

## **BAB I**

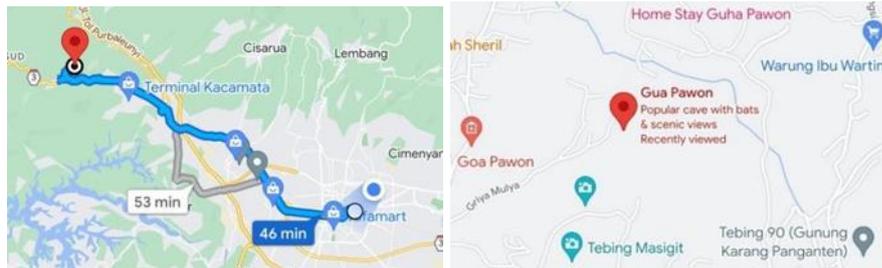
### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG**

Manusia prasejarah adalah manusia yang hidup sebelum tulisan ditemukan. Cara hidup mereka masih sangat sederhana dan masih sangat bergantung pada alam. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa situs tempat dimana fosil manusia purba 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 purba di gua *pawon*, Jawa barat. (Parta setiawan 2022)

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 parkir 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. Kata *Pawon* masuk kedalam kategori, Bahasa *Sunda* dan Bahasa Jawa *Ngoko Kasar*. (KRCB 2017).

Pada tahun 2000 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 penlitian lebih lanjut. Menurut salah satu Arkeolog Lutfi Yondri, penemuan peninggalan kebudayaan pra sejarah yang ada di Gua *Pawon* masih terbilang cukup lengkap di dibandingkan dengan penemuan-penemuan lain. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2003 hingga 2005 oleh Balai Arkeologi Bandung mengungkapkan bahwasannnya dasar permukaan tanah hingga ke dalam penggalian tanah telah ditemukan sisa-sisa hasil peninggalan kebudayaan manusia prasejarah. Hasil dari penelitian dan penggalian yang telah dilakukan oleh Badan Arkologi Bandung menemukan temuan antara lain: tulang (sisa fauna), gerabah, sisa flora (biji kemiri), alat serpih, serpih, dan tatal dari bahan rinjang dan obsidian, alat tulang, perhiasan dari gigi ikan, serta temuan kerangka manusia. Dengan

ditemukannya batu serta fosil di Gua *Pawon* menandakan bahwa pada masa itu Gua *Pawon* dijadikan tempat untuk hunian dan ada aktifitas manusia pada masa itu. Penelitian dan penggalian yang dilakukan dari tahun 2003 hingga 2005 oleh badan Arkeologi Bandung menyebutkan bahwa bagian tengah kawasan Gua *Pawon* merupakan salah satu bagian yang paling utuh diantara bagian lainnya. Perlu diketahui, penemuan batu serta fosil yang ditemukan di Gua *Pawon* umurnya sudah beribu-ribu tahun lamanya dan sudah lama tertimbun di permukaan bumi. Jadi wajar saja jika bentuknya ada yang masih utuh dan ada pula yang sudah tidak utuh. Salah satu penemuan yang utuh yakni kerangka manusia yang ditemukan dalam keadaan terlipat miring ke samping dengan sikap tangan disamping tubuh. (KRCB 2017)

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

Film dokumenter adalah sebuah garapan film yang berisikan kejadian-kejadian sebenarnya atau tidak fiktif dan dipersiapkan lagi dengan menarik secara objektif yang mempunyai tujuan tertentu. Pengkarya memilih dokumenter sejarah karena tema yang diangkat adalah tentang penemuan manusia prasejarah di Jawa Barat.

Film dokumenter sejarah ini menggunakan cara bertutur ekspositori, dimana *film maker* melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk meli

hat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Cara ini dipergunakan sebagai ekspositori sederhana untuk mereka bentangan peristiwa yang ada, di depan *film maker*. Dengan bahasa sederhana, film maker tidak ikut campur terhadap subjek atau peristiwa yang ada di depannya dan ia hanya merekam dengan kameranya dan alat perekam suaranya. *Film maker* harus menampilkan secara nyata dan tidak boleh di ubah-ubah. Hal inilah yang membuat tipe ekspositori dikenal dengan *Direct Cinema* yang akhirnya menjadi sebuah gaya dalam film dokumenter. (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 Sutradara dapat memvisualisasikan Penemuan Manusia prasejarah Di Gua *Pawon* Jawa Barat oleh Badan Arkeologi Bandung dalam Film Dokumenter Sejarah 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. Bagaimana seorang sutradara memvisualisasikan Penemuan Manusia prasejarah oleh Badan Arkeologi Jawa Barat. Di Gua *Pawon* Jawa Barat, dalam Film Dokumenter Sejarah Ekspositori dalam

mewujudkan informasi dan pengetahuan kepada pembaca mengenai sejarah Manusia prasejarah. Di, 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 Praktis

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

c. Manfaat Teoritis

Film ini dapat menjadi referensi film dokumenter banyak orang 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 *pawon* 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 *pawon* dengan cara ekspositori.

*Table 1.1 Waktu Penelitian*

<b>Waktu</b>	<b>Lokasi</b>	<b>Durasi</b>	<b>Tujuan</b>
2 Maret 2023	Gua <i>Pawon</i>	1 Hari	Observasi Lapangan, mengumpulkan <i>Footage</i>
13 Maret 2023	Dinas pariwisata dan kebudayaan	1 Hari	Meminta surat izin kepada dinas pariwisata KBB
18 Maret 2023	Gua <i>Pawon</i> Cipatat, Padalarang	2 Hari	<i>Shooting</i> dan Wawancara
21 Maret 2023	Museum Geologi, Balai Arkeologi Bandung (BRIN)	1 Hari	Melakukan Observasi lapangan dan Mengambil <i>Footage</i>
22 Maret 2023	Setiabudi	1 Hari	Melakukan pendekatan dengan Drg. Fahmi

23 Maret 2023	<i>Gua Pawon, Stone Garden</i>	1 Hari	Mengambil <i>Footage Aerial</i>
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

## 1.6 METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Pengertian Metode Penelitian

Metode 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 metode penelitian adalah suatu cara ilmiah sebagai upaya untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, kuantitatif Dan R&D (Bandung: PT. Alfabeta, 2016).

## 2. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memilih menggunakan metode pendekatan kualitatif. Metode pendekatan kualitatif 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>2</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, dan berbagai tempat yang berhubungan dengan penelitian ini. Kita melakukan penelitian di Gua *Pawon*, Padalarang Jawa Barat.

### 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 untuk mendapatkan informasi yang valid. Data-data wawancara dilakukan saat mewawancarai kepala penelitian penemuan manusia *pawon*, narasumber Lutfi Yondri.

---

<sup>2</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods) (Bandung: PT. Alfabeta, 2015)

Peneliti bidang FKG, narasumber Fahmi Oscandar. Anggota KRCB, narasumber Hendri.

### **3.) Studi Pustaka**

Peneliti memerlukan studi pustaka guna memperoleh data mengenai manusia prasejarah dan penemuan manusia *pawon* 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.

## **1.7 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika Penulisan dalam perencanaan penelitian ini, di susun sebagai berikut:

### **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 dalam 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.

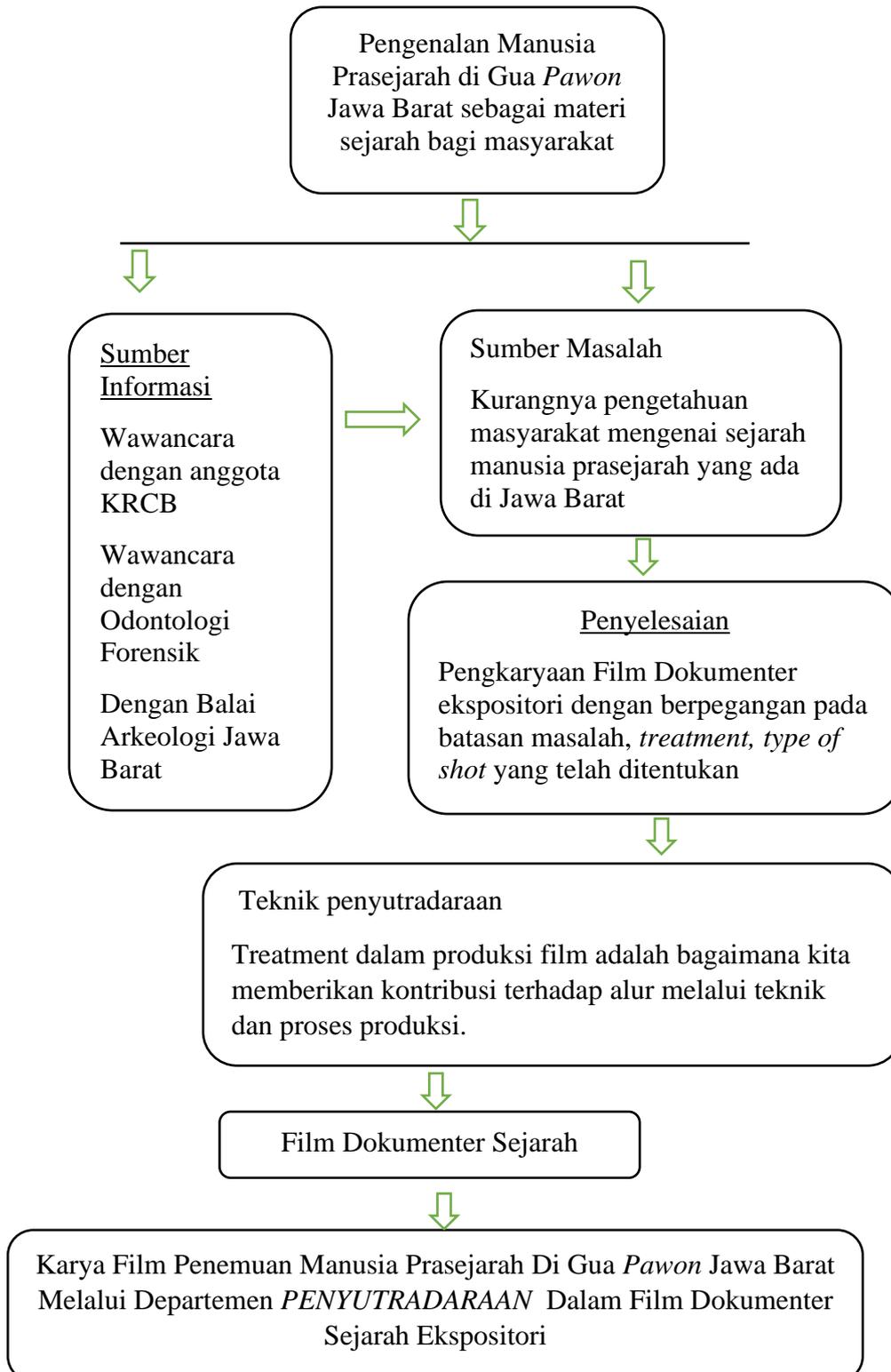
## **DAFTAR PUSTAKA**

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

## **LAMPIRAN**

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

## 1.8 MIND MAPPING



Gambar 1. 2 Mind Mapping

## 1.9 JADWAL KEGIATAN

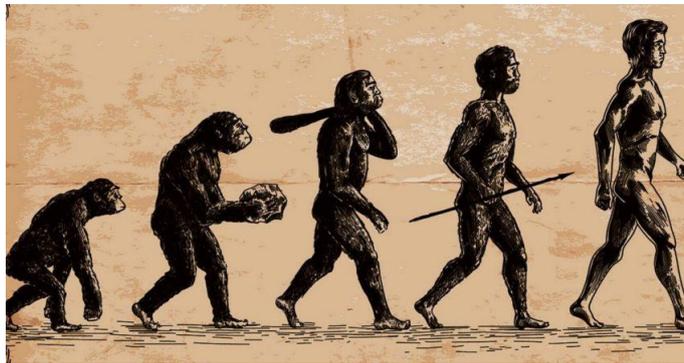
Table 1.2 Jadwal Kegiatan

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						■	

### 1.10 Referensi Karya

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. *La storia nascosta della razza umana (doppiato in ita!)*



Gambar 1.10 1 *La storia nascosta della razza umana (doppiato in ita!)*

– YouTube

Salah satu dokumenter 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 purba yang bergerak berjalan dari evolusi masih berbentuk manusia purba sampai manusia *modern*.

## 2. Dokumenter Hasil Studi Aborsi di Indonesia



Gambar 1.10 2

*Dokumenter Hasil Studi Aborsi di Indonesia (Dokumenter Animasi, 2020) -*

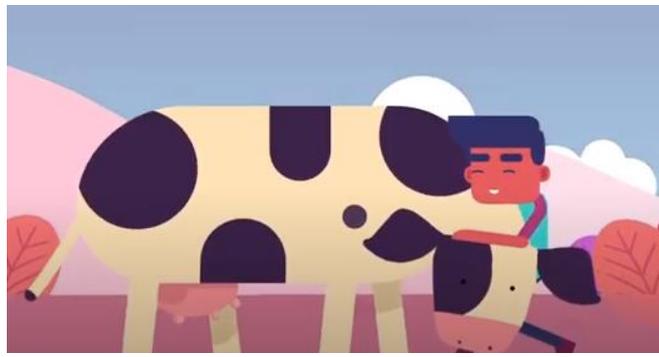
*YouTube*

Dokumenter oleh Mahatma 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 1.10 3 Mengapa Vegan? (Animasi, 2018)

Film dokumenter oleh Mahatma Putri *animator* Nur Minati animasi 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. Oleh karena itu, pola makan vegan tidak hanya menghindari daging hewan, tetapi juga produk susu, telur, dan bahan makanan yang berasal dari hewan.

Bahan makan tersebut meliputi gelatin, madu, *whey*, *kasein*, *albumin*, dan suplemen minyak ikan.

Salah satu referensi yang diambil dari film ini adalah, film dikemas dengan *style* gambar 2D. *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 gepeng dan tidak bervolume seperti animasi 3D atau animasi *CLAY*.

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



Gambar 1.10 4 Marauders Map

Salah satu referensi yang di ambildiambil dari film *Harry Potter And the Prisoner Of Azkaban* adalah animasi *Footstep* yang ada pada film tersebut, yang dikenal dengan nama *Marauders Map*. *Marauders Map* 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 5 5. 4th 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*.