shot* itu. Pengambilan gambar ini digunakan untuk menunjukkan relasi dari kedua objek. Misalnya, ketika tokoh diposisikan bersebelahan, itu dapat memberi kesan bahwa mereka memiliki keunggulan yang sama dalam adegan.

- *Over the Shoulder*



Gambar 2.15. *Over the Shoulder*
(<https://bdutton9.wixsite.com/>)

Over Shoulder Shot adalah pengambilan gambar yang menempatkan kamera berada di bahu pemeran seakan-akan penglihatan dari mata si pemeran lah yang ditonjolkan dalam *shot* ini. Komposisi ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan interaksi secara bersamaan. Seperti contoh ketika terdapat percakapan antara dua orang. Orang pertama yang sebagai pembicara dan bahu dari pendengar untuk menggambarkan interaksi dari orang-orang tersebut.

2.3. Konflik

Konflik (Liliweri. 2018) adalah sebuah bentuk pertentangan alami yang disebabkan oleh individu atau kelompok yang berbeda (*Golongan*, ras, etnis, agama, dan sebagainya). Pemicu terjadinya pertentangan tersebut dapat berupa perbedaan kebutuhan, sikap, nilai, atau kepercayaan. Konflik dapat terjadi akibat dari pertentangan antara dua atau lebih individu atau kelompok yang memiliki perbedaan pandangan yang berupa pemikiran, perbuatan, perasaan yang tidak sesuai dengan kedua individu.

Pengertian dasar konflik (Mulyadi, 2016) adalah “memukul satu sama lain” (bahasa latin: *configere*). Namun konflik itu sendiri tidak hanya berupa bentuk fisik memukul. Dalam arti sosiologis, konflik dapat diartikan sebagai suatu bentuk sosialisasi individu atau kelompok yang berusaha menyangkan pihak lain, pengetahuan, ciri fisik, adat istiadat, dan sebagainya. Konflik merupakan keadaan yang lazim terjadi pada hubungan sosial masyarakat dan tidak ada satu individu pun yang tidak pernah merasakan konflik dalam masyarakat. Dengan terjadinya konflik, seseorang dapat mempelajari respon baru ketika menghadapi munculnya situasi yang tidak dapat dihindari.

2.3.1. *Faktor Penyebab Konflik*

Jenis-jenis konflik yang terjadi cukup banyak, mulai dari perkelahian sosial, pemogokan, kerusuhan, hingga perang terbuka. Pada dasarnya, para sosiolog beranggapan bahwa penyebab konflik terjadi dikarenakan adanya hubungan sosial, politik, dan ekonomi. Para teoritis berpendapat bahwa konflik terjadi dikarenakan adanya sesuatu yang diperebutkan yang bersifat terbatas, namun juga dapat sebagai suatu ketimpangan dan perbedaan, seperti perbedaan tujuan dan nilai sosial. Beberapa hal juga menjadi faktor pendukung terjadinya konflik:

1. Perbedaan Individu.

Setiap manusia merupakan makhluk yang unik. Setiap manusia memiliki perasaan, sifat dan pendirian masing-masing yang tidak sama dengan insan lain. Hal ini dapat menjadi penyebab konflik terjadi. Dalam hal ini, kita tidak perlu mempertegas tindakan kita dalam perbedaan pendirian antara kita dengan orang

lain. Perbedaan-perbedaan tersebut ada bertujuan untuk melengkapi kelebihan dan kekurangan individu yang terlibat dalam suatu proses sosialisasi.

2. Perbedaan Latar Belakang.

Kepribadian seseorang dipengaruhi oleh pola-pola pemikiran kelompoknya sesuai dari latar mereka. Orang dibesarkan dalam lingkungan kebudayaan yang berbeda-beda. Dalam cakupan yang lebih luas, kebudayaan-kebudayaan memiliki nilai dan normanya masing-masing yang berbeda ukurannya sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan dalam suatu daerah. Perbedaan inilah yang menjadi pemicu konflik terjadi. Kriteria-kriteria yang baik-buruk, sopan-tidak sopan dan kriteria lainnya berbeda-beda sesuai dengan pola pemikiran masing-masing yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda-beda.

3. Perbedaan Kebutuhan dan Kepentingan

Manusia memiliki latar belakang dan pendirian yang berbeda-beda. Maka di saat yang sama, setiap orang memiliki kebutuhan dan prioritas yang berbeda juga. Terkadang, manusia melakukan kegiatan yang sama, namun dengan tujuan yang berbeda. Hal inilah yang dapat menjadi alasan mengapa konflik terjadi. Seperti contoh adanya pertikaian antara kelompok buruh dengan pengusaha dikarenakan adanya perbedaan kepentingan dari antar kelompok.

4. Perubahan nilai yang cepat.

Semua nilai pasti akan terjadi perubahan pada setiap masyarakat. Nilai sosial, baik nilai material, kebenaran dan kesopanan dari sebuah objek juga terjadi perubahan.

Perubahan merupakan sebuah proses yang pasti dan wajar untuk terjadi. Misalnya, desa yang mulai berkembang mengalami perubahan yang cepat dari bercocok tanam secara manual, terganti dengan adanya mesing-mesin industrial yang membuat bekerja lebih efisien. Hal ini dapat membuat nilai-nilai pada desa tersebut mulai bergeser dari yang sebelumnya rukun, menjadi desa yang individual karena adanya perubahan yang cepat. Hal ini dapat menjadi pemicu konflik karena adanya pertentangan terhadap perubahan yang terjadi karena dianggap mengacaukan sistem kehidupan masyarakat yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Ralf Dahrendorf (Dalam Muin) dalam suatu sistem sosial dapat memiliki konflik jika orang yang terlibat dakan sistem tersebut dikendalikan oleh tujuan atau nilai yang tidak sejalan dengan nilai dalam masyarakat dan bersifat besar-besaran. Dahrendrof membagi pembeda konflik menjadi 4 bagian.

1. Konflik antara peranan sosial. Seperti antar keluarga atau profesi.
2. Konflik antar kelompok sosial.
3. Konflik antar kelompok tersusun (terorganisir) dan tidak tersusun (tidak terorganisir).
4. Konflik antar satuan nasional.

Konflik dinyatakan bersifat positif apabila tidak bertentangan dengan bentuk hubungan sosial dalam sebuah struktur tertentu. Hal ini terjadi karena adanya konflik yang menghasilkan kecederungan untuk adanya penataan

kembali norma dan komunikasi sosial dalam berkelompok atau individu yang menjadi bagian dari kelompok tersebut.

2.3.2. *Situasi-Situasi Pemicu Konflik*

Menurut Ursula Lehr (Dalam Muin) mengemukakan bahwan banyak situasi yang dapat menjadi alasan konflik terjadi. Ada 9 situasi pemicu konflik yang disebutkan Lehr. Namun yang akan dibahas hanya ada 3 situasi pemicu konflik, yaitu:

1. Konflik dengan orang tua

Konflik ini terjadi dikarenakan lingkungan hidup dengan orang tua. Banyak orang tua yang membebankan harapannya kepada anaknya dan membeban beratkan anak tersebut. Ada beberapa kewajiban yang diberikan oleh orang tua dianggap sangat sulit dipenuhi bagi anaknya. Hal ini yang menyebabkan terjadinya konflik karena adanya ketidak selarasan dalam hidup berkeluarga. Misalnya, orang tua mengharapkan anaknya menjadi orang yang sukses. Dengan begitu orangtuanya menuntut anaknya untuk belajar berbagai macam hal sedangkan anaknya menjalankan itu semua hanya karena permintaan dari orangtua. Bagi anaknya, ia hanya menginginkan pengalaman dari menjalankan kewajiban dari orangtuanya. Ketika anak tersebut tidak memiliki ketertarikan dalam kewajiban yang diberikan orangtuanya, orangtuanya merasa dikecewakan dan mulailah terjadi pertikaian antar anak dengan orangtuanya. Inilah salah satu situasi dimana konflik dapat terjadi.

2. Konflik dengan anak

Konflik ini terjadi ketika orangtua menyadari sifat anaknya yang tidak berlaku atau sesuai dengan harapannya. Hal ini membuat orangtua memberikan sikap yang berlebihan. Misalnya, menghukum, memarahi, mengurangi hak, dan sebagainya yang membuat anak menjadi merasa terkucilkan dan merasa tidak nyaman sehingga membuat anak sedih bahkan melarikan diri dari rumah. Menurut peneliti, konflik ini juga dapat menciptakan konflik baru yang berhubungan dengan sosial lainnya. Seperti contoh hubungan sanak saudara atau hubungan ayah dan ibu yang anaknya melarikan diri itu.

3. Konflik dengan orang lain

Konflik jenis ini terjadi dalam hubungan sosial seperti teman, teman kerja, tetangga, dan orang lain di sekitarnya. Penyebab konflik ini terjadi dapat berupa adanya perbedaan pendapat, pola pemikiran, dan pendirian antara anggota masyarakat berkaitan dengan fenomena yang terjadi dalam masyarakat.

2.3.3. Dampak-dampak Konflik

Konflik (Muin, 2006) selalu dikaitkan dengan hal-hal yang negatif, seperti perceraian, kekerasan dan sebagainya yang dinilai sangat merugikan. Namun, tidak selamanya konflik itu mendatangkan berdampak merugikan. Konflik yang terjadi juga terkadang berdampak positif. Segi positif dari konflik adalah sebagai berikut.

- Memperjelas aspek kehidupan yang belum jelas atau yang belum tuntas ditelaah.

- Memberikan peluang bagi kelompok yang bersangkutan untuk menyesuaikan kembali hubungan sosial serta nilai dan norma sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh individu atau kelompok.
- Sebagai cara untuk mengurangi ketergantungan antar individu atau kelompok.
- Dapat menciptakan norma baru dan menghidupkan kembali norma lama yang sudah dilupakan.
- Berfungsi sebagai sarana untuk mencapai keseimbangan antara masyarakat berkaitan dengan kekuatan dan kekuasaan.

konflik dapat menyebabkan hal yang negatif maupun positif sesuai dengan sifatnya yang besar atau kecilnya konflik atau persoalan yang menyebabkan konflik yang terjadi. Hasil dari konflik yang terjadi adalah sebagai berikut.

- Meningkatkan solidaritas dalam anggota kelompok maupun antar kelompok yang sedang mengalami konflik dengan kelompok lainnya.
- Retaknya hubungan antara individu atau kelompok.
- Perubahan pendirian pada individu atau kelompok.
- Kerusakan harta benda dan bahkan kehilangan nyawa manusia.
- Dominasi, akomodasi, hingga penakluk salah satu pihak yang terlibat dalam pertikaian.