



### **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. Film**

Menurut Boardwell dan Thompson (2015), film merupakan media komunikasi yang memberi informasi & ide, memperkenalkan tempat-tempat serta cara kehidupan dalam tempat-tempat tersebut yang penonton belum ketahui sebelumnya. Film juga menawarkan cara-cara melihat dan merasakan rasa kepuasan kepada penonton, sehingga film memang sudah didesain sedemikian rupa agar penonton dapat merasakan pengalaman baru. Pengalaman-pengalaman tersebut biasanya didorong oleh cerita yang berputar di kehidupan karakter-karakter yang mendapatkan rasa empati dari penonton, namun film juga dapat memberi pengalaman dengan mengembangkan ide atau eksplorasi kualitas visual atau tekstur suara (hal. 2-10).

Sedangkan menurut Elsaesser dan Hagener (2015), film adalah sebuah jendela menuju dunia (hal. 14). Seperti layaknya sebuah jendela rumah, film memiliki sebuah kesempatan istimewa untuk mendapatkan jalan masuk kepada sebuah kejadian. Dengan memberikan kesan tersebut, penonton seakan memiliki pengalaman yang sama seperti yang sedang terjadi di dalam film. Kejadian yang dilihat oleh penonton melalui jendela, seperti film, mampu memberikan gairah pada yang menonton untuk memiliki rasa penasaran. Berdasarkan Fred yang dikutip dari Brook (1984), naratif memiliki kemampuan untuk mengontrol kepuasan yang akan diterima oleh penonton atau pembaca. Dalam hal ini, penonton atau pembaca dibuat

seakan harus berjuang melewati dan memahami berbagai kejadian, sehingga ketika cerita sampai di titik akhir, akan merasakan kepuasan yang diinginkan oleh penulis cerita.

Miyamoto (2011) menjelaskan bahwa Film sebagai media bercerita, memiliki 7 komponen penting berdasarkan teori Aristotle, yang berisi plot, karakter, tema, dialog, musik, dekorasi, dan menarik untuk ditonton. Komponen tersebut pada awalnya digunakan untuk kebutuhan membuat cerita dan teatrikal, kemudian diadopsi oleh film seiring perkembangan teknologi. Maka berdasarkan teori Aristotle, skripsi ini memfokuskan pada hubungan antara karakter dan dekorasi.

## **2.2. Konflik**

Field (2006) mengatakan bahwa konflik adalah hal paling esensial dalam sebuah naratif. Konflik bermanfaat untuk menciptakan tensi, ritme dan kejutan yang mampu untuk mendorong penonton atau pembaca untuk merasa haus akan resolusi cerita. Adapun dalam menciptakan konteks dari konflik, harus dipahami bahwa terdapat dua jenis konflik (hal. 53).

### **1. Konflik Internal**

Permasalahan yang timbul dari dalam karakter seperti rasa takut, bersalah, cinta, kegigihan, menanggung bahaya dari bertahan hidup, ataupun sekedar pikiran untuk mengambil aksi atau tidak.

### **2. Konflik Eksternal**

Permasalahan yang timbul dari luar karakter seperti menghadapi perang, cuaca, medan fisik, godaan maupun kesulitan fisik.

Sedangkan Seger (2010), mengatakan bahwa konflik adalah bagian dasar dari drama. Penyampaian drama membutuhkan gertakan, hantaman dan pertarungan, berbeda dengan novel yang dapat terkesan interior dan lembut atau puisi yang muluk-muluk dan memuja-muja. Drama tidak dibuat untuk menunjukkan permainan manis karakter kepada satu sama lain, melainkan karakter sengaja dimasukkan ke dalam dinamika sebuah hubungan yang menguatkan perbedaan mereka. Karakter diekspektasikan untuk bertatapan muka, berkelahi, memperselisihkan dan berusaha memaksakan cara pandangnya kepada orang lain yang tidak melihat hal dengan cara yang sama (hal.18).

Konflik dibuat untuk mempersulit karakter-karakter yang ada di dalamnya. Sehingga konflik juga hadir dengan beragam ukuran dan bentuk. Berikut adalah jenis-jenis konflik yang dapat ditemukan di cerita-cerita.

#### 1. Konflik Batin

Karakter akan mengalami konflik batin ketika mereka tidak yakin atas diri mereka sendiri atau tidak yakin terhadap apa yang mereka inginkan. Konflik batin sering digunakan di dalam novel, di mana karakter dapat mengungkapkan isi hati kepada pembaca dengan menunjukkan kegelisahan dan ketidakpastiannya. Namun untuk konflik batin sulit untuk divisualisasikan, sehingga sulit pula untuk digunakan di dalam film. Adapun beberapa cerita untuk film menggunakan *voice-over* atau memberikan narasi untuk menunjukkan konflik batin mereka kepada penonton. Terkadang juga karakter menceritakan masalahnya kepada karakter lain

sehingga penonton mendapatkan informasi tentang konflik batin yang ada di dalam film. Beberapa film juga tidak takut untuk menunjukkan konflik dengan adegan tenang yang karakter-karakternya merefleksikan diri dengan sebuah renungan atau dengan melampiaskan konflik batin kepada orang lain. Namun ketika konflik batin tersebut bereaksi di depan orang lain, konflik batin berubah menjadi relasional (hal.190).

## 2. Konflik Relasional

Konflik Relasional adalah dinamika pertempuran antara dua karakter yang memiliki kemauan yang keras dan bertentangan satu sama lain. Ketika dua orang bertentangan dan berhadapan, konflik tumbuh, berkembang dan akhirnya mencapai titik tertentu. Titik tersebut adalah sebuah dinamika akhir yang berlangsung hingga baku tembak, ledakan, baku hantam, atau sekadar seseorang meninggalkan ruangan dengan suasana marah. Hal-hal tersebut sengaja dibuat menghasilkan kondisi panas, agar tercipta kesan dramatik (hal. 191).

## 3. Konflik Masyarakat

Konflik Masyarakat merupakan konflik yang terjadi antara karakter sebagai individu melawan sebuah kelompok. Kelompok tersebut dapat berwujudkan birokrasi, pemerintahan, geng, korporasi, tentara maupun keluarga. Konflik Masyarakat biasa bertemakan keadilan, korupsi atau opresi. Namun untuk menunjukkan rasa marah satu orang kepada sebuah sistem yang besar, dapat terkesan terlalu abstrak. Sedangkan konflik di dalam film harus terlihat

jelas. Sehingga beberapa film memberikan satu atau dua orang sebagai representasi kelompok besar yang akan dilawan (hal. 192).

#### 4. Konflik Situasi

Konflik Situasi adalah konflik yang terjadi ketika karakter harus berhadapan dengan situasi hidup-atau-mati. Kondisi tersebut biasa terjadi ketika terjadi bencana besar seperti gempa, kebakaran dalam gedung, kapal terbalik dan lain-lain. Ketika bencana yang dihadapi adalah bencana alam, akan tercipta tekanan dan ketegangan yang dapat mengarahkan konflik menjadi relasional. Masalah dalam Konflik Situasi meledak ketika seseorang memiliki pemahaman yang berbeda tentang apa yang harus dilakukan. Saat muncul ketidaksetujuan tentang bagaimana cara bertahan hidup, akan terdapat karakter yang panik dan berusaha untuk menjadi pemimpin yang dapat merayu orang lain untuk mengikuti perintahnya (hal. 192).

#### 5. Konflik Kosmik

Konflik Kosmik terjadi ketika sebuah karakter berhadapan dengan kekuatan kosmik, dalam wujud Tuhan maupun iblis. Konflik tersebut berhadapan dengan supernatural, walaupun terkadang Tuhan atau iblis dimunculkan dalam bentuk manusia. Konflik Kosmik membutuhkan karakter utama untuk melampiaskan masalahnya dengan kekuatan supernatural kepada manusia lain, agar penonton dapat melihat dengan jelas konflik yang terjadi (hal. 193).

#### 6. Konflik 'Kita-lawan-Mereka'

Konflik 'Kita-lawan-Mereka' merupakan konflik yang terjadi ketika sebuah kelompok melawan kelompok lain, yang digambarkan sebagai kelompok jahat. Film dengan konflik tersebut biasa menggunakan representasi tiap kelompok, hingga memfokuskan masalah menjadi antara protagonis dan antagonis dan berubah menjadi konflik relasional (hal. 193).

Nyland (2019) menjelaskan bahwa dalam keilmuan psikologi, konflik internal merupakan perjuangan psikologi di mana seseorang mencari dirinya sendiri dalam kesulitan membuat keputusan dalam situasi personal. Keputusan tersebut merupakan keputusan yang memberi pengaruh yang dalam ke kehidupan kita. Maka naluri untuk bersifat kritis dalam perjuangan psikologi dapat membuat seseorang merasa sangat cemas dan frustrasi. Seseorang yang sedang mengalami konflik internal dapat merasa tidak percaya diri dan tidak berdaya jika intensitas konflik semakin kuat. Ia membagi konflik internal menjadi empat, yaitu percintaan, eksistensial, sosial dan kesan (hal. 1-2).

#### 1. Konflik Internal Percintaan

Konflik percintaan merupakan konflik yang paling banyak terjadi. Pada konflik ini, seseorang mempertaruhkan ketulusan emosi pada diri sendiri dan orang lain. Proses mengatasi kecemasan pada konflik ini akan membuat seseorang sangat memperhatikan perasaan kita dan apa yang sebenarnya sedang dikatakan kepada kita (hal.2).

#### 2. Konflik Internal Eksistensial

Konflik eksistensial terjadi pada seseorang yang sedang berhadapan dengan pertanyaan besar tentang eksistensi di dalam hidup. Ia dapat merasa tidak berdaya

dan kebingungan dalam opini pendapat atau ide apa yang harus dibentuk dalam pertanyaan besar. Seseorang yang mengalami konflik eksistensial merasa hidupnya tidak berarti sehingga mengalami kesulitan untuk menjadi optimistik terhadap kehidupan. Konflik ini dapat dipicu oleh pengalaman yang membawa penderitaan (hal. 2).

### 3. Konflik Internal Sosial

Konflik internal sosial merupakan konflik yang berhubungan dengan perjuangan internal tentang bagaimana mengatasi apa yang diharapkan individu atau masyarakat kepada kita. Seseorang yang mengalami konflik ini mengalami tekanan karena merasa terpaksa untuk melakukan sesuatu yang bertentangan dengan etika dan nilai-nilai pribadi dengan harapan mendapat validasi atau penerimaan dari sosial (hal. 2).

### 4. Konflik Internal *Image*

Konflik ini terjadi pada orang-orang yang mempertanyakan aspek-aspek identitas diri. Pikiran tentang citra diri dapat menjadi sebuah konflik jika seseorang menyadari bahwa ciri karakter yang diyakini dimiliki dipertanyakan karena dihadapkan pada keadaan yang tidak terduga (hal. 2).

## **2.3. Protagonis**

Berdasarkan Mass (2009), protagonis merupakan subjek dari sebuah cerita. Karakter protagonis tidak dapat dipahami sebagai karakter hero, seperti pemahaman awam. Protagonis didefinisikan sebagai orang yang biasa saja namun mengalami kejadian luar biasa pada masa waktu cerita. Karakter tersebut memberikan kesan yang mudah untuk disukai oleh penonton,



sehingga pada saat cerita berakhir karakter tersebut memberikan dampak kepada penonton. Untuk mencapai hasil tersebut, karakter protagonis tidak boleh diidentifikasi sebagai stereotip karena cerita akan sulit dipercaya oleh penonton (hal. 9).

Karakter menurut Eder (2010), adalah makhluk fiksi yang dapat diidentifikasi dengan kehidupan batinnya sebagai sebuah artefak yang dibangun secara komunikatif. Dalam hal ini, karakter bukan tanda dari dalam tulisan atau representasi mental di dalam kepala. Namun karakter diartikan sebagai sebuah konstruksi kolektif dengan komponen yang normatif. Karakter dapat dipahami, disukai atau dibenci oleh penonton karena karakter memberikan dampak emosional kepada penonton. Penonton dapat mengambil bagian dari dirinya yang ada di dalam karakter sehingga penonton mampu berempati terhadap perjalanan dari karakter (hal. 18).

Sedangkan Field (2005) memaknai karakter sebagai aksi, ia berasumsi bahwa karakter di dalam film diidentifikasi berdasarkan aksi yang dilakukan dan bukan hal yang dikatakan (hal. 47). Dalam kutipannya, Henry James mengatakan bahwa tragedi yang dialami oleh karakter adalah cara terbaik untuk menunjukkan jati diri dan nilai-nilai yang ada di dalam karakter. Dengan berhadapan kepada tragedi, karakter akan merespon suatu kejadian, beraksi dan melakukan aksi, sehingga apa yang dikatakan di dilakukan memberi definisi esensi dari karakter (hal. 44).

Field menjelaskan bahwa karakter memiliki konsep interior dan eksterior. Interior merupakan periode pembentukan karakter yang terjadi saat karakter

lahir hingga dimulainya periode di mana cerita berlangsung. Dengan mengetahui sisi interior dari karakter, maka dapat membangun kekuatan emosional dari karakter tersebut. Interior dari karakter melingkupi pula kebutuhan dramatik, sudut pandang, sikap dan perubahan yang ada dari karakter (hal. 51-52).

Sedangkan konsep eksterior adalah periode di mana cerita di dalam film berlangsung, sehingga ini adalah masa ketika karakter diperlihatkan. Eksterior karakter dapat dibagi tiga menjadi: sisi profesional, personal dan pribadi. Sisi profesional merupakan kondisi karir dari karakter, dengan menjelaskan jenis pekerjaan, posisi pekerjaan, kepuasan terhadap pekerjaan, relasi kepada kolega dan bagaimana karakter menyelesaikan masalah di dalam pekerjaan. Sisi personal merupakan status hubungan dari karakter. Tidak hanya penyebutan status menikah, tidak menikah atau bercerai, melainkan bagaimana karakter menjalani kehidupannya dengan status tersebut dengan menjelaskan kondisi status hubungan sebelum cerita dimulai, perbedaan latar belakang dengan pasangan, durasi status hubungan konflik dalam hubungan, ketidaksetujuan dan lain lain. Sedangkan sisi pribadi merupakan kegiatan yang dipilih oleh karakter ketika sedang sendirian. (hal. 53-54)

Menurut Egri (2009), manusia memiliki tiga dimensi: fisiologi, sosiologi, psikologi (hal.36). Tanpa ketiganya, karakter tak bisa terkesan nyata. Diperlukan pengetahuan tentang alasan mengapa seseorang melakukan

sesuatu, tidak hanya sekedar mengetahui aksi yang dilakukan oleh tokoh tersebut.

Dimensi yang pertama adalah fisiologi. Bagaimana bentuk fisik seseorang dapat menentukan pancaran tentang hidupnya. Unsur fisiologi bahkan dapat membantu kita bersikap toleran, ramah, arogan, dan lain-lain. Sedangkan dimensi kedua adalah sosiologi, atau bagaimana situasi sekitar seseorang menghabiskan waktu hidupnya. Pengaruh ekonomi, keluarga, pergaulan dan beberapa hal lain dapat menentukan cara berpikir seseorang. Sedangkan dimensi ketiga adalah psikologi. Psikologi adalah produk dari fisiologi dan sosiologi. Dalam dimensi ini, kita dapat melihat pengaruh kombinasi keduanya hingga menentukan ambisi, frustrasi, sikap dan lain-lain. Adapun struktur tulang dari tiga dimensi karakter sebagai berikut.

### **2.3.1. Fisiologi**

1. Jenis kelamin
2. Usia
3. Tinggi dan berat badan
4. Warna rambut, mata dan kulit
5. Postur
6. Penampilan
7. Kelainan

### **2.3.2. Sosiologi**

1. Kelas sosial
2. Pekerjaan

3. Pendidikan
4. Kehidupan rumah tangga
5. Agama
6. Ras, nasionalitas
7. Komunitas
8. Pandangan politik
9. Hiburan

### **2.3.3. Psikologi**

1. Kehidupan seks, standar moral
2. Ambisi
3. Frustrasi, titik kekecewaan
4. Sikap terhadap kehidupan
5. Obsesi, kekangan, takhayul yang dipercaya, phobia
6. Extrovert/introvert/ambivert
7. Kemampuan: bahasa, talenta
8. Kualitas: imajinasi, selera
9. IQ

### **2.4. Tekanan Jiwa Pasca Trauma (*PTSD*)**

Menurut Lembaga Kesehatan Nasional Amerika(2020), *PTSD* adalah gangguan yang dialami beberapa orang setelah mengalami kejadian yang buruk, menakutkan atau berbahaya. Setiap orang akan merasakan ketakutan saat menghadapi dan sesudah situasi traumatis. Ketakutan tersebut terjadi dalam sekejap merubah tubuh untuk merespon bahaya dan membuat orang tersebut menghindari bahaya di masa

depan dengan sikap ‘melawan atau menghindar’. Hampir semua orang yang mengalami kejadian trauma akan pulih, jika tidak pulih dalam waktu tertentu maka orang tersebut dapat didiagnosa dengan gangguan *PTSD* (hal.1).

*PTSD* dapat dialami oleh siapa saja tidak terbatas usia dan gender. Beberapa penderita gangguan *PTSD* adalah veteran perang, penyintas kekerasan fisik, penyintas kekerasan seksual, perlakuan kejam, kecelakaan kendaraan bermotor, bencana alam, serangan teror dan kejadian berbahaya lainnya (hal.2).

#### **2.4.1. Gejala Tekanan Jiwa Pasca Trauma**

Berdasarkan Lembaga Nasional Kesehatan Amerika, gejala *PTSD* dapat terjadi dalam tiga bulan sejak kejadian traumatis dan setidaknya terjadi selama satu bulan serta sudah mengganggu aktivitas hubungan atau kerja. Setiap orang dapat yang terdiagnosa *PTSD* dapat mengalami gejala yang berbeda-beda. Pemulihan penderita biasa terjadi setelah 6 bulan, namun beberapa penderita kronis memiliki gejala yang lebih lama. Penderita gangguan ini memiliki empat gejala, yaitu gejala ingatan intrusif, gejala penghindaran, perubahan negatif pada cara berpikir & mood serta perubahan pada reaksi emosional dan fisik(hal2).

Seseorang yang terdiagnosa *PTSD* mengalami gejala ingatan intrusif dengan gejala kilas balik, mimpi buruk dan pikiran menakutkan. Penderita akan menghidupkan kembali trauma berulang-ulang serta mengalami gejala fisik seperti jantung berdebar atau berkeringat. Pengulangan kejadian yang dialami oleh korban dapat mempengaruhi keseharian penderita karena pikirannya akan

mengingatkannya tentang kata-kata, objek atau situasi yang mengingatkan kejadian yang juga memicu gejala pengulangan ingatan tentang peristiwa traumatis(hal.2).

Gejala penghindaran adalah sikap yang dilakukan oleh penderita terhadap tempat, kegiatan atau objek yang mengingatkan kembali peristiwa traumatis. Penderita juga berusaha untuk menghindari pikiran atau perasaan yang berhubungan dengan peristiwa tersebut. Dengan adanya gejala ini, penderita dapat melakukan perubahan terhadap rutinitas yang ia lakukan untuk menghindari ingatannya tentang peristiwa kejadian traumatis(hal.2).

Gejala perubahan pada reaksi emosional dan fisik adalah gejala yang dialami oleh penderita *PTSD* dengan menjadi mudah terkejut, merasa tegang, memiliki kesulitan untuk tidur dan kadang-kadang juga mengalami ledakan emosi. Gejala-gejala tersebut selalu terjadi dalam kondisi konstan dan bukan merupakan hasil dari pemicu hal lain. Gejala ini dapat membuat seseorang merasa stress dan marah dan dapat mengganggu kegiatan sehari-hari seperti tidur, makan dan konsentrasi (hal.2).

Sedangkan gejala negatif pada cara berpikir dan mood dapat berupa pikiran negatif tentang dirinya sendiri, orang lain atau dunia, kehilangan memori penting tentang peristiwa traumatis, merasa bersalah dan putus asa hingga kehilangan ketertarikan pada hal yang diminati (hal.3).

Berdasarkan Kaplan yang dikutip dari Dirgayunita (2016), *PTSD* merupakan sebuah sindrom kecemasan, labilitas autonomik, ketidakrentanan emosional dan kilas balik dari pengalaman menyedihkan yang dihasilkan dari stres fisik dan stres emosi yang melampaui batas ketahanan orang biasa. Dirgayunita (2016) juga

menjelaskan kriteria diagnostic gangguan stres akut yang berdasarkan Diagnostic and Statistical Manual of mental Disorder III, terdapat kriteria yang dialami oleh penderita *PTSD*.

1. Seseorang pernah terpapar dengan peristiwa traumatis, dengan ciri-ciri: seseorang yang mengalami, menyaksikan atau dihadapkan dengan peristiwa yang mengancam mengancam hidup yang serius atau ancaman kepada integritas fisik diri atau orang lain, atau peristiwa yang menimbulkan rasa takut yang besar dan rasa tidak berdaya.
2. Gejala disosiatif pada penderita *PTSD* dapat membuat korban merasa kaku, terlepas atau tidak mampu responsivitas emosi, penurunan kesadaran atas sekelilingnya, derealissasi, depersolisasi dan amnesia disosiatif(tidak mampu mengingat aspek penting dari trauma).
3. Penderita merasakan kejadian traumatiknya menetap dialami kembali dengan mengalami bayangan, pikiran, mimpi, ilusi, episode kilas balik yang berulang-ulang atau sesuatu perasaan pengalaman hidupnya kembali saat terpapar dengan penguatan kejadian traumatis.
4. Korban melakukan penghindaran pada stimuli yang menyadarkan rekoleksi trauma dengan pikiran, perasaan, percakapan, aktivitas, tempat maupun orang.
5. Korban mengalami gejala kecemasan atau peningkatan kesadaran dengan kewaspadaan berlebihan, sulit tidur, iritabilitas, konsentrasi buruk dan kegelisahan motorik.

6. Penderita dapat kehilangan fungsi sosial, pekerjaan atau fungsi penting lain yang mengganggu kemampuan seseorang untuk mengerjakan tugas yang diperlukan. Hal ini dapat membuat penderita tidak mampu menceritakan kepada anggota keluarga tentang pengalaman traumatik (hal.190-192).

Menurut Kaminer dan Eagle (2010), gejala pengulangan peristiwa trauma yang dirasakan oleh penderita *PTSD* terjadi tanpa persetujuan penyintas pada siang dan malam hari. Saat penyintas berhadapan dengan sesuatu yang mengingatkannya tentang trauma, mereka merasa gelisah dan ketakutan, serta tubuhnya memunculkan respons alami terhadap bahaya. Saat gejala pengulangan peristiwa trauma muncul, tubuhnya bereaksi dengan melawan, melarikan diri atau mati rasa, detak jantungnya lebih cepat, ototnya tegang dan tubuhnya berkeringat. Gejala pengulangan peristiwa trauma yang dirasakan oleh penderita *PTSD* bukan sekedar menunjukkan gambar-gambar peristiwa traumatik, namun mereka dapat mencium aroma yang sama, mendengar suara yang sama dan merasakan sensasi yang sama seperti saat terjadi peristiwa traumatik. Hal tersebut dapat membuat penderita *PTSD* merasa terjebak atau terpenjara dalam momen traumatik (hal. 31-32).

## **2.5. Kekerasan Seksual**

Menurut Komnas Perempuan, kekerasan perempuan merupakan pemaksaan yang dilakukan kepada perempuan dengan menggunakan tubuh dan seksualitas perempuan sebagai medium atau arenanya (hal.5).



Sedangkan Deklarasi tentang Penghapusan Kekerasan terhadap Perempuan PBB yang dikutip dari Komnas Perempuan mendefinisikan kekerasan seksual pada perempuan sebagai tindakan berdasarkan perbedaan jenis kelamin yang melibatkan atau mungkin mengakibatkan kerugian atau penderitaan perempuan secara fisik, seksual, atau psikologis, termasuk ancaman tindakan tertentu, pemaksaan atau perampasan kemerdekaan secara sewenang-wenang, baik yang terjadi di kehidupan public atau dalam kehidupan pribadi.(hal.6)

### **2.5.1. Pemerkosaan**

Menurut Komnas Perempuan, pemerkosaan merupakan salah satu dari 15 jenis kekerasan seksual. Pemerkosaan merupakan tindakan yang merugikan korban dengan merendahkan martabat dengan membuat korban terpaksa untuk melakukan penetrasi (hal. 8).

Sedangkan definisi pemerkosaan berdasarkan Amnesty International (2011) adalah sebuah adanya situasi di mana pelaku pemerkosaan menggunakan paksaan atau memberikan ancaman akan pemaksaan. Pelaku menggunakan pemaksaan yang membuat korban merasa ketakutan akan adanya kekerasan, penahanan, penindasan psikis atau adanya penyalahgunaan kekuasaan oleh pelaku. Pelaku pemerkosaan memanfaatkan perasaan terpaksa yang dirasakan korban, sehingga seluruh kegiatan seksual yang membuat seseorang tidak atau tidak mampu memberikan persetujuan atas kegiatan seksual tersebut dapat disebut sebagai pemerkosaan (hal. 18).

### **2.5.2. Dampak Pemerkosaan**

Amnesty International (2011) menegaskan bahwa korban pemerkosaan dan kekerasan seksual lain merasakan luka fisik dan luka psikis yang berat dan berjangka panjang (hal. 40).

Komnas Perempuan membagi dampak kekerasan terhadap perempuan menjadi tiga, salah satunya adalah dampak kesehatan fisik atau psikis. Dampak Kekerasan Seksual terhadap fisik berupa luka pada vagina dan luka fisik lainnya seperti memar di wajah, luka di kepala, pecah bibir, patah gigi atau pendarahan pada vagina. Luka fisik biasanya dapat disembuhkan melalui medis, namun tidak menjamin kesembuhan dari dampak psikis korban. Dampak psikis tersebut dapat terjadi dalam jangka pendek dengan mudah marah, jengkel, terhina dan merasa malu. Dampak pendek juga dapat membuat korban mengalami gejala kesulitan untuk tidur (insomnia) dan berkurang selera makan.

Sedangkan dampak jangka panjang adalah trauma terhadap laki-laki, dan jika ini berlangsung hingga lebih dari 30 hari, maka memungkinkan untuk korban menghadapi tekanan jiwa pasca-trauma (post-traumatic stress disorder) (hal. 13-14). Dampak psikis tersebut dapat diperparah jika korban berada dalam lingkungan yang tidak ramah dengan korban pemerkosaan.

Institut Studi Keluarga Australia (2011) menjelaskan bahwa dampak yang dirasakan oleh korban kekerasan seksual terbagi menjadi empat, yaitu dampak psikologi & emosional, dampak fisik, dampak sosial dan komunitas serta dampak finansial. Pada dampak psikologi dan emosional sendiri terbagi menjadi dampak langsung dan jangka pendek, dampak medium-jangka panjang dan *PTSD*.

## 1. Dampak psikologi dan emosional

### 1.1.Dampak langsung dan jangka pendek

Dalam peristiwa penyerangan, korban akan merasakan reaksi ketakutan akan kematian yang sangat intens dan diasosiasi atau perilaku memisahkan memori atau emosi yang dirasakan tidak menyenangkan dari kesadaran utama. Sedangkan pada jangka pendek, korban pemerkosaan dapat merasakan kegelisahan dan ketakutan yang intens, ketakutan tanpa henti terhadap hal-hal yang mengingatkan tentang tragedi yang dialami seperti ketakutan terhadap laki-laki atau berada di lokasi yang mengingatkan kejadian pemerkosaan. Selain itu, dalam jangka pendek korban juga memiliki ketakutan untuk terpapar HIV/infeksi menular seksual, ketakutan akan kehamilan dan kehilangan kepercayaan atas dunia. Korban merasa bahwa dunia yang ia kira aman, sangat berbahaya dan tidak bisa dipercaya, dan jika terjadi pada perempuan dari kalangan marjinal dapat memberikan pembuktian bahwa dirinya adalah tidak berharga dan dunia memang tidak aman dan berbahaya (hal.2).

### 1.2.Dampak jangka medium- panjang

Pada jangka ini, korban dapat merasa kehilangan percaya diri, menyalahkan diri sendiri dan rasa bersalah dan berpikir tentang bunuh diri, terutama pada korban dari usia muda. Korban juga dapat melupakan atau menyangkal aspek dari pengalaman traumatisnya. Hal ini merupakan perlindungan tanpa disadari yang

mencegah korban untuk kewalahan dalam merasakan kebingungan dan terkejut (hal.2-3).

### 1.3.Trauma dan *PTSD*

Korban pemerkosaan yang mengalami trauma dan *PTSD* dapat memiliki pikiran intrusive, pengulangan ingatan menyedihkan dari kekerasan, mimpi buruk, gangguan untuk tidur, depresi, gangguan kegelisahan dan *mood* serta sikap penghindaran.(hal. 3)

### 2. Dampak fisik

Dampak fisik yang dialami oleh korban dapat berupa sakit kepala, sakit panggul dan kesakitan pada area yang berkaitan dengan penetratif seperti uretra, vagina dan anus. Selain itu dampak berkepanjangan dapat terjadi seperti peningkatan risiko tertular infeksi menular seksual, kehamilan. gejala ginekologis seperti kram di bagian bawah saat menstruasi atau pendarahan berat berkepanjangan selama menstruasi, sindrom nyeri dan gangguan makan, diabetes, radang sendi dan sindrom iritasi usus (hal. 4).

### 3. Dampak sosial dan komunitas

Korban pemerkosaan dapat merasakan hubungan interpersonal dengan pasangan, teman maupun keluarga nya terganggu. Korban akan merasa kesulitan untuk berkomunikasi, intimasi, kepercayaan, relasi seksual dan kehilangan kesenangan akan aktivitas sosial. Hal tersebut dapat membuat korban bersikap terlalu protektif dengan dirinya.

Korban dapat merasa lemah saat berada di dalam ruang publik dan menghindari situasi yang berhadapan dengan laki-laki dan hal-hal lain yang dirasa meningkatkan

resiko menjadi korban pemerkosaan. Pikiran tersebut dapat mengganggu kehidupan kerja dan mengurangi rasa percaya diri korban (hal. 5-6).

#### 4. Dampak finansial

Dampak finansial yang harus ditanggung oleh korban pemerkosaan merupakan dampak berkepanjangan dari dampak-dampak yang lain. Korban dapat kehilangan pendapatan serta keharusan mengeluarkan biaya pengobatan dan biaya konseling jika tidak difasilitasi oleh pemerintah (hal.6).

## **2.6. Penjara Imajiner**

Berdasarkan Lamintang yang dikutip dari Hermawan (2015), penjara adalah salah satu bentuk pidana yang bertujuan untuk membatasi kebebasan gerak dari seseorang yang terpidana dengan cara menutup orang tersebut di dalam sebuah lembaga pemasyarakatan, yang mewajibkan seseorang itu untuk mengikuti seluruh peraturan tata tertib yang berlaku (hal. 21). Sedangkan menurut Marluga (2017), penjara mental merupakan perilaku seseorang yang memenjarakan pikirannya sendiri. Perilaku tersebut dapat menjadi destruktif, merusak konstruksi cara pandang dan cara bersikap. Penjara mental tidak diberikan oleh orang lain, melainkan diciptakan sendiri oleh orang yang mengalaminya (hal. 36).

KBBI mendefinisikan imajiner sebagai sesuatu yang tidak nyata atau khayali, sehingga penjara Imajiner dapat diartikan sebagai penjara tak nyata yang dibuat oleh seseorang yang dapat membatasi kebebasan dirinya sendiri. Salah satu film yang menggunakan penjara imajiner di dalam film adalah film *American Beauty*

(1999). Karakter protagonist di dalam film merasa terjebak dengan ketidakberdayaan karena krisis paruh baya. Film ini menggunakan set untuk memvisualisasikan penjara imajiner. Di shot ruangan Brad, Lester berada di tengah ruangan yang mengelilinginya namun pada dinding belakang terlihat kehampaan. Ia tidak dapat bergerak dan jauh dari lawan bicara. Sedangkan pada gambar kedua, Lester merasa terjebak dalam ketidakmampuannya dalam berbuat sesuatu di rumah.



Gambar 2.6.1 Lester berada di dalam ruangan Brad

(American Beauty, 1999) *screenshot* film



Gambar 2.6.2 Lester berada di dalam rumah

(American Beauty, 1999) *screenshot* film

## 2.7. *Mise-en-Scène*

Berdasarkan Bordwell dan Thompson (2015), *mise-en-scène* diambil dari bahasa perancis yang artinya menaruh ke dalam *scene*. Penerjemahan tersebut digunakan oleh akademisi film dan definisikan sebagai sebuah arahan film di mana sutradara

memiliki kendali atas segala hal yang muncul di dalam *frame* film (hal.112). Pemahaman ini juga bersinggungan dengan keilmuan seni teatrikal, karena menggunakan komponen-komponen yang sama. Berikut adalah komponen *mise-en-scène*:

### **2.7.1. Set dan Properti**

Hal ini adalah bagian paling kelihatan dalam *scene*, *Set* bukan sekedar wadah untuk peristiwa dan kegiatan manusia di dalam dunia tersebut. Namun dapat juga memasuki aksi naratif dengan menarik, desain *Set* keseluruhan dapat membentuk pemahaman terhadap aksi cerita (Bordwell dan Thompson, hal.115).

Sedangkan Properti atau yang bisa disebut sebagai *prop* merupakan objek di dalam *Set* yang memiliki fungsi kepada gerakan aktor. Selama di dalam penceritaan, *prop* dapat menjadi sebuah motif (Bordwell dan Thompson, hal.115).

### **2.7.2. Kostum**

Kostum juga bukan sekedar pakaian untuk pemain, namun dapat meningkatkan karakteristik dari peran dan melacak perubahan pada sikap tokoh. Kostum juga dapat berfungsi sebagai motif dan terkadang digunakan untuk kebutuhan kualitas grafis dengan memadukan kombinasi dari warna, tekstur dan cara kain melambai di udara (Bordwell dan Thompson, hal.118).

### **2.7.3. Cahaya**

Pembuat film membutuhkan lebih dari sekedar gambar dengan objek yang terlihat. Untuk memberikan kesan, gambar harus memiliki dampak visual sehingga penting untuk memiliki kendali atas cahaya. Dengan adanya area yang lebih terang dan lebih gelap di dalam *frame*, maka menyumbang nilai pada komposisi shot secara

keseluruhan dan menuntun perhatian kita kepada objek atau aksi tertentu. Kehadiran sebuah petak dapat mengarahkan kita ke gestur kunci, sedangkan bayangan bisa menutupi detail atau membangun ketegangan pada cerita. Sorotan cahaya biasa dimanfaatkan untuk menegaskan tekstur, lengkungan wajah, urat potongan kayu, pola jaring laba-laba dan kilauan permata (Bordwell dan Thompson, hal.125).

#### **2.7.4. *Staging***

Gerakan dan permainan aktor merupakan sesuatu yang didesain oleh sutradara, sehingga hal ini menjadi bagian penting sebagai objek yang mengekspresikan perasaan dan isi pikirannya. Permainan aktor terdiri dari elemen visual dan elemen suara. Elemen visual berisi penampilan, gestur dan ekspresi wajah. Sedangkan Elemen suara berisi suara (*voice*) dan efeknya (Bordwell dan Thompson, hal.134).

#### **2.7.5. *Space***

Ruang di dalam layar dapat diibaratkan sebagai sebuah komposisi lukisan, di mana sebuah gambar menyajikan susunan warna dan bentuk. Perancangan ruang di dalam sebuah gambar akan mengarahkan perhatian penonton dan mampu menegaskan elemen-elemen di dalam *frame*. Pengaturan ruang di dalam layar biasa menggunakan komposisi simetris, di mana objek biasa ada di tengah layar, yang dipercaya mampu mempersempit fokus penonton. Pengaturan ruang lain adalah prinsip kontras, dengan memainkan gelap-terang cahaya atau/dan warna sehingga mata mampu memikat perhatian mata (Bordwell dan Thompson, hal. 141).



## **2.8. Set**

Lobruo (2002) menerangkan bahwa *set* adalah lokasi dalam sebuah film yang memberikan informasi melalui visual yang mampu menjelaskan :

1. sebuah situasi interior atau eksterior,
2. identifikasi lokasi sungguhan,
3. periode waktu,
4. destinasi lokasi (kota, negara, desa),
5. waktu siang atau malam hari
6. serta musim dan cuaca yang terjadi di dalam cerita.

Dalam menentukan atau membangun sebuah lokasi, pertanggungjawaban melingkupi dinding, lantai, atap, jendela, pintu dan kusen. Sedangkan dalam mendekorasi *set*, hal yang dipertimbangkan adalah karpet, furnitur, gantungan dinding dan hiasan jendela (hal. 21).

## **2.9. Properti**

Lobruo (2002) menerangkan bahwa Properti adalah barang yang dipegang oleh aktor yang sudah didesain sedemikian rupa. Barang-barang ini sudah diidentifikasi dari skrip, sehingga prop adalah bagian dari kebutuhan cerita dan representasi karakter. Namun production designer berperan untuk membuat prop (hal. 21). Harris dan Montgomery (1975) dalam perkembangan ilmu teatrikal membagi properti dalam beberapa kategori (hal. 15-17):

### *1. Stage props dan furnitur*

Barang-barang besar yang sudah ada di dalam panggung dan harus ditangani oleh staff bagian prop. Barang-barang tersebut termasuk

furniture, karpet, tirai, furniture pintu dan jendela, gerobak, pohon besar, semak-semak dan patung. Penempatan posisi stage props dan furnitur harus sudah disepakati sebelum memulai pertunjukan.

2. *Hand props*

Barang-barang yang dipegang atau dibawa oleh actor dan biasanya lebih kecil dari stage prop dapat disebut sebagai hand props. Sejak pada saat latihan, aktor akan terikat dengan properti ini.

3. *Personal Props*

*Personal Props* merupakan barang-barang yang kecil yang biasanya dapat berupa tongkat jalan atau pena dan pensil yang biasanya berada di dalam kantong, tas kecil, buku catatan atau uang.

4. *Costume Props*

Properti kostum merupakan properti yang dapat dipakai oleh actor, biasanya berupa perhiasan, jam tangan, masker, pedang, kipas, medali dan kacamata. Kategori ini juga dapat memasuki area kostum seperti sarung tangna, topi dan jas yang nantinya tidak akan dipakai namun dibawa-bawa oleh aktor atau diberikan kepada aktor lain.

5. *Dressing*

*Dressing* merupakan dekorasi ornament yang tidak berfungsi secara cerita namun memberikan kesan atau informasi waktu atau tempat.

6. *Light fitting*

Properti ini merupakan lampu-lampu yang ada di dalam set sebagai lampu praktikal.

## **2.10. Bentuk**

Secara umum, Bentuk dipahami sebagai sebuah objek dua dimensi yang datar dan terbatas pada tinggi dan lebar. Menurut Arhipova, setiap bentuk memiliki keterikatan dengan makna yang mempengaruhi orang disekitarnya. Psikologi bentuk merupakan sebuah ilmu yang mendasari desainer untuk menentukan bentuk dan dampak yang diinginkan.

### **2.10.1. Bentuk Geometris**

#### **1. Kubus / Persegi**

Menurutnya, Kubus memberikan makna kokoh aman dan terpercaya, yang membuat rumah atau bangunan menggunakan banyak bentuk kubus untuk menunjukkan rasa yang aman dan dapat diandalkan. Bentuk ini memiliki makna dasar disiplin, kuat, dapat diandalkan, aman dan berani.

#### **2. Oval/Lingkaran**

Menurut Arhipova, bentuk tanpa sudut ini memberikan makna tak terbatas yang membuat bentuk memiliki rasa gaib dan misterius. Bentuk ini juga memiliki makna dasar tak terbatas, feminisme, alam semesta, gaib dan misterius.

#### **3. Segitiga**

Sedangkan Segitiga menurutnya bentuk dengan tiga sisi ini memberikan rasa energetik, stabil dan seimbang namun dapat berubah maknanya Ketika segitiga menjadi terbalik yang menciptakan rasa tegang dan

beresiko. Bentuk segitga memiliki makna nasar kesenangan, bahaya, beresiko, seimbang dan stabil.

### **2.10.2. Bentuk Organik**

Wong (1972), Bentuk Organik memiliki garis lengkungan yang bebas, mewujudkan sikap cair dan pertumbuhan. Menurutnya bentuk-bentuk organik tidak memiliki nama, namun dapat diidentifikasi pengaruhnya terinspirasi dari tumbuhan (hal. 9). Sedangkan Arhipova menyebutkan bahwa bentuk organik memberikan rasa segar dan kesatuan. Bentuk organik memiliki makna dasar keasrian, organik, seimbang dan segar.

### **2.11. Warna**

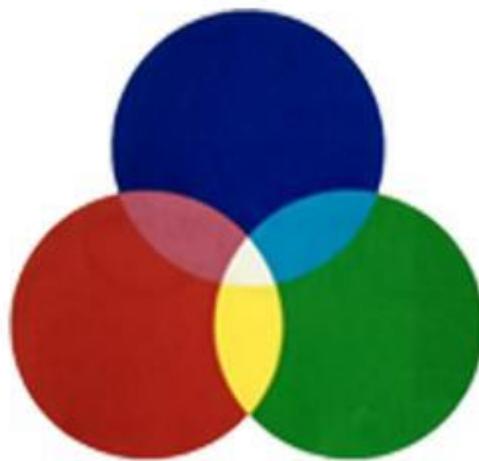
Shorter (2014) mengatakan bahwa warna merupakan bagian penting bagi komunikasi visual kepada penonton (hal. 11). Ia juga meyakini bahwa kedekatan kita dengan Warna pada kehidupan sehari-hari membuat kita secara langsung maupun tidak akan terpengaruh sehingga dapat merubah *mood* kita. Maka dari itu Warna juga disimpulkan sebagai sesuatu yang dapat memanipulasi bagaimana kita melewati sebuah kejadian yang emosional dan bagaimana kita dapat mengenang hal tersebut.

Sedangkan Lobrutto (2002) warna dalam film merupakan salah satu aspek penting untuk dipikirkan. Disini Warna tidak hanya dibutuhkan untuk membuat gambar menjadi cantik, namun juga memiliki fungsi: menerjemahkan waktu dan tempat, mendefinisi karakter dengan mampu menjelaskan emosi, *mood*, suasana dan

psikologi. Sehingga warna memiliki peran yang kuat untuk memberikan cerita melalui visual (hal.77).

### **2.11.1. Warna Cahaya**

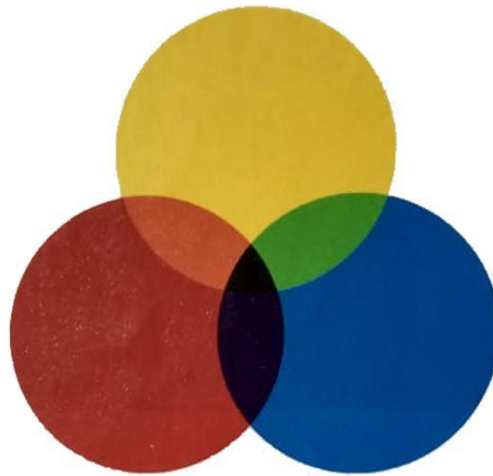
Warna pada cahaya dapat memberi kesan warna pada objek yang dipancarkan. Menurut Shorter (2014), terdapat tiga spektrum warna pada lampu yang dapat dilihat oleh mata manusia. Ketiga warna tersebut muncul pada layar yang memberikan gambar dengan cahaya seperti TV, monitor maupun cahaya langsung. Ketika seluruh warna digabungkan, warna cahaya akan berubah menjadi cahaya putih (hal.12).



Gambar 2.11.1.1 Warna cahaya  
(Zelanski & Fisher, 2010)

### **2.11.2. Warna Pigmen**

Menurut Shorter (2014), pigmen adalah zat yang dapat merubah warna saat direfleksikan oleh cahaya dengan cara menyerap panjang gelombang cahaya yang berbeda dari warna aslinya (hal. 12).



Gambar 2.11.2.1 Warna pigmen  
(Zelanski & Fisher, 2010)

### **2.11.3. Hue**

Berdasarkan Holtzchue(2011), *Hue* adalah bentuk warna asli dari sebuah warna. Perbedaan *hue* dapat diterjemahkan dengan warna yang berbeda-beda seperti merah, biru, kuning, hijau, ungu, oranye dan lain-lain. Penggunaan paduan warna dengan *hue* yang sama akan membuat palet warna monokromatik.

Warna memiliki tiga warna primer: merah, biru dan kuning. Jika dua dari ketiga warna tersebut dicampur, akan menghasilkan sebuah warna sekunder yaitu: hijau, oranye dan ungu. Dalam hal ini, diakui bahwa *hue* bukan sebuah warna yang presisi dan sebuah warna dapat memiliki lebih dari 1 buah *hue*. *Hue* merupakan dominasi kandungan yang terdapat dalam sebuah warna. (hal. 70)

#### **2.11.4. Asosiasi pada Warna**

Berdasarkan Shorter (2014), warna dikaitkan dengan alam sadar manusia(hal. 19). Warna sering dihubung-hubungkan dengan benda-benda tertentu. Sejak kita kecil warna dikenalkan dengan mengasosiasikan dengan benda-benda tertentu seperti merah dengan apel atau kuning dengan matahari. Namun seiring berjalannya pemikiran dewasa, warna memiliki makna yang lebih dalam. Warna dapat mengatur bagaimana kita merasakan, dan bukan diasosiasikan dengan benda lagi.

#### **2.11.5. Warna Hangat**

Berdasarkan Shorter (2014), warna-warna ini berada di roda warna antara merah hingga kuning. Diantara warna-warna tersebut terdapat variasi warna oranye. Warna-warna tersebut sering diasosiasikan dengan cara positif sebagai warna yang membawa kesan hangat, gairah, kebahagiaan dan energi, namun juga dapat diasosiasikan dengan cara negatif sebagai pembawa rasa marah, benci, agresif dan kekerasan(hal. 20).

#### **2.11.6. Warna Dingin**

Berdasarkan Shorter (2014) Warna Dingin merupakan warna-warna yang berada di antara biru, hijau dan ungu. Warna-warna tersebut cenderung dikaitkan dengan ketenangan, namun juga dapat dikaitkan dengan sifat apatis, melankoli dan kesedihan (hal.20).

#### **2.11.7. Merah**

Cerrato (2012) beranggapan bahwa warna merah dikenal sebagai warna yang dimiliki oleh darah dan api, sehingga diasosiasikan sebagai energi, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, keinginan, hasrat dan cinta. Warna merah dipercaya dapat

meningkatkan kecepatan pernafasan dan detak jantung. Makna pada warna merah dibagi dengan positif (kekuasaan, kecepatan, keinginan, hasrat, kekuatan, keberanian, berenergi, berkeinginan, hangat, menyenangkan, spontan dan percaya diri) dan negatif (kemarahaan, agresif, melelahkan, mendominasi, cepat marah, menakutkan, memberontak, kekerasan dan brutal) (hal. 5).

#### **2.11.8. Kuning**

Cerrato (2012) beranggapan bahwa warna kuning merupakan warna yang diingat sebagai warna cahaya matahari, sehingga diasosiasikan dengan ceria, kebahagiaan, intelek dan energi. Makna positif pada warna kuning adalah ceria, senang, seru, optimistik, logik, kepercayaan diri, kreativitas, originalitas, kebijaksanaan dan semangat. Sedangkan makna negatif dari warna kuning adalah kritis, menghakimi, tidak sabar, impulsif, egois, pesimistik, pengecut, pendendam, tidak emosional dan kurang kasih sayang (hal. 7-8).

#### **2.11.9. Hijau**

Cerrato (2012) beranggapan bahwa hijau adalah warna alam yang diasosiasikan dengan tumbuh, harmonis, segar dan kesuburan. Makna positif dari warna hijau adalah pertumbuhan, vitalitas pembaruan, pemulihan, kemandirian, dapat diandalkan, bijaksana, seimbang secara emosional dan tenang, pecinta alam, berorientasi pada keluarga, praktis, sederhana, penuh kasih sayang, pengasuhan, dermawan, baik hati,oyal, rasa moral yang tinggi, mudah beradaptasi dan fleksibel. Sedangkan makna negatif pada warna hijau adalah posesif, materialistis, terlalu berhati-hati, iri, egois, serakah, kikir, licik dengan uang dan tidak pengertian (hal. 9-10).



#### **2.11.10. Biru**

Cerrato (2012) beranggapan bahwa warna biru adalah warna langit dan laut, sehingga diasosiasikan dengan kedalaman dan kestabilan. Biru dipercaya dapat memberikan efek tenang pada yang melihat. Makna positif dari warna biru adalah kesetiaan, kepercayaan, integritas, peduli, dapat dipercaya, konservatif, idealis, teratur, otoritas, pengabdian, tenang dan damai. Sedangkan makna negatif dari warna biru adalah kaku, licik dengki, merasa benar sendiri, takhayul, tidak stabil secara emosional, terlalu konservatif, dapat diprediksi, lemah, tak kenal ampun, manipulasi dan dingin (hal. 11-12).

#### **2.11.11. Ungu**

Cerrato (2012) beranggapan bahwa ungu merupakan gabungan dari warna merah dan biru, yaitu gabungan antara kestabilan dan energi. Warna ungu sering diasosiasikan dengan royalti yang memberi symbol kekuasaan, kaum bangsawan, ambisi dan kemewahan. Makna positif dari warna ungu adalah unik, individual, kreatif, inventif, psikis, intuitif, kemanusiaan, tidak pamrih, tidak terbatas, misteri, fantasy, dan masa depan. Sedangkan makna negatif dari warna ungu adalah ketidakdewasaan, tidak praktis, sinis, menyendiri, sombong, curang, korup dan delusi keagungan (hal. 13-14).

#### **2.11.12. Hitam**

Berdasarkan Shorter (2014) warna Hitam tidak dapat dikelompokkan dengan warna hangat ataupun dingin karena warna ini adalah warna yang menyerap warna. Sehingga ia memberikan kesan yang berbeda dari warna lain yaitu kekuatan atau style serta kejahatan, kematian dan ancaman (hal. 20).

### **2.11.13. Putih**

Berdasarkan Shorter, (2014) warna Putih juga tidak dapat dimasukkan dalam kategori warna hangat atau dingin. Warna ini memantulkan warna cahaya sehingga tidak memiliki warna. Warna putih dilambangkan sebagai warna tentang kesucian, kepolosan serta kemurnian. Namun warna ini juga dianggap sebagai warna yang merepresentasikan kesan steril dan dingin (hal. 20).