

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Mesolitik Zaman Batu Madya

Mesolitikum atau Zaman Batu Madya adalah kurun waktu perkembangan teknologi manusia yang mengantarai Paleolitikum dan Neolitikum dalam rentang Zaman Batu. Kurun waktu ini bermula pada akhir kala Pleistosen, sekitar 10.000 Tahun Silam, dan berakhir pada waktu munculnya kepandaian bercocok tanam yang berbeda-beda dari satu kawasan ke kawasan lain. Di beberapa kawasan, misalnya Timur Dekat, kegiatan bercocok tanam sudah dirintis pada akhir kala Pleistosen, sehingga kurun waktu Mesolitikum di kawasan itu berlangsung singkat dan tidak begitu jelas batas-batasnya. Di kawasan-kawasan yang hanya sedikit terkena dampak glasiasi, kadang-kadang digunakan istilah "Epipaleolitikum" atau Zaman Batu Tua Lanjut.⁶

Zaman Mesolitikum adalah zaman yang terjadi pada masa Holosen setelah zaman es berakhir. Pendukung kebudayaannya ialah jenis manusia Homo Sapiens yang merupakan manusia cerdas. Untuk penemuannya berupa fosil manusia prasejarah, banyak ditemukan di Sumatra Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Flores termasuk Jawa Barat di Gua *Pawon*.

Zaman Batu adalah masa zaman prasejarah yang luas, ketika manusia menciptakan alat dari batu (karena tak memiliki teknologi yang lebih baik). Zaman batu juga bisa disebut zaman sebelum manusia mengenal logam

⁶ Farndon, John. (2007). Sejarah Dunia untuk anak pintar

sehingga menggunakan batu sebagai bahan utama untuk membuat peralatan. Kayu, tulang, dan bahan lain juga digunakan, tetapi batu dibentuk untuk dimanfaatkan sebagai alat memotong dan senjata. Istilah ini berasal sistem tiga zaman. Zaman Batu sekarang dipilah lagi menjadi masa Paleolitikum, Mesolitikum, Megalitikum dan Neolitikum, yang masing-masing dipilah-pilah lagi lebih jauh.

2.2 Prasejarah

Prasejarah adalah sebutan bagi kurun waktu yang bermula ketika makhluk hominini mulai memanfaatkan perkakas batu sekitar 3,3 juta Tahun Silam (dihitung mundur dari tahun 1950), dan berakhir ketika sistem tulis diciptakan. Oleh karena itu prasejarah juga disebut Zaman Praaksara (zaman sebelum ada aksara) atau Zaman Nirleka (zaman ketiadaan tulisan). Manusia prasejarah sudah pandai membuat lambang-lambang, tanda-tanda, maupun gambar-gambar, tetapi sistem-sistem tulis tertua diketahui baru muncul sekitar 5.300 Tahun Silam, dan adopsi sistem tulis secara luas baru terjadi ribuan tahun kemudian. Beberapa kebudayaan baru menggunakan sistem tulis pada abad ke-19, bahkan masih ada segelintir kebudayaan yang belum menggunakannya sampai sekarang. Oleh karena itu tarikh akhir prasejarah berbeda-beda dari satu tempat ke tempat lain, dan istilah "prasejarah" tidak begitu sering digunakan dalam wacana mengenai masyarakat-masyarakat yang baru belakangan ini keluar dari masa prasejarah.⁷

⁷ DEVITA RETNO peradaban prasejarah 2019

Zaman Batu adalah masa zaman prasejarah yang luas, ketika manusia menciptakan alat dari batu (karena tak memiliki teknologi yang lebih baik). Zaman batu juga bisa disebut zaman sebelum manusia mengenal logam sehingga menggunakan batu sebagai bahan utama untuk membuat peralatan. Kayu, tulang, dan bahan lain juga digunakan, tetapi batu dibentuk untuk dimanfaatkan sebagai alat memotong dan senjata. Istilah ini berasal sistem tiga zaman. Zaman Batu sekarang dipilah lagi menjadi masa Paleolitikum, Mesolitikum, Megalitikum dan Neolitikum, yang masing-masing dipilah-pilah lagi lebih jauh.

Gagasan "prasejarah" mulai mengemuka pada Abad Pencerahan dalam karya-karya tulis para ahli purbakala, yang memakai kata 'primitif' untuk menyifatkan masyarakat-masyarakat yang sudah wujud sebelum munculnya rekam sejarah. Prasejarawan Prancis, Paul Tournal, pertama kali memunculkan istilah "*pré-historique*" untuk menyifatkan temuan-temuannya di gua-gua kawasan selatan Prancis. Istilah ini dimasukkan ke dalam kosakata bahasa Prancis pada tahun 1830 sebagai sebutan bagi kurun waktu sebelum sistem tulis diciptakan, dan kemudian hari diserap menjadi kata "*prehistoire*" dalam bahasa Belanda. Kata "prasejarah" adalah terjemahan harfiah dari "*prehistoire*", tetapi frasa "zaman praaksara" dan "zaman nirleka" juga kerap dipakai sebagai bentuk lain dari istilah "prasejarah".

Penggunaan skala waktu geologi untuk membagi prasejarah-pramanusia, dan sistem tiga zaman untuk membagi prasejarah-manusia, adalah sistem yang muncul menjelang akhir abad ke-19 dalam karya-karya tulis para antropolog, arkeolog, dan ahli purbakala Inggris, Jerman, maupun

Skandinavia dan diberbagai belahan dunia istilah prasejarah digunakan, termasuk di Indonesia.

2.3 Sejarah Peradaban Manusia Purba

Sejarah peradaban manusia adalah sejarah umat manusia di seluruh dunia, semua daerah di Bumi, dirunut dari era Paleolitikum (zaman batu tua). Sejarah dunia terdiri dari kajian rekam arkeologi dan catatan tertulis, dari zaman kuno hingga saat ini. Pencatatan sejarah dimulai sejak aksara dan sistem tulisan diciptakan, tetapi asal mula peradaban bertolak dari periode sebelum penciptaan tulisan, atau zaman prasejarah.

Prasejarah dimulai dari Paleolitikum (zaman batu tua), diikuti dengan Neolitikum (zaman batu muda) dan Revolusi Pertanian (antara 8000–5000 SM) di kawasan Hilal Subur. Revolusi tersebut merupakan titik perubahan besar dalam sejarah umat manusia karena sejak masa itu mereka telah mampu membudidayakan tumbuhan dan hewan. Salah satu kekayaan seni budaya yang bernilai seni tinggi adalah situs. Situs yang tersebar hampir di semua pulau besar di Indonesia. Situs-situs purbakala atau arkeolog pada umumnya ditemukan tanpa sengaja oleh warga sekitar yang sedang menggali tanah atau pada saat terjadinya hujan yang menyebabkan tanah sekitar terkikis, yang kemudian temuan tersebut dikaji dan dipelajari oleh ahli arkeologi atau badan pelestarian peninggalan manusia purbakala.

Hasil perhitungan jam molekuler mengindikasikan bahwa garis silsilah hominid atau manusia purba yang mengarah pada Homo sapiens. Menurut para ahli, salah satu spesiesnya, Homo erectus (1,9 juta–10.000 tahun lalu)

mampu menggunakan peralatan kayu dan batu sederhana selama ribuan tahun, dan seiring waktu, peralatan yang dipakai terus diperbagus dan lebih kompleks. Bukti bahwa pemanfaatan api oleh *H. erectus* sudah dimulai sejak 400.000 tahun lalu banyak didukung oleh para ilmuwan, sementara klaim yang menyatakan jauh sebelum itu kurang diterima karena kurang meyakinkan dan tidak lengkap. Sejak sekitar 125.000 tahun yang lalu dan seterusnya, pemanfaatan api untuk menghangatkan tubuh dan berburu menyebar ke penjuru dunia.

Pada rentang paleolitik (2,6 juta–10.000 tahun lalu), *Homo heidelbergensis* keturunan *H. erectus* menyebar di Afrika dan Eropa 600.000 tahun lalu, dan menjadi leluhur bagi manusia Neanderthal dan manusia modern. Pada Paleolitik Madya (300.000–30.000 tahun lalu), manusia modern anatomis (*Homo sapiens*) muncul di benua Afrika sekitar 200.000 tahun yang lalu.

Manusia purba mengembangkan bahasa dan peradaban konseptual untuk pemakaman sistematis bagi kerabat yang meninggal dan penghiasan diri bagi yang masih hidup. Selama periode peradaban, umat manusia bekerja sebagai pemburu-pengumpul makanan. Kehidupan dengan harapan akan keberhasilan dalam perburuan juga melahirkan kepercayaan, atau religi purba.

Ekspresi artistik awal dapat ditemukan dalam bentuk lukisan gua dan ukiran yang dibuat dari kayu atau batu. Umumnya manusia purba menggambarkan hewan buruannya atau aktivitas perburuannya. Selain itu, pada umumnya mereka hidup secara nomaden, kerap berpindah-pindah dari

satu tempat ke tempat lain tergantung jumlah hewan buruan di tempat tinggal mereka. Mereka mencapai Timur Dekat sekitar 125.000 tahun yang lalu.

Dari Timur Dekat, populasi mereka menyebar ke timur menuju Asia Selatan sekitar 50.000 tahun yang lalu, dan menuju Australia sekitar 40.000 tahun yang lalu, dan untuk yang pertama kalinya, *H. sapiens* mencapai teritori yang belum pernah dicapai *H. erectus* sebelumnya.

H. sapiens menyebar secara cepat dari Afrika menuju kawasan bebas es di Eropa dan Asia sekitar 60.000 tahun yang lalu. Mereka mencapai pemutakhiran perandai sekitar 50.000 tahun yang lalu. Mereka mencapai Eropa sekitar 43.000 tahun yang lalu, dan akhirnya mereka menggantikan populasi Neanderthal yang lebih dahulu menduduki kawasan tersebut. Pada masa itu terjadi periode glasial akhir, ketika suhu kawasan di belahan utara Bumi sangat tidak layak huni. Akhirnya umat manusia menghuni hampir dari seluruh bagian bebas es di muka Bumi sampai akhir glasial, sekitar 12.000 tahun yang lalu. Asia Timur dicapai sekitar 30.000 tahun lalu. Perkiraan waktu migrasi ke Amerika Utara masih diperdebatkan; kemungkinan terjadi sekitar 30.000 tahun lalu, atau mungkin pada masa berikutnya, sekitar 14.000 tahun lalu. Kolonisasi Polinesia di samudra Pasifik bermula sekitar 1300 SM, dan berakhir sekitar 900 M. Leluhur bangsa Polinesia meninggalkan Taiwan sekitar 5000 tahun lalu.

Sejumlah keberagaman dari *Homo* dikelompokkan menjadi kategori yang lebih luas yaitu Manusia Purba, berlawanan dengan manusia modern (*Homo sapiens*), pada periode dimulai dari 500.000 tahun lalu. Kategori-kategori

tersebut biasanya mengikutkan Homo heidelbergensis, Homo rhodesiensis, Homo neanderthalensis, dan mungkin juga termasuk Homo antecessor.

Manusia modern diteorikan berkembang dari manusia purba, yang berkembang dari Homo erectus. Jenis dari manusia purba dikelompokan di bawah nama binomial "Homo sapiens" karena ukuran otaknya sangat mirip dengan manusia modern. Manusia purba memiliki ukuran otak 1200 sampai 1400 sentimeter kubik, yang melebihi rentang pada manusia modern. Manusia purba dibedakan dari manusia modern anatomis dari tengkoraknya yang tebal, tonjolan bubung alis dan tidak menonjolnya dagu. Dawkins (2015).

Manusia purba sering disebut dengan manusia prasejarah atau manusia yang hidup sebelum tulisan ditemukan. Manusia purba yang paling tertua di dunia diperkirakan berumur lebih dari 4 juta tahun yang lalu. Maka dari itu, para ahli sejarah menyebutnya sebagai *Prehistoric People* atau manusia prasejarah.

2.4 Sejarah Manusia Purba di Indonesia

Indonesia termasuk salah satu negara tempat ditemukannya manusia purba. Penemuan manusia purba di Indonesia dapat dilakukan berdasarkan fosil-fosil yang telah ditemukan. Fosil adalah tulang belulang, baik binatang maupun manusia, yang hidup pada zaman purba yang usianya sekitar ratusan atau ribuan tahun. Adapun untuk mengetahui bagaimana kehidupan manusia purba pada saat itu, yaitu dengan cara mempelajari benda-benda peninggalannya yang biasa disebut dengan artefak.



Gambar 2. 1 Pithecanthropus Erectus

Manusia purba yang ditemukan di Indonesia memiliki usia yang sudah tua, hampir sama dengan manusia purba yang ditemukan di negara-negara lainnya di dunia. Bahkan Indonesia dapat dikatakan mewakili penemuan manusia purba di daratan Asia. Daerah penemuan manusia purba di Indonesia tersebar di beberapa tempat, khususnya di Jawa. Penemuan fosil manusia purba di Indonesia terdapat pada lapisan pleistosen. Salah satu jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia hampir memiliki kesamaan dengan yang ditemukan di Peking Cina, yaitu jenis *Pithecanthropus Erectus*. Penelitian tentang manusia purba di Indonesia telah lama dilakukan. Sekitar abad ke-19 para sarjana dari luar meneliti manusia purba di Indonesia. Sarjana pertama yang meneliti manusia purba di Indonesia ialah Eugene Dubois seorang dokter dari Belanda. Dia pertama kali mengadakan penelitiannya di gua-gua di Sumatera Barat. Dalam penyelidikan ini, ia tidak menemukan kerangka manusia. Kemudian dia mengalihkan penelitiannya di Pulau Jawa. Pada tahun 1890, E. Dubois menemukan fosil yang ia beri nama *Pithecanthropus Erectus*

di dekat Trinil, sebuah desa di Pinggir Bengawan Solo, tak jauh dari Ngawi (Madiun).⁸



Gambar 2. 2 Homo Erectus

Indonesia memiliki sejarah panjang peradaban dan kebudayaan manusia. Jejak-jejak manusia purba dan peradabannya yang ditemukan dari lapisan pleistosen terdapat di berbagai tempat di Pulau Jawa. Daerah Patiayam di wilayah Kudus merupakan salah satu situs terlengkap, hal ini dibuktikan dengan ditemukannya manusia purba (*Homo erectus*), fauna vertebrata dan fauna invertebrata. Terdapat pula alat-alat batu manusia dari hasil budaya manusia purba. Penemuan fosil manusia purba banyak dilakukan oleh para ahli. Karena di lokasi ini ditemukan fosil manusia purba, maka situs Patiayam tercatat sebagai salah satu situs hominid (manusia purba) di Indonesia (Bappeda, 2017:1). Penelitian manusia purba, kehidupannya, serta lingkungannya sangat penting bagi ilmu pengetahuan ditinjau dari sudut Paleontologi.

Jawa merupakan wilayah terpenting yang menjadi pusat lokasi penemuan fosil di Indonesia. Manusia purba di Indonesia sebagian besar ditemukan pada

⁸ Kartodirdjo, et. al. 2015. Sejarah Nasional Indonesia Jilid I. Jakarta: Departemen

lapisan Plestosen. Berikut ini merupakan situs-situs penemuan manusia purba di Indonesia.⁹

1. Sangiran



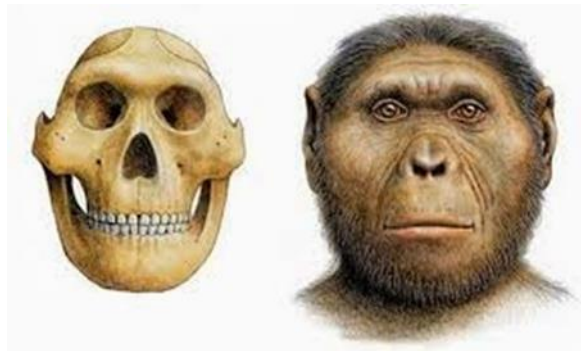
Gambar 2. 3 Sangiran

Sangiran terletak di kaki Gunung Lawu, sekitar 15 km dari lembah Sungai Bengawan Solo. Situs Sangiran menyimpan kekayaan fosil-fosil purbakala, mulai dari fosil manusia purba, binatang-binatang purba, hingga hasil kebudayaan manusia prasejarah. Penelitian di daerah ini diawali oleh P.E.C. Schemulling pada 1864, dengan meneliti fosil vertebrata. Pada 1895, Eugene Dubois mendatangi tempat ini, tetapi tidak menemukan apa-apa. Setelah sekian lama, von Koenigswald berhasil menemukan berbagai peralatan manusia purba. Kemudian pada 1936, penduduk setempat menyerahkan fosil rahang kanan manusia purba kepada Koenigswald. Inilah temuan pertama fosil manusia purba di Sangiran, dan sejak saat itu hingga 1941 von Koenigswald menemukan fosil manusia purba *Homo erectus*. Dari situlah situs Sangiran menjadi sangat terkenal dan ditetapkan sebagai Warisan Dunia pada 1996.

⁹ Widiyanto H, dan T. Simanjuntak, 2015. Sangiran Menjawab Dunia, Balai Pelestarian situs Manusia Purba Indonesia: BPSMP

2. Trinil

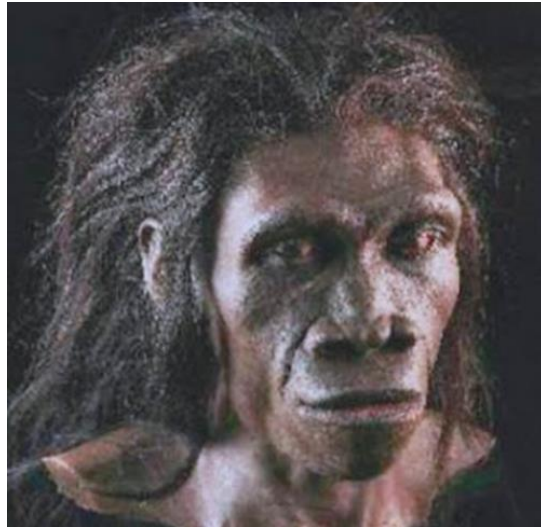
Trinil terletak di Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Penelitian manusia purba di lokasi ini pertama kali dilakukan oleh Eugene Dubois pada 1890. Di lokasi inilah Eugene Dubois menemukan fosil *Pithecanthropus erectus* berupa tulang rahang, gigi geraham, bagian atas tengkorak, serta tulang paha kiri.



Gambar 2. 4 Trinil

3. Wajak

Nama daerah Wajak di Tulungagung mulai mengemuka setelah B.D. Reitschoten menemukan sebuah fosil tengkorak pada 1889. Fosil yang kemudian diserahkan kepada Eugene Dubois ini kemudian dinamai *Homo wajakensis*. Dubois akhirnya tinggal selama lima tahun di Wajak dan berhasil menemukan sisa fosil reptil, mamalia, serta fosil tengkorak manusia.



Gambar 2. 5 Wajak

4. Flores

Merupakan salah satu pulau di gugusan Kepulauan Nusa Tenggara. Penelitian di daerah ini dimulai pada 2003, oleh peneliti dari Indonesia dan Australia. Tim Indonesia dipimpin oleh Raden Pandji Soejono dari Pusat Penelitian Arkeologi Nasional dan tim Australia dipimpin oleh Mike Morwood dari Universitas New England. Pada penggalian di Gua Liang Bua, Flores, mereka menemukan fosil manusia kerdil yang diberi nama *Homo floresiensis*. Para peneliti menemukan beberapa jenis manusia purba.



Gambar 2. 6 Flores

2.5 Team KRCB (Komunitas Riset Cekungan Bandung)

Komunitas Riset Cekungan Bandung didirikan pada tahun 1999 untuk menjawab tantangan dan pemetaan terhadap wilayah Bandung secara holistik yang dilakukan oleh dosen ITB, Geoteknologi LIPI juga beberapa komunitas mahasiswa-mahasiswa kampus lain. Tantangan ini disebabkan karena masalah kebumihan yang ada saat ini masih berkembang sebatas teori tanpa sedikit pun memperhatikan konsep perubahan alam.



Gambar 2. 7 KRCB

Hingga beberapa dosen dikirim ke Jepang untuk melanjutkan study, ide untuk berjalan-jalan sambil meneliti kondisi kebumihan Bandung pun tercetus. Ide ini sebenarnya mengadopsi kegiatan komunitas yang ada di Jepang di mana dosen, mahasiswa, peneliti, swasta hingga masyarakat umum kerap mengagendakan jalan-jalan untuk memahami kondisi geografis dari wilayahnya. Satu hal yang unik adalah, semua peserta memiliki kedudukan

yang sama, dalam artian semua inginmendapatkan ilmu dan pemahaman dari beragam sudut pandang.

Ide itulah yang kemudian diadopsi oleh KRCB, di mana setiap anggota atau peserta berhak menjadi pemateri, sebab pada dasarnya semua orang memiliki sudut pandang dan penelaahan yang berbeda terhadap objek yang diamatinya. Uniknya, tanpa pernah disangka ide seperti ini ternyata menghasilkan berjalannya proses riset dan penelitian menjadi semakin baik, begitu pun dengan data yang didapatkan sebab mempertimbangkan banyak hal.

Dari penelitian-penelitian mengenai Cekungan Bandung, lahir sebuah urgensi bagi geosaintis, khususnya di Indonesia, untuk menginvestigasi dan memahami peristiwa turunnya muka tanah. Turunnya muka tanah sudah terjadi di beberapa kota di Indonesia, seperti di Jakarta, Bandung, Semarang, dan Pekalongan. Hingga saat ini, belum ada pemantuan terbaru mengenai penurunan muka tanah di Cekungan Bandung sehingga hal tersebut menjadi tantangan bagi geosaintis Indonesia.

Cekungan Bandung ini meliputi kawasan Karst Citatah, Saguling, Aliran Ci Meta dan Ci Taruna, Sesar Lembang, dan Gunung Tangkubanparahu, Penemuan fosil hewan purba di Saguling, Kabupaten Bandung Barat.

Sedangkan untuk kawasan selatan, Cekungan Cicalengka dan Nagreg menjadi dua lokasi pengawasan dan penelitian KRCB. Pencapaiannya pun luar biasa, hasil penjelajahan Cekungan Bandung ini adalah penemuan artefak

prasejarah di Guwa Pawon. Artefak Prasejarah di Gua Pawon adalah penemuan terbesar hingga saat ini.

Alasan KRCB dibentuk antara lain untuk mengembangkan ilmu kebumian dan aspek aplikasinya di wilayah cekungan Bandung dan sekitarnya melalui riset. Menyebarkan hasil-hasil temuan dan riset itu secara ilmiah di kalangan ilmu kebumian dan kepada pemerintah terkait serta masyarakat luas, diharapkan akan memberikan sumbangan pemikiran dalam pemberdayaan masyarakat melalui pemanfaatan hasil-hasil penelitian.

KRCB sendiri adalah komunitas ruang lingkup para peneliti untuk berdiskusi, yang peduli dan ingin mengembangkan aspek kebumian di Jawa Barat. Penelitian Penemuan Manusia Prasejarah tetap diketuai dan dilakukan oleh badan arkeologi di Jawa Barat.

2.5.1 Balai Arkeologi Jawa Barat

Arkeologi adalah ilmu yang mempelajari kebudayaan umat (manusia) masa lalu melalui kajian sistematis atas data bendawi yang ditinggalkan. Kajian sistematis meliputi penemuan, dokumentasi, analisis, nilai-nilai budaya, norma, kebiasaan, hukum, adat dan interpretasi data berupa artefak (budaya bendawi, seperti kapak batu dan bangunan candi) dan ekofak (benda lingkungan, seperti batuan, rupa muka bumi, dan fosil) maupun fitur (artefaktual yang tidak dapat dilepaskan dari tempatnya (situs arkeologi).

Teknik penelitian yang khas adalah penggalian (ekskavasi) arkeologis, meskipun teknik survei masih dilakukan.¹⁰

Balai Arkeologi Bandung berdiri pada tahun 1992 berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0290/O/1992 dengan wilayah kerja meliputi Propinsi Jawa Barat, DKI Jakarta, Lampung, dan Kalimantan Barat. Berdasarkan Keputusan Presiden RI No. 103 tahun 2001 Balai terintegrasi dalam Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata Tahun 2003 berdasarkan Keputusan Presiden No. 29, 30, 31.

Berdasarkan Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. KM.53/OT.001/MKP/2003 tanggal 5 Desember 2003 tentang ORTALA Balai Arkeologi. Balai Arkeologi Bandung memiliki wilayah kerja meliputi Propinsi Jawa Barat, DKI Jakarta, Banten, dan Lampung. Berdasarkan Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. PM.34/OT.001/MKP-2006 tanggal 7 September 2006 tentang ORTALA Balai Arkeologi, Balai Bandung merupakan UPT Departemen Kebudayaan dan Pariwisata serta berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional.

a. Struktur Organisasi Balai Arkeologi Jawa Barat

Ketua:

1. Dr. Lutfi Yondri, M.Hum

Anggota:

2. Anton Ferdianto, M.Sc

¹⁰ 2015-06-27 di Wayback Machine., archaeology.com

3. Nurul Laili, S.S

Balai arkeologi sendiri melakukan Kerjasama untuk penelitian penemuan gua pawon Bersama Fahmi Oscandar, sebagai ahli dalam bidang Forensik Odontologi. Odontologi Forensik (Kedokteran Gigi Forensik) merupakan ilmu pengetahuan yang menggunakan gigi geligi untuk kepentingan identifikasi dan kepentingan peradilan, penegakan hukum, identifikasi korban hingga dapat mengidentifikasi fosil dan juga manusia prasejarah. Departemen ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai bidang anatomi, odontologi forensik.¹¹

Penelitian dan ekskavasi (Penggalian) di Gua *Pawon* sendiri sudah ditutup pada tahun 2022. Karena untuk saat ini tidak ada agenda untuk melakukan penggalian Kembali. Namun untuk kedepannya, tidak menutup kemungkinan bisa saja akan dilakukan penggalian atau penelitian Kembali di Gua *Pawon*. (Hendi 2023)

Rencana *project* yang akan dilakukan baru-baru ini meliputi Manusia *Pawon* Adalah ingin melakukan test DNA untuk meninjau Manusia *Pawon* lebih jauh lagi, namun baru rencana karena dalam melakukan penelitian butuh dana yang besar. *Team* masih kekurangan dana untuk melanjutkan penelitian, maka dari itu diharapkan pemerintah bisa memberi sponsor atau ikut terlibat untuk mengembangkan penelitian Manusia *Pawon*. (Fahmi Oscandar 2023).

Project selanjutnya yang akan dilakukan oleh KRCB (Komunitas Riset Cekukang Bandung) atau Balai Arkeologi Jawa Barat. Masih dirahasiakan dan

¹¹ "Definisi Odontologi Forensik" <http://fkg.unair.ac.id/index.php/odontologi-forensik>

tidak bisa disebarluaskan karena termasuk rahasia negara. Namun untuk penelitian Manusia *Pawon* sampai saat ini masih berlanjut hingga sekarang, walaupun ekskavasi atau penggalian di Gua *Pawon* tidak dilakukan untuk saat ini, tapi tidak menutupi kemungkinan bisa saja akan dilakukan ekskavasi lagi. Untuk Penelitian Manusia *Pawon* saat ini, dilakukan di lab-lab dan tempat khusus Bersama team arkeologi dan forensik odontologi. (Lutfi Yondri, 2023)

b. Alasan Para arkeolog melakukan ekskavasi

Pada awalnya peneliti melakukan penelitian di Gua Pawon, karena secara hipotesis gua adalah tempat tinggal para manusia pra-sejarah untuk terlindung dari hujan, panas dan Binatang buas. Maka dari itu para peneliti melakukan penelitian di gua pawon, dan melakukan ekskavasi. Penemuan pertama di gua pawon. Ekskavasi arkeologi di Gua Pawon dimulai pada 2003, setelah sejumlah artefak dan fragmen tulang belakang manusia ditemukan di wilayah tersebut.

2.6 Penemuan Manusia *Pawon* oleh *team* KRCB dan *team* arkeolog Bandung

Penemuan manusia prasejarah di Jawa Barat. Pertama kali ditemukan di Jawa Barat, tepatnya di Gua *Pawon*, Kabupaten Bandung barat, Desa Gunung Masigit.¹² Alasannya dinamakan Gua *Pawon* karena gua ini yang menyerupai *pawon* atau dapur. Kemudian di tempat itu ditemukan pula artefak dan sisa tulang belulang yang kemungkinan dahulunya merupakan tempat memasak,

¹² Yondri, Lutfi. 2014. "Gua Ketuk di Kawasan Karst Pasir Pawon Kandungan Budaya dan Pertanggalan C14" Bandung: Balai Arkeologi Bandung.

makan dan juga tempat tinggal, manusia prasejarah penghuni gua. Warga setempat menyebut gua ini dengan nama *Guha Pawon*.



Gambar 2. 8 Penggalan KRCB

Gua *Pawon* adalah sebuah gua alami dan situs purbakala yang terletak di Desa Gunung Masigit, Kecamatan Cipatat, Kabupaten Bandung Barat, atau sekitar 25 km arah barat Kota Bandung. Merupakan sebuah tempat yang penting bagi orang Sunda karena di sanalah tempat berkumpulnya sesepuh Sunda yang sekarang menduduki bagian barat pulau Jawa. Di sana pernah ditemukan kerangka manusia prasejarah yang konon adalah nenek moyang orang Sunda (masih diteliti di balai Arkeolog Bandung).

Posisi gua *pawon* terletak sekitar 601 meter di atas permukaan laut. Lokasinya saat ini adalah tepat berada di areal sekitar penambangan batu kapur padalarang, Pada zaman dulu, sesuai dengan penelitian para ahli, tempat ini merupakan salah satu tepian Danau Bandung *Purba* yang lenyap airnya di lokasi Sanghyang tikoro Bandung. Gua *Pawon* Padalarang di Bandung Barat ini sendiri memiliki panjang sekitar 38 meter dengan lebar 16 meter. Manusia

pawon yang ditemukan dari kerangka 1 sampai kerangka 7 sudah teridentifikasi, namun kerangka 2 tidak bisa teridentifikasi.

Menurut temuan para ahli berupa hasil Riset dan juga survei lokasi di antara tahun 1930 hingga 1935, yang diantaranya dilakukan oleh A.C. De Yong dan G.H.R. Von Koenigswald, di gua ini ditemukan alat-alat budaya peninggalan masa lalu dari zaman Preneolitik dengan bahan obsidian, kalsidon, kwarsit, rijang dan andesit yang berupa anak panah, gelang batu, penyerut, batu asah hingga pisau. Sedangkan hasil ekskavasi pada tahun 2003 dan 2004, di tempat wisata sejarah sunda di Bandung ini ditemukan berbagai bentuk artefak berupa pecahan keramik, spatula, gerabah, dan sisa perhiasan yang terbuat dari gigi binatang dan juga gigi ikan yang mencirikan keberadaan situs purbakala tersebut di masa lalu. Dan hasil tersebut sangat jelas menegaskan bahwa Gua Pawon Padalarang Bandung barat ini pernah dijadikan sebagai rumah alam atau tempat hunian oleh manusia di zaman prasejarah di masa lampau.

Situs purbakala, berupa tempat temuan kerangka manusia prasejarah ditemukan berada tepat di sisi utara gua dan sekarang sudah dipagari untuk kepentingan penyelamatan cagar budaya dan sejarah. Di lokasi itu kita akan melihat bongkahan batu berupa sosok tulang manusia yang sedang meringkuk.

Ciri fisik manusia *pawon* sendiri diperkirakan memiliki wajah datar dan lebar; Hidung lebar dengan bagian mulut menonjol; Berat badan sekitar 30–150 kilogram; Tinggi badan kurang lebih 130–210 sentimeter. Namun ini hanya perkiraan saja oleh para arkeologi, karena penemuan kerangka sendiri

kurang begitu lengkap. Jadi tidak diketahui secara jelas, seperti apa ciri fisik manusia *pawon* secara nyata, karena kerangka yang ditemukan juga rata-rata sudah hancur. Namun bila ada teknologi yang lebih mumpuni, mungkin saja bisa dideteksi lebih jauh lagi.

Peninggalan atau artefak yang ditemukan di Gua *Pawon* sendiri, lumayan banyak. Ada sisa-sisa tulang hewan bekas dimakan. Juga ada perhiasan kalung, seperti kalung gigi hiu dan kalung yang terbuat dari kulit kerang. Juga baju-baju yang terbuat dari kulit hewan, Adapun tulang tangan monyet macaca, yang digunakan sebagai alat makan.

Para manusia *pawon* juga menghasilkan kebudayaan seperti proses penguburan yang unik, yaitu dengan cara ditekuk menghadap matahari. Para arkeologi berasumsi, posisi penguburan menghadap matahari karena para manusia *pawon* diduga menyembah matahari, dan kenapa posisi tubuh ditekuk, karena saat dalam kandungan tubuh manusia ditekuk. Jadi proses penguburan mengartikan posisi awal saat dalam kandungan. Selain itu juga para manusia *pawon* melakukan kegiatan berburu dan mereka menaruh anak-anaknya di dalam gua, agar tidak diserang hewan buas. Mereka juga memantau hewan buruan dari atas gua.

2.6.1 Perbedaan Manusia *Pawon* dan Manusia Prasejarah lainnya

Manusia *pawon* tidak memiliki nama latin seperti manusia prasejarah yang lainnya, seperti manusia prasejarah yang ditemukan di trinil, dengan nama latin *Pithecanthropus erectus*, dan nama inggrisnya *Java Man*. Karena penelitian manusia *Pawon* sendiri masih belum rapung.

Dari hasil pemeriksaan odontologi forensik terhadap gigi geligi lima Manusia Pawon, Dr. Fahmi menyimpulkan Manusia *Pawon* termasuk Ras *Mongoloid* dan jenis manusia *Homo Sapiens*. Manusia *Pawon* yang umur hidupnya rata-rata 30 tahun. Manusia *pawon* sendiri kira-kira sudah ada dari 12.000 tahun yang lalu. Dalam penelitian dan penggalian yang dilakukan oleh Balai Arkeologi Jawa Barat dari tahun 2003 hingga 2017 telah ditemukan tujuh kerangka manusia prasejarah yang biasa disebut juga dengan manusia *pawon*. Temuan tujuh rangka manusia pawon dilakukan di tempat yang sama yakni di Gua *Pawon* namun berbeda tempat kedalaman penggaliannya. Rangka I, dan rangka II yang ditemukan hanya tulang tengkorak bagian belakang, sedangkan rangka III merupakan salah satu rang yang paling utuh diantara rangka lainnya dan diperkirakan berumur 7.300 tahun yang lalu. Rangka IV ditemukan sekitar 20 cm di bawah rangka III dan umurnya diperkirakan 9.500 tahun yang lalu. Selanjutnya rangka V bagian rahang atas dan bawah, ketiga rangka tersebut diperkirakan berumur 5.600 tahun yang lalu. Rangka VI ditemukan di kedalaman 235 cm dan diperkirakan berumur 10.000 ribu tahun yang lalu. Sedangkan Rangka VII ditemukan di kedalaman kurang lebih 245 cm dan diperkirakan berusia 11.000 ribu tahun yang lalu.



Gambar 2. 9 Manusia Purba di Indonesia

Ada yang unik dari penemuan manusia purba di Gua *Pawon*, yaitu proses penguburan. Rangka yang ditemukan saat penggalian, kerangka manusia yang ditemukan dalam keadaan terlipat miring ke samping dengan sikap tangan disamping tubuh. Seperti posisi saat bayi dalam kandungan. Cara penguburan manusia *pawon* berbeda dengan manusia purba lainnya. Peneliti berpendapat bahwa para manusia *pawon* mengubur mayat dengan posisi tersebut adalah kepercayaan mereka. Apa yang telah lahir harus dikembalikan lagi kepada alam. Namun ini hanya pendapat para peneliti saja karena penelitian masih berlanjut.

Para peneliti berpendapat, bahwa manusia *pawon* memiliki filosofi hidup dan pandangan hidup yang cukup unik, meninjau dari bagaimana proses dan cara penguburan mereka.

2.7 Film Dokumenter

Film dokumenter, film yang membentuk dan menafsirkan materi faktual untuk tujuan pendidikan atau hiburan. Film dokumenter telah dibuat dalam satu atau lain bentuk di hampir setiap negara dan telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan realisme dalam film. John Grierson, seorang pendidik Skotlandia yang mempelajari komunikasi massa di Amerika Serikat, mengadaptasi istilah tersebut pada pertengahan 1920-an dari kata

documentaire Prancis. Film bergaya dokumenter, bagaimanapun, telah populer sejak hari-hari awal pembuatan film.¹³

Di Rusia, peristiwa kebangkitan Bolshevik ke tampuk kekuasaan pada tahun 1917–18 difilmkan, dan gambarnya digunakan sebagai propaganda. Pada tahun 1922 sutradara Amerika Robert Flaherty mempresentasikan *Nanook of the North*, sebuah catatan kehidupan Eskimo berdasarkan pengamatan pribadi, yang merupakan prototipe dari banyak film dokumenter. Pada waktu yang hampir bersamaan, sutradara Inggris H. Bruce Woolfe merekonstruksi pertempuran Perang Dunia I dalam serangkaian film kompilasi, sejenis film dokumenter yang mendasarkan interpretasi sejarah pada materi berita faktual. Kulturfilme Jerman, seperti film berdurasi panjang *Wege zu Kraft und Schönheit* (1925), diminati secara internasional.

Sejarah film dokumenter dimulai pada tahun 1907. Pada saat itu film non fiksi digunakan untuk mengabadikan momen pada masa itu. (Pramaqqiore, 2014: 283) Pada tahun 1920 mulai bermunculan para tokoh-tokoh film dokumenter ternama yang memberikan dampak yang besar bagi dunia film dokumenter seperti Robert Flaherty, John Grierson, dan Dziga Vertov. (Aufderheide, 2015: 25).

John Grierson salah seorang bapak film dokumenter menyatakan bahwa film dokumenter adalah penggunaan cara-cara kreatif dalam upaya menampilkan kejadian atau realita. Itu sebabnya, seperti halnya film fiksi, alur cerita dan elemen dramatik menjadi hal yang penting, begitu pula dengan gambar (visual grammar).

¹³ Oct 04, 2022 documentary film | Britannica

Menurut (Ayawaila, 2015:23), ada empat kriteria yang menerangkan bahwa film dokumenter adalah non-fiksi.

1. Setiap adegan dalam film dokumenter merupakan rekaman kejadian sebenarnya, tanpa interpretasi imajinatif seperti halnya dalam film fiksi. Bila pada film fiksi latar belakang adegan dirancang sedemikian rupa sesuai dengan keinginan waktu, tempat dalam adegan, sedangkan pada film dokumenter latar belakang harus spontan dan otentik dengan situasi dan kondisi asli.

2. Yang dituturkan dalam film dokumenter berdasarkan peristiwa nyata atau realita, sedangkan dalam film fiksi isi cerita berdasarkan karangan atau dibuat-buat. Pada film dokumenter memiliki interpretasi kreatif, maka dalam film fiksi yang dimiliki adalah interpretasi imajinatif.

3. Sebagai sebuah film non-fiksi, sutradara dalam pelaksanaan produksi film dokumenter melakukan observasi pada suatu peristiwa nyata, lalu melakukan perekaman gambar sesuai dengan yang terjadi disitu.

4. Apabila struktur cerita dalam film fiksi mengacu pada alur cerita atau plot, maka dalam film dokumenter konsentrasinya lebih pada kebenaran isi dan kreatifitas pemaparan dari isi tersebut. Sesuai perkembangan zaman, film dokumenter juga mengalami perkembangan. Dalam bentuk dan gaya bertutur sesuai dengan pendekatan sari tema atau ide film dokumenter tersebut. Banyak orang membagi film dokumenter tersebut kedalam beberapa jenis sesuai dengan pendekatannya.

2.8 Dokumenter Ekspositori

Dokumenter ekspositori mungkin paling dekat dengan apa yang kebanyakan orang anggap sebagai "dokumenter". Berbeda sekali dengan film fiksi, dokumenter ekspositori bertujuan untuk menginformasikan dan/atau membujuk. Seringkali melalui narasi tanpa retorika yang ambigu atau puitis. Model ini mencakup gaya Ken Burns dan televisi (A&E, History Channel, dll.) yang sudah dikenal.¹⁴

John Grierson pada tahun 1930-an menawarkan sebuah bentuk baru yang sangat berbeda dari film dokumenter yang pernah ada sebelumnya, dimana kebanyakan film-film dokumenter pada saat itu lebih puitik dan bernuansa propaganda. Tawaran tersebut berupa penjelasan (*explanation*) dengan susunan gambar yang dijelaskan melalui narasi dalam sebuah film.

Istilah "Dokumenter" pertama kali digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran John Grierson, di New York pada tanggal 8 Februari 1926. Di Perancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Tujuan utama dalam film dokumenter bukan sekedar menyampaikan informasi. Seorang pembuat film dokumenter juga menginginkan penontonnya tidak hanya mengetahui topik yang diangkat, tetapi juga mengerti dan dapat merasakan persoalan yang dihadapi. Untuk itu diperlukan pengorganisasian cerita dengan subjek yang menarik dan sudut pandang yang terintegrasi.

¹⁴ Jourdan Aldredge July 26, 2022

Bill Nichols berpendapat bahwa film dokumenter *expository* merupakan bentuk menuangkan narasi (*voice over commentary*) yang digabungkan dengan berbagai gambar visual agar lebih deskriptif dan informatif. Narasi merupakan sebuah inovasi yang sangat berdampak dalam film dokumenter guna memaparkan suatu isu dengan lebih gamblang, dengan adanya narasi bobot dari penceritaan serta argumentasi dalam sebuah film dapat lebih dijaga.

Dokumenter *expository* dalam kategori ini, menampilkan pesannya kepada penonton secara langsung, baik melalui presenter ataupun dalam bentuk narasi. Kedua bentuk tersebut tentunya akan berbicara sebagai orang ketiga kepada penonton secara langsung (ada kesadaran bahwa mereka sedang menghadapi penonton atau banyak orang). Mereka juga cenderung terpisah dari cerita dalam film. Mereka cenderung memberikan komentar terhadap apa yang sedang terjadi dalam adegan, ketimbang menjadi bagian darinya. Itu sebabnya, pesan atau *point of view* dari *expository* sering dielaborasi dengan suara dari pada gambar.

2.9 Dokumenter Sejarah

Dalam film dokumenter, genre sejarah menjadi salah satu yang sangat kental aspek *meaning*-nya (makna yang sangat bergantung pada referensi peristiwanya) sebab keakuratan data sangat dijaga dan hampir tidak boleh ada yang salah baik pemaparan datanya maupun penafsirannya. Tidak diketahui sejak kapan dokumenter sejarah ini digunakan, namun pada tahun 1930-an Rezim Adolf Hitler telah menyisipkan unsur sejarah ke dalam film-filmnya yang memang lebih banyak bertipe dokumenter.

Khususnya film-film yang disutradarai oleh Leni Refensthal seperti *Triumph of the Will* (1934), *Olympia I : Festival of Nations* (1937) & *Olympia II : Festival of Beauty* (1938). Pada awal film *Olympia I* divisualisasikan tentang bangsa Aria di masa lalu sedang melakukan oleh raga seperti lari, lempar lembing, lempar cakram dan sebagainya. Sedangkan tahun 1955, Alain Resnais membuat film *Night and Fog* yang mencengangkan dunia pada masa itu sebab ia menggambarkan bagaimana terjadinya genosida kaum Yahudi oleh tentara Nazi dalam sebuah kamp konsentrasi.

Pada masa sekarang, film sejarah sudah banyak diproduksi karena terutama karena kebutuhan masyarakat akan pengetahuan dari masa lalu. Tingkat pekerjaan masyarakat yang tinggi sangat membatasi mereka untuk mendalami pengetahuan tentang sejarah, hal inilah yang ditangkap oleh televisi untuk memproduksi film-film sejarah.¹⁵

Jenis film dokumenter yang berikutnya adalah sejarah yang sangat bergantung pada data-data peristiwa yang sebenarnya. Sehingga menjadi rumit karena tidak ada satu hal pun yang salah saat ditampilkan di dalam film. Berisi rekaman kejadian tentang peristiwa penting yang terjadi atau dokumentasi penemuan benda penting dan bersejarah, seperti artefak dan situs bersejarah, bisa berupa perang, perjanjian, kehidupan masa lalu dan lain-lain. Contoh: *Triumph of the Will*, *Olympia I*, Mutiara dari Timur.

Sejarah, artinya berarti riwayat kejadian masa lampau yang benar-benar terjadi atau riwayat asal usul keturunan. Umumnya sejarah dikenal sebagai informasi mengenai kejadian yang sudah lampau. Sebagai cabang ilmu

¹⁵ Kusen Dony Hermansyah (March 25, 2011)

pengetahuan, mempelajari sejarah berarti mempelajari dan menerjemahkan informasi dari catatan-catatan yang dibuat oleh orang perorang, keluarga, dan komunitas. Pengetahuan akan sejarah melingkupi: pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan akan cara berpikir secara historis. Sejarah adalah peristiwa atau kejadian yang terjadi pada masa lalu yang dipelajari dan diselidiki untuk menjadi acuan serta pedoman kehidupan masa mendatang. Menurut etimologi atau asal katanya, sejarah berasal dari bahasa Arab, yakni syajarotun, yang artinya pohon.¹⁶

Ilmu sejarah mempelajari tentang peristiwa masa lalu melalui artefak, manuskrip, maupun peninggalan lainnya dalam sejarah Indonesia, dunia, zaman kuno, hingga modern. Ilmu sejarah tak hanya mencakup aspek budaya, namun juga ekonomi, geografi, sosial, politik, bahasa, agama, pariwisata, militer, bahkan teknologi.¹⁷

2.10 Film Sebagai Media Informasi dan Edukasi

Edukasi merupakan sebuah proses pengembangan kemampuan dan keterampilan bagi setiap individu. Dalam kehidupan manusia, pendidikan memiliki peran yang sangat besar. Maknanya dalam kehidupan bermasyarakat pendidikan menjadi sorotan utama bagi setiap individu, seperti saat ingin bekerja, latar belakang pendidikan dan kemampuan personal adalah salah satu aspek yang terlebih dahulu dipandang dari seseorang tersebut. Sehingga pada setiap pembelajaran selalu direncanakan dengan sedemikian rupa, agar

¹⁶ Redaksi Attoriolong 2021

¹⁷ Brian Fagan (2017). *World Prehistory: A Brief Introduction* (edisi ke-9). London: Routledge.

pembelajaran dapat berlangsung secara optimal yang kemudian akan mencapai hasil dan tujuan yang telah diharapkan.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Makna media pembelajaran sendiri ialah sebagai bentuk perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan tersebut. Biasanya pembelajaran yang menggunakan media akan mendapatkan hasil yang lebih optimal sehingga akan mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh pendidik untuk memudahkan siswa atau masyarakat umum dalam menerima pembelajaran dengan memanfaatkan semua media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif. Macam media pembelajaran beragam, salah satunya adalah dengan menggunakan film.

Film adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpendang oleh mata dan terdengar oleh telinga, akan lebih cepat dan lebih mudah diingat dari pada apa yang hanya dapat dibaca atau hanya didengar. Media film adalah “alat penghubung yang berupa film yang memberikan penerangan kepada orang banyak dan mempengaruhi pikiran mereka”. Penggunaan film sebagai media pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam menjalin komunikasi dan interaksi yang lebih hidup, sehingga pesan pembelajaran yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih baik dan sempurna.¹⁸

¹⁸ Daffa Aqilah 2022 (Kompas.com)

Adapun kelebihan menggunakan film sebagai media pembelajaran di antara lain adalah dapat mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, meningkatkan daya ingat siswa, Mengurangi rasa bosan dalam belajar, dan menumbuhkan minat serta motivasi belajar. Tak bisa dipungkiri dengan menggunakan film, para peserta didik akan lebih tertarik melakukan pembelajaran karena situasi tersebut akan berjalan secara santai dan tidak menegangkan. Namun dalam memanfaatkan film sebagai media pembelajaran sendiri, perlu diingat bahwa pendidik harus mampu menyesuaikan film tersebut dengan kelompok umur masyarakat. Hal ini untuk menghindari mereka dari beberapa hal negatif. Karena tidak semua film yang beredar mampu dijadikan media pembelajaran. Misalnya film yang berunsur kekerasan, pornografi, kejahatan, dan sebagian lainnya.

Selain itu, dari penayangan film sebagai media edukasi ini diharapkan masyarakat akan mampu untuk berpikir lebih kritis, karena mereka akan mengelola informasi dan menganalisis isi dari film tersebut. Film merupakan media penyampaian pesan dalam bentuk cerita yang mengkombinasikan antara gambar bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna, dan suara. Cakupan dari kombinasi film tersebut yang membuat penonton mencermati cerita dari film tersebut. Salah satu fungsi film adalah mengedukasi atau memberikan pendidikan bagi para penontonnya.

2.11 *Director of Photography*

Director of photography (DoP) atau biasa juga disebut sinematografi adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengatur pencahayaan,

komposisi gambar, dan pengambilan gambar dalam sebuah produksi film atau video. DoP bekerja sama dengan sutradara untuk menciptakan visual dan atmosfer yang mendukung cerita yang ingin diangkat. Menurut Harry (2010) *Director of Photography* merupakan seorang yang dipercaya oleh seorang sutradara untuk membantu dalam hal menentukan sebuah keputusan yang berhubungan dengan film. *Director of Photography* bertanggung jawab dalam memvisualisasikan visi sutradara dalam sebuah *scene* disetiap bagian film.

Tugas utama seorang DoP adalah mengambil gambar dengan cara yang paling artistik dan efektif untuk memperkuat pesan dan *mood* yang ingin disampaikan melalui produksi film atau video. DoP juga dapat bekerja sama dengan kru lain seperti penata artistik, penata warna, dan sutradara seni untuk menciptakan tampilan visual yang konsisten dan kuat.

DoP harus memahami berbagai teknik pengambilan gambar seperti pencahayaan, framing, komposisi, dan pergerakan kamera. Mereka juga harus memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir kreatif dalam situasi yang tidak terduga atau terbatas. Keahlian ini sangat penting karena pengambilan gambar dapat memakan waktu yang lama dan seringkali memerlukan improvisasi di lokasi syuting.

2.11.1 Hubungan DoP dengan Sutradara

Sutradara dan DoP bekerja sama melakukan riset mengenai Penemuan Manusia Prasejarah Di Gua *Pawon* yang hendak diangkat untuk dijadikan film dokumenter bergaya Sejarah. Setelah memperoleh banyak

data, sutradara memberikan nilai berarti atas tujuan yang ingin dicapai. Setelah Sutradara memutuskan ide cerita serta alur film dokumenter, DoP merancang pengambilan foto yang akan dilakukan pada saat produksi film. Kebutuhan pemahaman seorang DoP terhadap keinginan sutradara adalah berkaitan dengan ekspresi gambar, komposisi, ukuran, serta angle yang akan diterapkan pada pengambilan gambar (Effendy, 2014).

2.11.2 Tugas dan Tanggung Jawab *Director of Photography*

Menurut (marishooting, 2017) Dijabarkan secara umum, tugas dan tanggung jawab seorang *Director of Photography* adalah sebagai berikut:

1. Berdiskusi dengan produser dan sutradara, membahas tentang rencana produksi.
2. Mempelajari naskah.
3. Menginterpretasikan sebuah adegan atau *scene*.
4. Member masukan akan bagaimana member gambar yang baik.
5. Memilih peralatan kamera beserta penunjangnya.

Dalam pembuatan Film Dokumenter Sejarah fungsi dari Seorang DoP saat di lapangan adalah:

1. Membuat *Shot List* sebagai panduan pengambilan gambar apa saja yang diperlukan untuk kepentingan Film Dokumenter tersebut.
2. Melakukan *briefing* bersama sutradara mengenai komposisi gambar yang akan diambil yang akan diambil.

3. Dalam pengambilan multikamera yang melibatkan lebih dari satu orang kameramen, maka pengarahan kamera dilakukan oleh seorang *Director of Photography*.

2.11.3 Camera Angle

Camera angle merupakan posisi sebuah kamera terhadap sebuah subjek dapat merubah sudut pandang penonton terhadap subjek yang di tangkap oleh kamera. Secara vertical camera angle di bagi menjadi *High Angle*, *Eye Level*, *Low Angle* (Bowen, 2017, hlm. 48). Menurut Stadler & McWilliam (2009), penempatan posisi sebuah kamera dapat mempengaruhi penonton dalam menafsirkan suatu hubungan antara satu karakter dengan karakter lainnya.

1. *High Angle*

High angle merupakan dimana sebuah kamera di posisikan lebih tinggi dari subjek, sehingga sudut kamera akan memandang rendah subjek. Efek yang ditimbulkan dari *high angle* tersebut akan memberikan subjek terlihat lebih kecil dari yang lain.



Gambar 2. 10 High Angle

2. *Eye level*

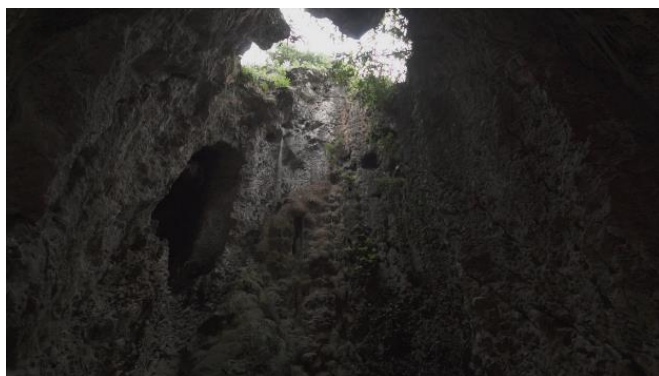
Penempatan posisi kamera yang sejajar secara horizontal terhadap mata subject. Penggunaan *camera angle* ini memposisikan kamera untuk mengamati subjek atau kejadian dengan ketinggian yang sama.



Gambar 2. 11 *Eye Level*

3. *Low Angle*

Menurut Stadler & McWilliam (2009), *Low angle* merupakan posisi penempatan sebuah kamera berada di lebih rendah dari posisi subjek, sehingga kamera akan memiliki sudut pandang menghadap ke atas. Efek yang ditimbulkan dengan penggunaan *camera angle* ini adalah subjek akan terlihat lebih besar. *Low Angle* biasanya disebut dengan *Frog Eye*.



Gambar 2. 12 *Low Angle*

4. *Bird Eye*

Teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang dari mata seekor burung. Berbeda dengan *high angle*, *bird eye view* ini tidak memfokuskan lensa kamera pada objek tertentu. Gambar memiliki kesan yang luas dan melebar



Gambar 2. 13 Bird Eye

2.11.4 Lensa

1. Lensa wide

Lensa ini memiliki kemampuan untuk mengambil sudut pandang lebar. Dengan ukuran lensa rata-rata 17-40mm, bisa mendapatkan porsi pemandangan yang lebih banyak dan hasil gambar jauh lebih jelas.

2. Lensa tele

Lensa ini memiliki kemampuan untuk mendekatkan subjek. Lensa ini memberikan efek “dekat tapi jauh”, dimana efeknya sama persis seperti melihat pada teleskop. Secara teknis, lensa ini memiliki ukuran 70mm bahkan sampai 600mm.

3. Lensa normal

Lensa ini menangkap sudut pandang seperti mata manusia. berukuran 40-60 mm. Ukuran, bentuk dan jarak objek sama seperti mata manusia.

4. Lensa *zoom*

Lensa ini adalah lensa yang sudut pandangnya bisa berubah dari *wide* hingga ke *tele*. Lensa ini mampu menghasilkan efek pergerakan kamera *zoom in* untuk memperbesar objek atau *zoom out* untuk menjauh atau memperkecil objek. Lensa *zoom* yang paling populer adalah lensa 70-200 mm.

2.11.5 *Type of Shot*

Menurut Bowen (2017), sebuah shot merupakan satuan terkecil dalam sebuah scene atau adegan yang di tangkap kamera. *Shot* dalam sebuah film tidak berdiri sendiri melainkan saling berhubungan antara satu *shot* dengan *shot* yang lain. Setiap jenis *shot* dapat mewakili suatu aspek pandang untuk setiap karakter maupun peristiwa dalam film dari sudut pandang yang berbeda.

1. *Medium Shot*

Medium shot menampilkan bagian pinggang hingga kepala subjek. Tujuan dari *medium shot* adalah untuk memberikan informasi ketika sedang diwawancarai ataupun ketika dialog dalam film.



Gambar 2. 14 Medium Shot

2. *Medium Long Shot*

Shot ini pengambilannya lebih sedikit yaitu dari batas lutut hingga ke kepala.



Gambar 2. 15 Medium Long Shot

3. *Medium Close Up*

Jenis *shot medium close up* menyorot bagian dada hingga kepala subjek yang bertujuan untuk menampilkan emosi subjek.



Gambar 2. 16 Medium Close Up

4. Long Shot

Long Shot atau yang dikenal dengan *wide shot*, menampilkan subjek secara menyeluruh dengan adanya jarak di atas dan di bawah subjek.



Gambar 2. 17 Long Shot

5. Extreme Long Shot

Sorot yang diambil sangat luas untuk menunjukkan lingkungan di sekitar subjek foto.



Gambar 2. 18 Extreme Long Shot

6. Close Up

Close up digunakan untuk mempertegas emosi subjek dengan menyorot bagian wajah atau kepala subjek saja.



Gambar 2. 19 Close Up

7. Extreme Close Up

Detail pada wajah subjek seperti mata, hidung, dan mulut ditampilkan melalui extreme close up.



Gambar 2. 20 Extreme Close Up

2.11.6 Komposisi Gambar

Menurut Mascelli (1998), sebuah komposisi yang baik adalah penataan elemen-elemen bergambar yang membentuk satu kesatuan yang harmonis. Seorang DoP akan menyusun komposisi setiap kali memposisikan sebuah subjek dalam *frame*. Penempatan dan pergerakan subjek dalam frame akan menghasilkan reaksi yang baik bagi penonton. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan menonton film merupakan pengalaman emosional bagi penonton.

1. *Head Room*

Head Room bertujuan untuk pemberian jarak terhadap titik teratas wajah subjek dalam sebuah framing film.



Gambar 2. 21 *Head Room*

2. *Lead Room*

Lead Room bertujuan untuk memperlihatkan kearah mana suatu subjek akan bergerak.



Gambar 2. 22 Lead Room

3. Rule of Thirds

Rule of thirds merupakan pembagian tiga garis dalam sebuah frame yang membantu menggambarkan sebuah pemandangan, dengan memberikan keseimbangan dalam sebuah *frame*.



Gambar 2. 23 Rule Of Thirds

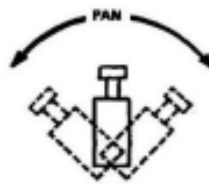
Penulis akan menggunakan tiga komposisi yaitu komposisi *Head Room*, *Lead Room* dan *Rule of Thirds* karena posisi subjek yang menyesuaikan lokasi, ruang, dan tempat lokasi syuting.

2.11.7 Camera Movement

Dalam produksi film, kamera sangat memungkinkan untuk bergerak bebas. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah.

1. *Pan*

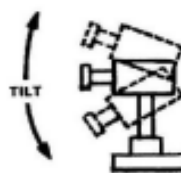
Pan merupakan singkatan dari kata panorama. Istilah panorama digunakan karena umumnya menggambarkan pemandangan (menyapu pandangan) secara luas. *Pan* adalah pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis.



Gambar 2. 24 Pan

2. *Tilt*

Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang kameramen, seperti misalnya Gua, patung raksasa, atau gedung yang bertingkat.



Gambar 2. 25 Tilt

3. *Following*

Following merupakan pergerakan kamera mengikuti subjek yang bergerak. Kamera bergerak dengan aktif kemanapun subjek arah subjek bergerak.



Gambar 2. 26 *Following*

4. *Handheld*

Handheld merupakan pergerakan kamera yang memiliki efek yang spesial pada sebuah film, karena jika penggunaan pergerakan kamera ini digunakan dari sudut pandang karakter yang akan menambahkan realisme dan tekanan dalam *shot*. Penggunaan pergerakan ini harus hati-hati, karena jika terlalu banyak bergerak akan membuat penonton menjadi terganggu. Pemilihan lensa yang luas merupakan salah satu kunci dari pergerakan kamera *handheld*, karena lensa dapat menstabilkan pergerakan kamera.

Penggunaan pergerakan ini sering dipakai untuk memberikan rasa dokumenter dan dunia yang realistis. Salah satu keuntungan dari pergerakan kamera ini adalah untuk menghemat waktu, karena penggunaan kamera lain seperti dolly akan membutuhkan waktu yang banyak sedangkan *handheld* lebih mudah dan cepat.

5. Zoom

Zoom merupakan pergerakan pada lensa kamera, untuk kamera video *zoom* dapat dilakukan secara manual dengan memutar salah satu *Ring* yang terpasang pada lensa.



Gambar 2. 27 Zoom

2.11.8 Pencahayaan

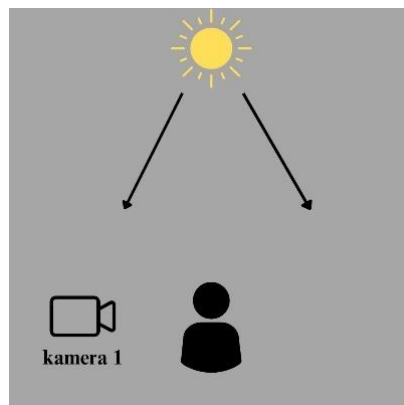
Dalam proses pembuatan film menjaga kualitas video sangat penting. Teknik pencahayaan juga tidak kalah penting dalam menciptakan estetika sebuah film. Menurut Bordwell D. dan Thompson K. (2013), *lighting* merupakan sebuah proses artistik di dalam pembuatan suatu film. Karena *lighting* bukan hanya sekedar menerangi segala hal yang ada didalam suatu film agar kita bisa melihat setiap aksi. Namun, setiap gambar memiliki dampak penting di dalam suatu cerita oleh karena itu penting sekali untuk mengatur pencahayaan di dalam suatu film. Penggunaan *lighting* dalam film dokumenter berjudul *Pawon* yang tepat dapat membangun *mood* yang cocok pada sebuah video karena hal tersebut berpengaruh pada unsur bayangan, tingkat kekontrasan, serta pewarnaan.

1. Ambient Lighting

Ambient light atau biasa di sebut juga *available light* adalah cahaya yang sudah tersedia secara alami dan bisa didapatkan dengan cuma-cuma dari lingkungan sekitar.

1) Natural Lighting

Natural lighting menggunakan cahaya matahari yang sudah tersedia secara alami di lokasi *shooting*. Sehingga, cahaya dari *natural lighting* juga sangat tergantung pada kondisi dan waktu di lokasi. Menurut , Owens, J., & Millerson, G. (2017) *natural light* itu memiliki banyak jangka variasi yang luas dan beragam. Sumber cahaya *natural light* adalah matahari dimana pencahayaanya muncul dari perbedaan sifat pada waktu dan cuaca tertentu dengan posisi 90 derajat.



Gambar 2. 28 Skema Natural Lighting

Pengkarya menggunakan *natural lighting* pada saat *shooting* di lokasi *outdoor* Gua Pawon. Pada saat survei lokasi, pengkarya

mempertimbangkan waktu sebelum serta saat proses *shooting* agar dapat pencahayaan dari sinar matahari pada tengah hari.



Gambar 2. 29 Natural Lighting

a. Window Lighting

Pencahayaan *window lighting* adalah sumber cahaya *natural light*. Dimana semakin besar sumber cahaya yang datang lewat jendela ini biasanya halus karena jendela menjadi sumber cahaya namun biasanya menciptakan kontras yang tinggi meskipun dengan adanya cahaya *soft light*. Cahaya matahari pada ruangan *indoor* selalu melalui jendela tersebar. Pengkarya menggunakan *window lighting* pada saat melakukan wawancara dengan pak Lutfi Yondri di Balai Arkeologi Bandung.

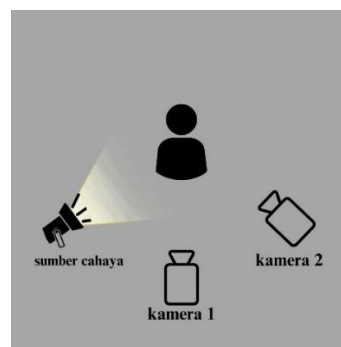


Gambar 2. 30 Window Lighting

2) *Artificial Lighting*

Menurut Hart, J. (2013) *indoor & artificial lighting* memiliki karakter yang berbeda dari cahaya yang ditemukan diluar. Dimana manusia masih bisa mengontrol sumber cahaya dan perubahan pada Cahaya. *Artificial light* secara singkat bisa diartikan sebagai cahaya buatan yang digunakan untuk menyinari objek. Pengkarya menggunakan Cahaya tambahan dengan posisi *key lighting*.

1. *Key Lighting*



Gambar 2. 31 Skema Key Lighting

Key light ialah sumber cahaya utama dan cahaya yang paling kuat dalam menghasilkan bayangan. Penempatan sumber cahaya ini diletakkan pada sisi kamera dan sebuah obyek dan membentuk sudut 45 derajat, sehingga akan membuat salah satu sisi obyek menjadi terang. Penggunaan *key light* ini membuat obyek nampak jelas.



Gambar 2. 32 Key Lighting

2.12 Target Audience

Target *audience* adalah sekelompok orang yang lebih spesifik jika dibandingkan dengan target pasar. Audiens target untuk orang tertentu atau sekelompok orang dengan minat khusus dan usia, jenis kelamin, minat, dll. (Daffa Aqilah. 2022)

Dalam membuat perencanaan film tentu saja harus menentukan *target audience* atau kelompok yang ingin kita sasar. Karena dalam film sendiri ada Batasan sensor umur, kelayakan untuk film dapat ditonton. Maka dari itu perlunya membuat dan meninjau audience mana yang tepat untuk film yang akan dibuat.