

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Bangsa Indonesia terkenal sebagai suatu bangsa yang memiliki kekayaan seni budaya yang bernilai seni tinggi. Warisan budaya nasional itu ada yang berupa bangunan atau monumen, kesenian, naskah-naskah kuno, dan jenis-jenis budaya lainnya.<sup>1</sup>

Peradaban manusia erat kaitannya dengan kebudayaan. Kebudayaan pada hakikatnya adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Kemampuan cipta (akal) manusia menghasilkan ilmu pengetahuan. Karsa manusia menghendaki kesempurnaan hidup, kemuliaan, dan kebahagiaan sehingga menghasilkan berbagai aktivitas hidup manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Hasil atau produk manusia inilah yang menghasilkan peradaban.<sup>2</sup>

Kehidupan manusia prasejarah pada masa berburu dan meramu sangat bergantung dengan alam. Daerah yang ditempati oleh manusia tersebut harus dapat memberikan persediaan makanan yang cukup untuk memungkinkan kelangsungan hidupnya. Selain itu, mereka juga banyak tinggal di gunung untuk menghindari serangan binatang buas.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Sumarsih, Gua pawon (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.) Hlm. 120

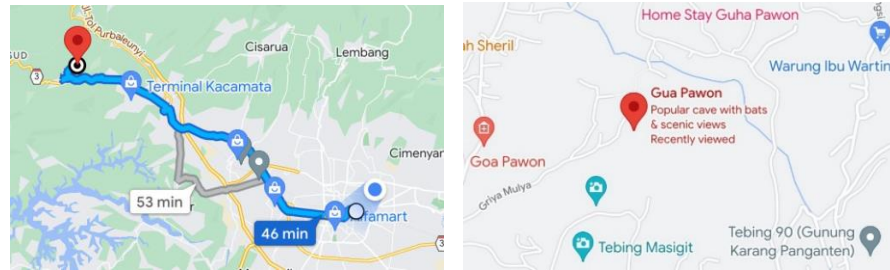
<sup>2</sup> Ahmadi, Abu. 2015. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>3</sup> *Perdaban Purba* Ahmad, Syafiq. 2013. Aliran Mahayana dan Hinayana.

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa situs tempat dimana fosil manusia prasejarah banyak ditemukan, seperti di Mojokerto, Solo, Ngandong, Pacitan, atau yang paling terkenal yaitu Sangiran. Dan ternyata pada tahun 2003 untuk pertama kali, ditemukan Kembali manusia prasejarah di gua *pawon*, Jawa barat. (Parta Setiawan 2022). Pada tahun 1999 didirikanlah Kelompok Riset Cekungan Bandung (KRCB), tujuan dari pendirian kelompok riset tersebut adalah kurangnya informasi mengenai geologi cekungan Bandung.

Gua *Pawon* terletak di Desa Gunung Masigit, Cipatat, Padalarang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Gua *Pawon* memiliki panjang 38 m dan lebar 16 m. Letak gua ini sekitar 601 meter di atas permukaan laut dan 25 km arah barat Kota Bandung. Akses ke tempat tersebut menggunakan kendaraan pribadi, jarak tempuh dari kota Bandung 30 Km, memakan waktu 58 Menit. Bila menggunakan kendaraan umum dari kota Bandung, bisa menggunakan bus Bandung Raya sampai Padalarang, namun akses ke Gua *Pawon* nya sendiri harus menggunakan motor.

Tarif tiket masuk ke Gua *Pawon* sekitar Rp. 10.000,-/Orang. Harga tiket masuk Gua *Pawon* belum termasuk parker kendaraan. Untuk kendaraan dikenakan biaya berkisar antara Rp. 2000 untuk motor dan Rp.5000 untuk mobil.



Gambar 1. 1 Maps Gua Pawon  
GoogleMaps.com

Penamaan Gua *Pawon* sendiri dilakukan oleh masyarakat daerah sekitar. Pemberian nama tersebut didasarkan karena bentuk atap gua yang sudah berlubang mirip seperti *pawon*. Dalam bahasa sunda *pawon* berarti cerebong asap yang ada di dapur. Penemuan manusia purba di Gua *Pawon* terungkap setelah dilakukannya penelitian oleh Kelompok Riset Cekungan Bandung (KRCB 2017). Pada tahun 2003 kegiatan penelitian yang dilakukan oleh KRCB menemukan sebuah serpihan obsidian, rinjang, dan tulang, serta moluska. Penemuan yang ditemukan oleh KRCB kemudian dilaporkan ke Balai Arkeologi Bandung untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengkarya akan membuat film dokumenter sejarah mengenai penemuan manusia prasejarah pertama di Jawa Barat. dengan cara ekspositori. Alasan mengapa peneliti memilih gua pawon sebagai tempat penelitian, karena di gua pawon telah ditemukan kerangka-kerangka manusia prasejarah.

Pengkarya memilih dokumenter sejarah karena tema yang diangkat adalah tentang penemuan manusia prasejarah di Jawa Barat. Dalam proses produksi pengkarya menjadi *Director Of Photography* yaitu menyiapkan angle kamera yang sesuai, dan merequest penjadwalan syuting khususnya untuk syuting luar

ruangan yang membutuhkan cahaya matahari. Selain itu dalam film ini *Director Of Photography* juga berperan sebagai *videographer* karena ia mengambil gambar nya sendiri.

Film dokumenter sejarah ini menggunakan cara bertutur ekspositori, dimana pengkarya melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. pengkarya tidak ikut campur terhadap subjek atau peristiwa yang ada di depannya dan ia hanya merekam dengan kameranya dan alat perekam suaranya. Pengkarya menampilkan secara nyata dan tidak boleh di ubah-ubah. Hal inilah yang membuat tipe observational dikenal dengan *Direct Cinema* yang akhirnya menjadi sebuah gaya dalam film Ekspositori. (Frederick Wiseman, 2019)

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Untuk memperjelas tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan film dokumenter ini, maka dapat dipaparkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

Bagaimana seorang *Director Of Photography* memvisualisasikan Penemuan Manusia Prasejarah Di Gua *Pawon* Jawa Barat dalam Film Dokumenter Ekspositori.

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Setiap penelitian tentu akan memiliki suatu tujuan dari penelitian tersebut. Hal ini sangat perlu untuk bisa menjadikan acuan bagi setiap kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Tujuan dari usulan penelitian ini untuk

mengetahui bagaimana seorang *Director Of Photography* memvisualisasikan Pengenalan Manusia Prasejarah Di Gua *Pawon* Jawa Barat dalam Film Dokumenter Ekspositori dalam mewujudkan informasi dan pengetahuan kepada pembaca mengenai sejarah Manusia Prasejarah Di Gua *Pawon*.

#### **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Masyarakat

Film ini diharapkan bisa menjadi media informasi dan edukasi bagi masyarakat, agar mengetahui sejarah manusia prasejarah dan penemuan manusia prasejarah pertama di Jawa Barat.

b. Manfaat teoritis

Hasil penelitian berupa film dokumenter ini di harapkan dapat menjadi bahan dan menambah ilmu pengetahuan tentang warisan budaya, sejarah manusia prasejarah dan penemuan manusia prasejarah pertama di Jawa Barat.

c. Manfaat Praktis

Dapat menambah referensi tentang film dokumenter bertema penemuan manusia prasejarah pertama di Jawa Barat. Dan diharapkan setiap Mahasiswa mampu membuat pengkaryaan dalam membuat film secara praktik di lapangan.

## 1.5 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan:

a. Pembatasan dari sisi subjek

Yaitu lebih berfokus kepada sejarah penemuan manusia prasejarah di gua pawon Jawa Barat.

b. Batasan dari sisi pengkarya

Memvisualiasikan karya film yang sesuai dengan ide, konsep dan gagasan awal.

c. Pembatasan dari sisi film

film ini merupakan film dokumenter penemuan manusia prasejarah dengan cara observasi.

## 1.6 WAKTU PENELITIAN

*Tabel 1.1 Waktu Penelitian*

Waktu	Lokasi	Durasi	Tujuan
2 Maret 2023	Gua Pawon	1 Hari	Observasi Lapangan, mengumpulkan Footage
13 Maret 2023	Dinas pariwisata dan kebudayaan	1 Hari	Meminta surat izin kepada dinas pariwisata KBB
18 Maret 2023	Gua Pawon Cipatat, Padalarang	2 Hari	Shooting dan Wawancara oleh Tim KRCB

21 Maret 2023	Museum Geologi, Balai Arkeologi Bandung (BRIN)	1 Hari	Melakukan Observasi lapangan dan Mengambil Footage
22 Maret 2023	Setiabudi	1 Hari	Melakukan pendekatan dengan Drg. Fahmi
23 Maret 2023	Gua <i>Pawon</i> , Stone Garden	1 Hari	Mengambil Footage Aerial
4 April 2023	FKG UNPAD	1 Hari	Wawancara dengan Drg. Fahmi
12 April 2023	Balai Arkeologi Bandung (BRIN)	1 Hari	Melakukan Pendekatan dengan Pak Lutfi Yondri
17 April 2023	Balai Arkeologi Bandung (BRIN)	1 Hari	Wawancara dengan Pak Lutfi Yondri

## 1.7 METODELOGI PENELITIAN

### a. Pengertian Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dapat diartikan sebagai upaya untuk mendapatkan data yang valid sehingga tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada selanjutnya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Berdasarkan pengertian diatas, disimpulkan

bahwa metodologi penelitian adalah suatu cara ilmiah sebagai upaya untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>4</sup>

## **b. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis memilih menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Metode pendekatan kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada kebenaran post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik penggabungan dengan triangulasi data (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna yang digeneralisasi.<sup>5</sup> Dalam pengumpulan data-data. Peneliti menggunakan teknik Pengumpulan data sebagai berikut:

### **1. Observasi**

Peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung dan terjun secara langsung ke lingkungan Gua *Pawon*, dan berbagai tempat yakni, Balai Arkeologi, Museum Geologi, serta Ahli Forensik yang berhubungan dengan penelitian ini.

### **2. Wawancara**

Peneliti akan mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada narasumber. Dalam hal ini data diperoleh dengan melakukan sebuah wawancara dengan pihak-pihak yang berkaitan atas penemuan manusia prasejarah untuk mendapatkan informasi yang valid.

---

<sup>4</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, kualitatif Dan R&D (Bandung: PT. Alfabeta, 2016).

<sup>5</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods) (Bandung: PT. Alfabeta, 2015)



### **3. Studi Pustaka**

Peneliti memerlukan studi pustaka guna memperoleh data mengenai manusia prasejarah dan penemuan manusia prasejarah di Jawa Barat. Studi pustaka diperoleh melalui buku, artikel, website.

### **4. Dokumentasi**

Peneliti akan mengumpulkan data melalui audio dan visual sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumen merupakan fakta yang valid dan data tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi. Dokumentasi tak terbatas ruang dan waktu sehingga memberi sebuah peluang kepada peneliti untuk memperkuat data observasi dan wawancara dalam memeriksa keabsahan data, membuat interpretasi dan penarikan kesimpulan.

## **1.8 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan, kerangka berpikir, serta jadwal kegiatan.

### **BAB II LANDASAN KONSEPTUAL**

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan isu atau masalah penelitian, teori-teori tersebut berguna untuk menjawab pertanyaan penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi bagaimana proses untuk mendapatkan data yang dikumpulkan untuk sebuah karya dan digunakan untuk penelitian. Data-data tersebut adalah tentang pendekatan penelitian seperti wawancara, observasi, studi literatur, konsep karya dan alat-alat yang digunakan untuk produksi film.

### **BAB IV PENGKARYAAN**

Bab ini berisi tentang proses pembuatan karya dalam pembuatan film dokumenter yang berjudul “PAWON” dilandasi dengan konsep teori dan data lapangan menjadi sebuah visual dan eksekusi karya.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dan dapat bermanfaat untuk pembaca penelitian ini.

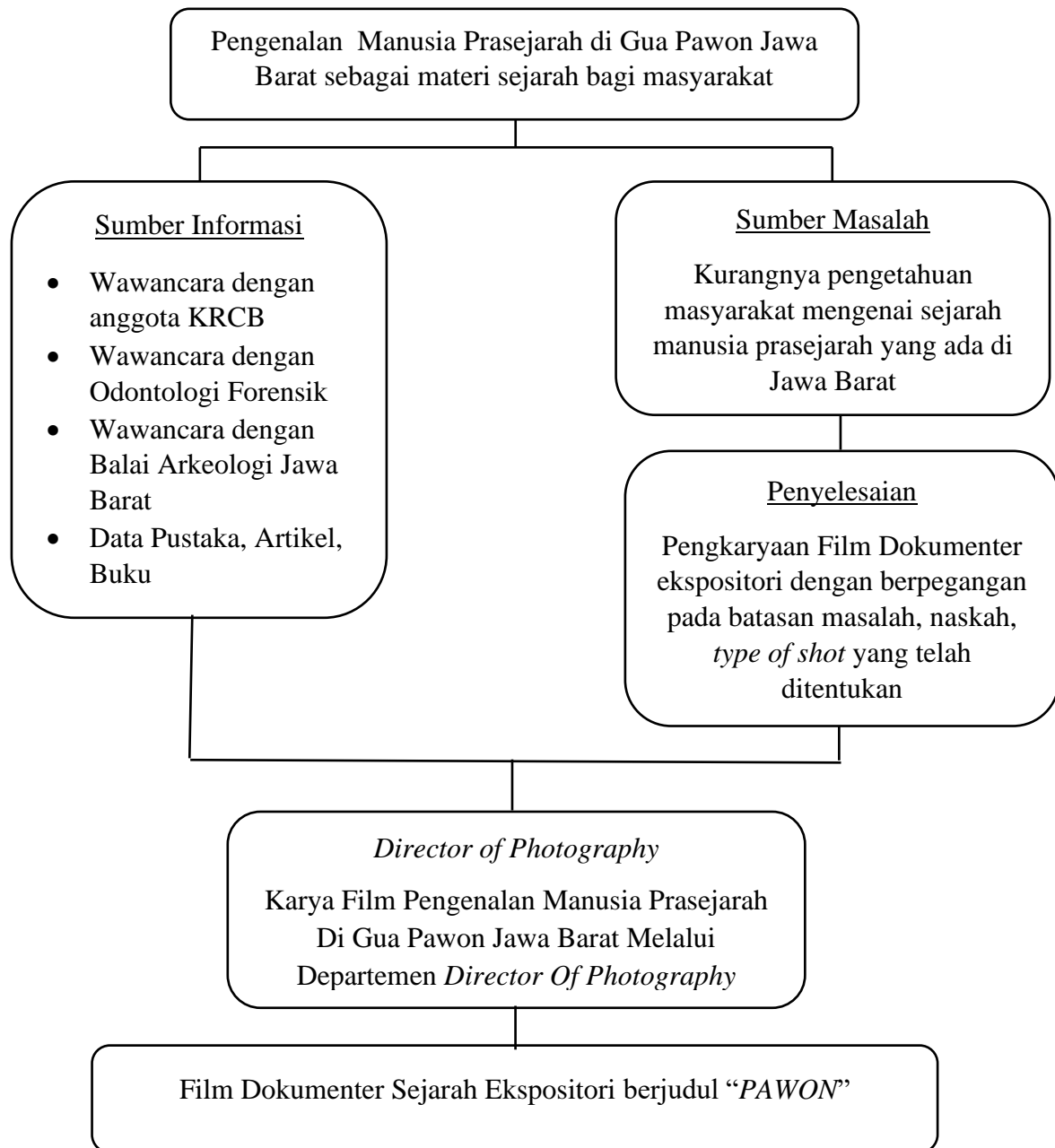
### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka berisi bagian mengenai referensi penelitian dan ditulis secara sistematis.

### **LAMPIRAN**

Berisi mengenai data pendukung terdiri dari dokumentasi yang telah dilakukan oleh penulis.

## 1.9 MIND MAPPING



Gambar 1. 2 Mind Mapping

## 1.10 JADWAL KEGIATAN

Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan

No	Deskripsi Kegiatan	Jadwal Kegiatan						
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	
1.	Pengajuan Judul							
2.	Pra Produksi							
	Observasi							
	a. Membuat Ide, Sinopsis							
	b. Membuat <i>Shot List</i>							
	c. Memersiapkan alat syuting							
3.	Sidang Preview							
4.	Produksi							
	a. Syuting Kegiatan							
	b. Syuting Wawancara							
	c. Shot Pendukung							
5.	Paska Produksi							
	a. <i>Offline Editing</i>							
	b. <i>Online Editing</i>							
6.	Sidang Kolokium							
7.	Revisi							
8.	Sidang akhir							

## 1.11 REFERENSI FILM

### a. Referensi Film

Untuk membuat film dokumenter tentunya seorang Sutradara mempunyai referensi film. Untuk merangkai filmnya dari bentuk, pengemasan, pengkajian

dan alur cerita. Dalam penelitian ini penulis mempunyai beberapa film dokumenter yang dijadikan referensi seperti:

### 1. KOMPAS Jejak Nusantara Bandung Purba



*Gambar 1. 3 Jejak Nusantara eps Bandung Purba*

Dokumenter oleh Indra Yudishtira merupakan sebuah dokumenter yang menceritakan sejarah pembentukan Bandung. Kata Bandung juga disebut-sebut berasal dari kata “bendung”, terkait dengan peristiwa terbendungnya aliran Sungai Citarum purba di daerah Padalarang oleh lahar Gunung Tangkuban Parahu yang meletus pada masa *holosen* ( $\pm 6000$  tahun yang lalu). Akibatnya, daerah antara Padalarang sampai Cicalengka ( $\pm 30$  kilometer) dan daerah antara Gunung Tangkuban Parahu sampai Soreang ( $\pm 50$  kilometer) terendam menjadi sebuah danau besar yang kemudian dikenal dengan sebutan Danau Bandung atau *Danau Bandung Purba*.

Pengkarya memilih “KOMPAS Jejak Nusantara Bandung Purba” sebagai referensi karena dari film pendek ini pengkarya mendapat referensi dari pendekatan pada saat wawancara, kemudian dari segi pertanyaan yang tidak berlete-lete sehingga audien dapat menyimak dengan jelas, sehingga rasa pada film dapat tersampaikan.

## 2. Javanese Sangiran Prehistoric



*Gambar 1.4 Dokumenter Manusia Purba Sangiran*

Dokumenter oleh Dedy Hariansyah, ini menceritakan tentang manusia-manusia purba di Indonesia dan penemuan manusia purba di daerah Jawa. Situs Sangiran sendiri terletak di dua wilayah kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Tengah, yaitu Kabupaten Sragen dan Karanganyar, dengan luas mencapai 59,21 kilometer persegi. Wilayah Sangiran memiliki karakteristik berbentuk menyerupai kubah raksasa dengan cekungan besar di pusat kubah akibat peristiwa erosi. Lembah Sangiran itu diwarnai dengan perbukitan bergelombang. Kondisi deformasi geologis inilah yang menyebabkan tersingkapnya berbagai lapisan batuan yang mengandung fosil-fosil purbakala.

Pengkarya memilih “Javanese Sangiran Prehistoric” sebagai referensi karena dari film dokumenter ini pengkarya mendapat referensi dari segi isi dan data. Dari film di atas data yang diambil adalah cara pengemasan dalam sebuah film dokumenter peradaban manusia dan manusia prasejarah.

### 3. Peking Man, the Last Secret of Mankind



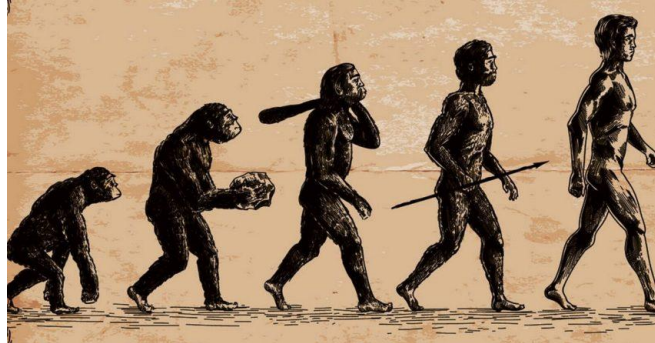
Gambar 1. 5 *L'Homme de Pékin*

Film dokumenter arkeologi oleh Jacques Marat ‘Manusia Peking, Rahasia Terakhir Umat Manusia’ bertujuan untuk menggambarkan kisah prasejarah luar biasa Manusia Peking, garis keturunan manusia purba, dengan menggunakan hasil penelitian ilmiah terbaru dan teknologi canggih terbaru dari Tiongkok dan Prancis. Film ini disutradarai oleh sutradara film dokumenter Prancis, Jacques Malaterre dan antropolog Prancis kuno, Yves Coppens sebagai penulis utama dan penasihat ilmiah.

Salah satu referensi yang diambil dari film ini adalah, film dikemas dengan begitu baik dan pengkarya mengambil referensi dari teknik pengambilan gambar ditambah lagi sinematografi yang pas. Juga color grading yang cocok dengan nuansa kuno.

## b. Referensi Animasi

### 1. La storia nascosta della razza umana



Gambar 1. 6 La Storia Nascosta Della Razza Umana - Youtube

Salah satu documenter Italian oleh Bill Ryan dan Klaus Dona yang menceritakan serangkaian kesaksian yang terdokumentasi mengenai objek yang luar biasa, teka-teki nyata bagi ahli geologi, arkeolog, dan cendekiawan pada umumnya tentang sejarah umat manusia yang disebut OOPART, singkatan dari "*Out Of Place Artifact*" dan jelas temuan arkeologi kuno, tetapi jelas keluar dari konteks sejarah yang diketahui, dalam hal bagaimana sejarah dimaksudkan.

Pengkarya memilih *La storia nascosta della razza umana (doppiato in ita!)* sebagai referensi karena dari dokumenter ini pengkarya mendapat referensi animasi. Karena dalam dokumenter ini ada scene animasi dimana manusia purba yang berevolusi dari bentuk manusia prasejarah sampai manusia modern dengan motion manusia prasejarah yang bergerak berjalan dari evolusi masih berbentuk manusia purba sampai manusia *modern*.



## 2. Dokumenter Hasil Studi Aborsi di Indonesia



*Gambar 1. 7 Dokumenter Hasil Studi Aborsi Di Indonesia (Dokumenter Animasi,2020)*

Dokumenter karya Mahatna Putra dan animator Galih Wardani ini menceritakan tentang aborsi adalah suatu prosedur yang dilakukan untuk mengakhiri masa kehamilan dengan sengaja sebelum janin dapat hidup di luar kandungan. Prosedur ini dilakukan untuk mengangkat jaringan kehamilan, janin, dan plasenta dari rahim. Di beberapa negara, aborsi dianggap prosedur yang legal. Berbeda dengan Indonesia yang masih dianggap ilegal kecuali atas persetujuan dokter. Umumnya, aborsi disetujui berdasarkan alasan atau pertimbangan medis tertentu karena kondisi fisik

Pengkarya memilih Dokumenter Hasil Studi Aborsi di Indonesia (Dokumenter Animasi, 2020) sebagai referensi karena dari film dokumenter ini pengkarya mendapat inspirasi untuk memasukan animasi kedalam karya yang dibuat oleh pengkarya. Referensi dari segi visual dan animasi yang mempunyai scene animasi. Dari film tersebut referensi yang diambil adalah style animasi 2D.

### 3. Mengapa Vegan?



*Gambar 1. 8 Mengapa Vegan?*

Film dokumenter oleh Mahatma Putri animator Nur Minati ini menceritakan tentang, Vegan sebenarnya merupakan salah satu tipe vegetarian, tetapi batasan jenis makanan yang dikonsumsi pada pola makan ini lebih ketat. Sebagian orang menganggap pola makan vegan sebagai versi ekstrem dari gaya hidup vegetarian. Vegan adalah gaya hidup yang berupaya untuk menghindari semua bentuk eksploitasi terhadap hewan, termasuk untuk dijadikan makanan, pakaian, kosmetik, atau tujuan lainnya.

Salah satu referensi yang diambil dari film ini adalah, film dikemas dengan style gambar 2D yang di animasikan oleh Achmad Hasbiansyah. Style animasi 2D adalah termasuk gaya animasi tradisional. 2D animation awalnya digambar dengan tangan, meski sekarang bisa menyerahkannya pada komputer, yang bertujuan untuk menciptakan karakter, storyboard dan background. Biasanya animasi 2D berbentuk rata dan tidak bervolume seperti animasi 3D atau animasi *clay*.

#### 4. Harry Potter And The Prisoner Of Azkaban

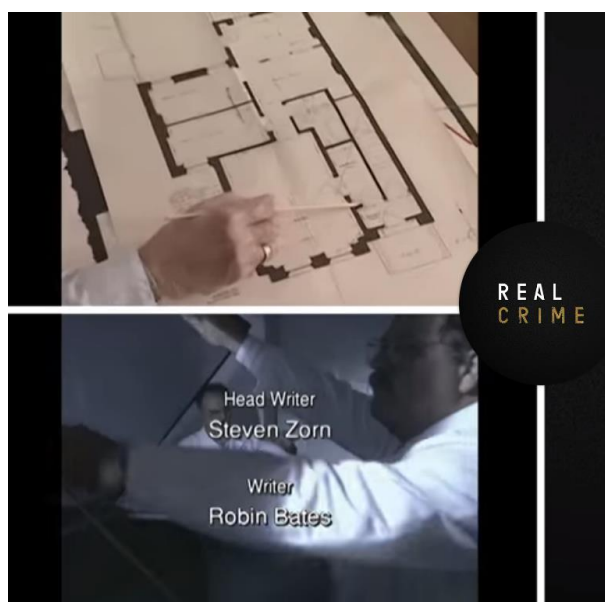


Gambar 1. 9 Marauders Map

Salah satu referensi yang diambil dari film *Harry Potter And the Prisoner Of Azkaban* adalah animasi *Footstep* yang ada pada film tersebut karya yang dikenal dengan nama *Marauders Map*. *Marauders Map* merupakan karya oleh Jim Kay's Prisoner adalah dokumen magis yang mengungkapkan semua Sekolah Sihir dan Sihir Hogwarts. Tidak hanya menunjukkan setiap ruang kelas, setiap lorong, dan setiap sudut kastil, tetapi juga menunjukkan setiap jengkal pekarangan, serta semua lorong rahasia yang tersembunyi di balik dindingnya dan lokasi setiap orang di pekarangan digambarkan dengan titik jejak kaki.

Pengkarya memilih referensi tersebut untuk memperlihatkan tempat para Narasumber, agar para penonton tidak monoton saat menonton film dokumenter sejarah.

### 5. *4th Of July Nightmare: Man Shot Dead In Front Of Family*



Gambar 1. 10 *4<sup>th</sup> Of July Nightmare*

Dokumenter oleh Susan Mann dan *editor* Heidi Perkins. Menceritakan Seorang pria tewas setelah penembakan saat perayaan hari kemerdekaan amerika pada tahun 1989 disebuah halaman rumah di blok 1900 Seward Drive siang hari. Telepon masuk tepat sebelum jam 7 malam. Saat petugas tiba di lokasi, mereka menemukan seorang pria yang telah tertembak. Dia dibawa ke rumah sakit setempat untuk perawatan. Kasus penembakan ini ditelusuri Kembali kemudian dibuat dokumenter.

Pengkarya mengambil referensi dari film ini adalah saat bagian *credit title* karena *credit title* dari film dokumenter ini menampilkan foto-foto dokumentasi saat penyelidikan dan ditampilkan dibagian *credit title*. Dalam karya pengkarya menampilkan foto-foto atau dokumentasi saat penggalian di manusia prasejarah di Gua *Pawon*.