

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fenomena kekerasan kolektif dan peperangan (*warfare*) merupakan aspek krusial dalam rekonstruksi kehidupan masa lampau yang sering kali diabaikan. Pada paruh kedua abad ke-20, interpretasi arkeologi dan antropologi global didominasi oleh paradigma 'masa lalu yang ditenangkan' (*the pacified past*) sebagaimana dikemukakan oleh Lawrence Keeley. Pandangan ini, yang berakar kuat pada filosofi Jean-Jacques Rousseau tentang "Orang Liar yang Mulia" (*Noble Savage*), mengasumsikan bahwa masyarakat pra-negara atau kelompok pemburu-pengumpul hidup dalam harmoni ekologis dan sosial yang relatif damai, di mana perang dianggap sebagai patologi yang baru muncul akibat peradaban, konsep kepemilikan properti, atau kontak dengan kolonialisme Barat. Namun, akumulasi bukti arkeologis, bioarkeologis, dan etnografis dalam beberapa dekade terakhir telah secara radikal menantang narasi damai tersebut. Keeley, dalam karyanya "*War Before Civilization*", berargumen bahwa peperangan prasejarah bukan hanya nyata, tetapi sering kali bersifat "perang total" dengan tingkat kematian per kapita yang jauh lebih tinggi secara proporsional dibandingkan dengan peperangan negara modern.

Bukti-bukti forensik dari situs-situs seperti Jebel Sahaba di Nubia hingga kuburan massal Talheim di Eropa Neolitik menunjukkan bahwa trauma akibat senjata dan pembantaian massal adalah fitur yang berulang dalam sejarah manusia, jauh sebelum munculnya negara (Lawrence H. Keeley, 1996). Masalah menjadi semakin kompleks ketika kita mengalihkan perhatian kita pada populasi prasejarah paling awal yang, selama periode 2,5 juta tahun, tidak pernah mengembangkan pertanian, dan justru mengandalkan alam dengan berburu hewan liar, memancing, mengumpulkan moluska, serta mengumpulkan daun, akar, dan buah. Masyarakat-masyarakat ini memiliki populasi yang sangat rendah yang hanya meningkat sedikit selama ribuan tahun. Oleh karena itu, sangat menggoda untuk menganggap mereka sebagai masyarakat yang bersaudara, tenang, dan altruistik, yang menikmati buah-buahan alam yang melimpah seperti sebuah Taman Eden yang sejati (Guilaine & Zammit, 2005). Di luar bukti trauma skeletal, arsip visual yang tersimpan dalam seni cadas (*rock art*) di berbagai belahan dunia memberikan kesaksian langsung mengenai bagaimana masyarakat masa lalu memvisualisasikan, merayakan, atau merekam aktivitas mereka (Tacon & Chippindale, 1994, hlm. 214).

Kawasan karst Maros-Pangkep di Sulawesi Selatan dikenal sebagai salah satu galeri seni cadas tertua dan terpenting di dunia. Lukisan-lukisan dinding gua di kawasan ini, yang beberapa di antaranya berumur lebih dari 50.000 tahun, telah lama menjadi subjek penelitian intensif. Namun, seperti yang dicatat oleh Handayani (2015:8) dalam Yadi Mulyadi, menyatakan pengkajian gambar prasejarah 50% tentang makna dan religi, 22% mengkaji jenis dan bentuk dari gambar dan 7% mengkaji jumlah, teknik pembuatan, umur dan kandungan kimia. Data tersebut, menunjukkan ketertarikan peneliti dalam mengkaji gambar yang ada pada gua

prasejarah di Maros Pangkep, lebih terfokus pada pengkajian makna, religi, jumlah, jenis dan bentuk (Mulyadi, 2016, hlm. 50). Gambar cadas sering kali secara otomatis diterjemahkan sebagai ekspresi sakral semata sebagai doa untuk target buruan atau jejak ritual syamanisme sementara potensi narasi sekuler mengenai dinamika sosial politik, termasuk konflik dan pertahanan teritorial, masih sangat jarang dieksplorasi secara mendalam. Kecenderungan ini mencerminkan bias akademis global yang dikritik oleh Keeley, di mana arkeolog sering kali "membuat damai" masa lalu dengan mengabaikan bukti kekerasan atau menafsirkannya hanya sebagai ritual yang tidak berbahaya (Lawrence H. Keeley, 1996).

Meninjau konteks komparatif global, seni cadas sering kali berfungsi sebagai media komunikasi visual yang merekam realitas sosial yang keras. Studi (Tacon & Chippindale, 1994, hlm. 217) di Arnhem Land, Australia, misalnya, menunjukkan bagaimana seni cadas merekam evolusi konflik dari perkelahian individu menjadi pertempuran kelompok terorganisir seiring dengan naiknya permukaan laut dan perubahan lingkungan. Demikian pula, seni cadas Levantine di Spanyol menggambarkan adegan eksekusi regu tembak (*execution squads*) dan penyergapan yang mencerminkan ketidakstabilan sosial yang nyata (López-Montalvo, 2015, hlm. 311). Dalam konteks ini, ketiadaan pembahasan mengenai konflik pada seni cadas Maros-Pangkep mungkin bukan karena ketiadaan bukti, melainkan karena ketiadaan perspektif teoretis yang sensitif terhadap indikator-indikator visual kekerasan. Untuk memahami urgensi penelitian ini, perlu dipahami bahwa "perang" dalam konteks prasejarah tidak harus menyerupai pertempuran lapangan terbuka ala militer modern.

Otterbein mendefinisikan perang sebagai pertempuran bersenjata antar komunitas politik, namun dalam masyarakat skala kecil, definisi ini mencakup serangkaian praktik kekerasan yang luas (Tacon & Chippindale, 1994). Keeley mendefinisikan perang primitif sebagai "perang total yang dilakukan dengan sarana terbatas" (*total war conducted with very limited means*). Karakteristik utamanya bukanlah pertempuran besar, melainkan taktik gerilya: penyergapan (*ambush*), serangan fajar terhadap pemukiman, dan pembunuhan oportunis terhadap individu yang terisolasi. Perdebatan mengenai asal-usul konflik ini sering kali terpolarisasi. Di satu sisi, pandangan Hobbesian melihat kekerasan sebagai kondisi alami manusia (*war of all against all*) yang didorong oleh kompetisi sumber daya dan dorongan biologis. Di sisi lain, pandangan materialisme budaya menekankan bahwa perang menjadi endemik sering kali karena tekanan demografis, ketidakpastian sumber daya, dan transisi menuju kehidupan menetap (*sedentism*). Ferguson berargumen bahwa bukti perang yang terorganisir menjadi lebih jelas ketika masyarakat mulai memiliki aset tetap (seperti lumbung atau wilayah berburu yang eksklusif) yang tidak bisa ditinggalkan begitu saja saat ancaman datang, membuat opsi "melarikan diri" (*flight*) menjadi terlalu mahal dibandingkan "bertahan" (*fight*) (Lawrence H. Keeley, 1996).

Dalam konteks Maros-Pangkep, yang merupakan lingkungan karst dengan sumber daya yang mungkin fluktuatif selama periode perubahan iklim Pleistosen hingga Holosen, tekanan terhadap sumber daya subsisten sangat mungkin terjadi. Peningkatan populasi dan kompetisi atas lahan berburu atau sumber air dapat

memicu gesekan sosial yang kemudian terekam dalam ekspresi artistik mereka. Oka et al, menekankan bahwa ukuran populasi adalah pendorong utama ukuran pasukan perang dan jumlah korban; semakin besar populasi, semakin kompleks bentuk konfliknya (Oka dkk., 2017). Oleh karena itu, mengabaikan kemungkinan adanya representasi konflik dalam seni cadas Maros-Pangkep berarti mengabaikan salah satu mekanisme adaptasi sosial paling fundamental dalam sejarah manusia: penggunaan kekerasan untuk mempertahankan akses terhadap sumber daya.

Gambar cadas memiliki keunggulan unik dibandingkan bukti osteologi (tulang). Jika trauma pada tulang hanya memberitahu kita bahwa seseorang terluka, gambar cadas dapat memberitahu kita *bagaimana* dan *mengapa* kekerasan itu terjadi, serta senjata apa yang digunakan (Standen dkk., 2023, hlm. 13). Representasi visual memberikan wawasan kognitif tentang bagaimana masyarakat masa lalu memandang diri mereka sendiri sebagai pejuang atau korban. Namun, interpretasi ini menghadapi tantangan metodologis, terutama masalah ambiguitas visual. Apakah gambar seseorang memegang tombak sedang berburu hewan, menari, atau bersiap menyerang manusia lain? Studi komparatif memberikan panduan untuk memecahkan ambiguitas ini. Lopez-Montalvo, dalam studinya tentang seni cadas Levantine, mengidentifikasi atribut spesifik konflik: postur agresif yang diarahkan antar-manusia (bukan ke hewan), formasi kelompok yang berhadapan, dan adegan eksekusi (López-Montalvo, 2015, hlm. 311). Tacon dan Chippindale menambahkan bahwa keberadaan senjata yang diarahkan ke figur manusia, atau senjata yang menancap pada tubuh, adalah indikator kuat dari representasi peperangan, bukan sekadar tarian.

Di Maros-Pangkep, terdapat ribuan motif yang telah didokumentasikan, namun analisis mendalam mengenai interaksi antar-figur (adegan) masih minim. Penelitian terdahulu lebih sering mengisolasi motif (misalnya: "gambar babi rusa" atau "cap tangan") daripada melihat hubungan spasial dan naratif antar-motif tersebut. Padahal, narasi konflik sering kali tersembunyi dalam detail-detail kecil: posisi tangan yang memegang senjata, orientasi tubuh yang saling berhadapan, atau penggambaran proyektil yang melayang di antara kelompok figur. Tanpa pendekatan yang baik dan bantuan teknologi peningkatan citra digital seperti *D-Stretch*, detail-detail krusial yang membedakan adegan perburuan dari adegan konflik ini sering kali terlewatkan oleh mata telanjang atau tertutup oleh interpretasi yang lain.

Salah satu hambatan teoretis utama dalam mengidentifikasi konflik adalah kecenderungan untuk melabeli segala sesuatu yang tidak jelas fungsinya sebagai "ritual". Dalam arkeologi Andes, Arkush dan Stanish mengkritik dikotomi antara "perang ritual" (*tinku*) dan "perang nyata/sekuler". Mereka berargumen bahwa ritual dan perang nyata tidak saling eksklusif; perang yang paling mematikan sekalipun sering kali sarat dengan ritual (Arkush & Stanish, 2005). Di Asia Tenggara, sejarah mencatat bahwa peperangan sering kali melibatkan ritual magis, penggunaan jimat kekebalan, dan pencarian kepala (*headhunting*) untuk tujuan spiritual, namun dampaknya tetap mematikan dan politis (Charney, 2004). Oleh karena itu, jika ditemukan gambar di Maros-Pangkep yang menyerupai tarian perang atau duel, tidak serta merta hal itu diinterpretasikan sebagai "tarian semata". Bisa jadi itu

adalah representasi dari *preparation for battle* (persiapan perang), rekaman peristiwa sejarah (kemenangan atau kekalahan), atau mekanisme penyelesaian sengketa melalui duel yang diatur secara sosial. Bahkan jika gambar tersebut bersifat metaforis (misalnya, pertempuran syamanisme melawan roh jahat seperti pada masyarakat San di Afrika), metafora tersebut tetap dibangun di atas realitas kekerasan yang dikenal oleh masyarakat pembuatnya (Campbell, 1986, hlm. 260). Seperti dicatat oleh (B. E. Schmidt & Schröder, 2003, hlm. 9) "kekerasan perlu dibayangkan agar bisa dilakukan" (*violence needs to be imagined in order to be carried out*). Gambar cadas adalah manifestasi dari imajinasi kekerasan tersebut, yang berfungsi untuk melegitimasi kekuatan, mendefinisikan musuh, atau memperkuat kohesi kelompok.

Penelitian mengenai gambar cadas di Indonesia sejauh ini belum secara spesifik menempatkan "konflik" sebagai variabel utama analisis. Studi-studi terdahulu, secara konsisten bermuara pada kesimpulan religius-magis. Meskipun pendekatan ini valid, ia tidak lengkap. Ia mengabaikan dimensi sosiopolitik masyarakat prasejarah yang seperti masyarakat manusia lainnya di mana pun, pasti menghadapi friksi, persaingan, dan ketegangan. Lebih jauh lagi, terdapat indikasi kronologis yang menarik di kawasan Maros-Pangkep. Keberadaan gambar-gambar dengan gaya yang berbeda (misalnya perbedaan antara lukisan figuratif merah tua Pleistosen dan gambar hitam Austronesia yang lebih muda) menunjukkan adanya dinamika pergantian budaya atau interaksi antarkelompok yang mungkin tidak selalu damai. Munculnya gambar-gambar tertentu, seperti figur memegang senjata atau hewan domestikasi (seperti kuda pada periode yang lebih muda), dapat menandakan perubahan dalam teknologi militer dan strategi konflik seiring dengan masuknya pengaruh luar atau perubahan ekonomi.

Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengisi kekosongan akademis yang signifikan tersebut. Dengan judul "Indikasi Konflik Pada Gambar Cadas Di Kawasan Karst Maros-Pangkep. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan multidisipliner, menggabungkan analisis visual arkeologis dengan kerangka teori antropologi konflik. Penggunaan perangkat lunak *D-Stretch* akan memungkinkan identifikasi atribut visual yang pudar atau tidak kasat mata, yang mungkin merupakan kunci untuk mengenali senjata atau proyektil. Melalui pendekatan skenografi, penelitian ini mencoba membaca dan menjawab "teks" visual itu, melalui rumusan masalah peneliti. Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini diharapkan akan memberikan kontribusi penting bagi pemahaman kita tentang gambar cadas pada masyarakat prasejarah di Sulawesi Selatan. Jika indikasi konflik dapat dibuktikan, maka hal ini akan menambah pemahaman kita tentang sejarah sosial kawasan ini, menempatkan masyarakat prasejarah Maros-Pangkep sebagai masyarakat yang dinamis, kompleks, dan adaptif, yang mengelola ketegangan sosial mereka melalui mekanisme yang terekam abadi di dinding-dinding gua. Penelitian ini, pada akhirnya, adalah upaya untuk melihat masa lalu secara lebih utuh, mengakui bahwa manusia prasejarah memiliki kapasitas untuk agresi dan pertahanan yang sama kompleksnya dengan kapasitas mereka untuk ritual dan seni.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dituliskan di atas, penelitian dengan isu indikasi konflik sosial pada masyarakat prasejarah pada seni cadas masih jarang dilaksanakan dalam wilayah penelitian di Indonesia. Sehingga penelitian ini memungkinkan untuk dilaksanakan di Indonesia. Mengingat situs-situs prasejarah di Indonesia sangat melimpah terutama pada seni cadas, khususnya pada kawasan karst Maros-Pangkep. Adapun pertanyaan penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana mengidentifikasi gambar cadas yang memiliki indikasi representasi adegan konflik?
- b. Bagaimana representasi adegan konflik pada gambar cadas di kawasan Karst Maros-Pangkep?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Untuk memberikan gambaran mengenai proses identifikasi gambar cadas yang terindikasi konflik pada masyarakat prasejarah.
- b. Untuk mengetahui apakah ada indikasi terjadinya konflik pada masa prasejarah melalui representasi gambar cadas.

1.4. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menjadi acuan penulis agar tulisan dapat terstruktur dan terarah. Adapun sistematika penulisan yang digunakan terdiri dari lima bab yang disusun melalui sistematika sebagai berikut:

- a. Bab I Pendahuluan
Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- b. Bab II Metode Penelitian
Pada bab ini menguraikan secara detail prosedur metode yang digunakan dalam penelitian mulai dari pengumpulan data, pengolahan data, dan interpretasi data.
- c. Bab III Data Penelitian
Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai profil wilayah penelitian, kondisi geologi dan lingkungan, kondisi hidrologi, lokasi penelitian, dan deskripsi data lapangan (Situs dan temuan).
- d. Bab IV Pembahasan dan Hasil Penelitian
Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai analisis grafis, rekapitulasi hasil analisis, orientasi arah hadap situs, dan pembahasan dan diskusi.
- e. Bab V Kesimpulan (Penutup)
Pada bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian yang menjawab permasalahan penelitian dan saran yang dihasilkan dari penelitian.

BAB II METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan strategi penelitian induktif. Strategi induktif ini dipilih untuk membantu dalam ke penulisan karya ilmiah dapat secara sistematis, logis, dan ilmiah. Dalam melakukan pengkajian sebuah penelitian pada arkeologi, diperlukannya sebuah metode untuk membantu objek yang akan ditulis sebagai karya ilmiah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap dalam ilmu arkeologi, yaitu pengumpulan data (observation), pengolahan data (description), dan penafsiran data (explanation) (Deetz: 1967:8). Dan juga penelitian ini menggunakan metode ikonografi, yang berupaya untuk mengekspresikan makna internal dan eksternal. Merujuk pada penjabaran tersebut adapun tahapan metode penelitian sebagai berikut:

2.1. Pengumpulan Data

Secara singkat metode pengumpulan data pada penelitian ini merupakan pengumpulan data secara arkeologi yang dibagi menjadi dua tahap, yaitu:

1. Studi Pustaka

Studi lapangan merupakan metode penelitian pra-lapangan yang bertujuan untuk menunjang argumentasi penulis dalam penelitiannya. Mencari data-data penelitian yang sudah pernah dilakukan dalam kawasan prasejarah Maros-Pangkep maupun teori-teori yang berhubungan dengan tema dan topik penelitian. Hal ini dapat diperoleh di dalam buku, majalah, artikel ilmiah, laporan penelitian arkeologi, skripsi, tesis ataupun disertasi. Selain itu juga dilakukan pengumpulan data geografis lokasi penelitian dengan menggunakan beberapa jenis peta tematik yang di dapatkan melalui instansi-instansi seperti Departemen Arkeologi, BRIN Sulawesi Selatan, dan laporan eksplorasi BPK Wilayah XIX.

2. Survei dan Perekaman Data

Berdasarkan kajian kepustakaan yang sudah dilakukan sebelumnya, maka survei dilaksanakan untuk mengamati setiap fenomena artefaktual secara langsung. Survei ini berguna untuk memberikan informasi awal terkait data awal yang ingin diperoleh penulis. Maka survei dilakukan dengan mengeksplorasi lokasi yang telah tentukan melalui kajian kepustakaan. Survei juga berfungsi untuk melakukan perekaman data lapangan secara langsung terhadap data penelitian penulis sehingga mendapatkan data yang akurat. Melalui beberapa metode /atau cara, seperti deskripsi, dokumentasi, *plotting* dan pemetaan.

a. Deskripsi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kata 'Deskripsi' memiliki arti pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Deskripsi berfungsi untuk menjabarkan dan/atau menguraikan data yang diperoleh pada situs. Mulai dari data temuan gambar cadas, temuan permukaan situs, kondisi lingkungan sekitar situs, dan administrasi lokasi situs. Dalam membantu proses pendeskripsian penulis menggunakan perangkat lunak bernama *Memento Database* berbasis android. ini berguna untuk mengefisienkan peneliti dalam melakukan pengumpulan data deskripsi dan mengurangi penggunaan kertas. Beberapa peralatan dan

perlengkapan, seperti Gawai (Telepon Genggam), Alat tulis, *Global Position System* (GPS), Disto (Pengukur Digital), Kompas, *lighting*.

b. Dokumentasi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) 'Dokumentasi' memiliki arti pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain). Dokumentasi dilakukan untuk perekaman data pada lokasi situs. Pemotretan dilakukan dengan menggunakan kamera EOS M50, kualitas dan ketajaman pada gambar diupayakan maksimal dalam pemotretan. Proses pemotretan objek pada ruang yang gelap tidak menggunakan *flash* atau pencahayaan otomatis dari kamera guna meminimalkan dampak pada hasil foto, dan juga dampak langsung pada gambar cadas. Pencahayaan yang digunakan penulis adalah dengan lampu statis berwarna kuning. Proses pengambilan foto gambar cadas akan dilakukan dengan dua cara. Pemotretan pertama yaitu foto per panel pada gambar cadas yang dianggap penulis merupakan data penelitian. Kedua pemotretan per subjek gambar yang keseluruhan pemotretan menggunakan skala berstandar *International Federation of Rock Art Organization* (IFRAO) dan tanpa skala. Selanjutnya dilakukan pemotretan pada lingkungan situs, kondisi situs, dan temuan permukaan situs.

c. *Plotting* dan Pemetaan

Pada proses *plotting* titik koordinat direkam menggunakan *Global Position System* (GPS). Hasil perekaman titik koordinat ini nantinya kemudian dipindahkan dan diolah di dalam sebuah perangkat lunak Arcmap 10.8. Selain itu di buat juga peta sebaran situs dan denah tiap situs yang lebih spesifik guna memberikan informasi mengenai data penelitian penulis.

2.2. Pengolahan Data

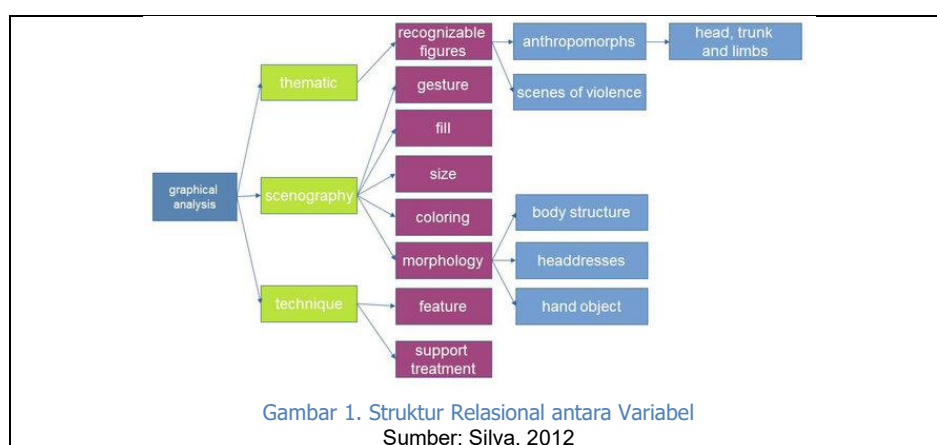
Setelah memperoleh data-data hasil penelitian dari proses kajian kepustakaan dan pengumpulan data pada lokasi penelitian. Maka data-data tersebut di kumpulkan dan kemudian dilakukan pengolahan data. Pada tahap pengolahan data di bagi ke beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

2.2.1 Visualisasi Data

Hasil dari pengambilan data berupa foto kemudian diolah pada sebuah perangkat lunak bernama D'Stretch (*Decorrelated Stretching*). D'Stretch adalah perangkat lunak untuk menganalisis dan meningkatkan gambar seni cadas yang memudar agar lebih terlihat, sering kali dengan menggunakan pergeseran rona dan saturasi warna. Perangkat lunak ini bekerja dengan mengolah perbedaan rona warna pada gambar, sehingga efektif untuk menampilkan gambar piktografi yang hampir tak terlihat oleh mata telanjang, terutama yang samar dan berwarna merah atau kuning. Cara kerja Program ini adalah dengan menganalisis kontras rona warna dan dapat menyesuaikannya untuk meningkatkan gambar, yang sering kali menghasilkan gambar dengan warna palsu namun detail yang lebih jelas daripada aslinya.

2.2.2 Analisis Data

Tahap ini merupakan tahapan dimana keseluruhan data yang telah terkumpul baik itu data primer maupun sekunder. Kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis ikonografi dengan tujuan untuk mengkarakterisasi dan mengidentifikasi pola gambar dalam lukisan cadas untuk mengklasifikasikan manifestasi ini melalui pengenalan kognitif secara hipotesis (Santos & Mocarzel, 2024, hlm. 89–90). Dalam tahap ini juga penulis mengklasifikasikan temuan pada gambar cadas guna menjadi acuan dalam menentukan sebuah objek data. Pengklasifikasian mengacu pada metodologi yang dikembangkan oleh Pessis dan diadaptasi dalam Silva. Menetapkan tiga dimensi yang menjadi faktor dalam analisis grafik yaitu aspek tematik, skenografi, dan teknis yang bertindak sebagai variabel. Disusun secara hierarkis untuk mengkarakterisasi dan mengidentifikasi kekhususan dan pola grafisnya (Silva, 2012).



1. Analisis Grafis (Graphical Analysis)

Melalui analisis ini pola dapat di cari dari unsur-unsur kognitif yang berasal dari aspek tematik dan analitis yang di tetapkan oleh aspek teknis dan skenografi. Elemen-elemen yang dapat dikenali dari konten yang diamati didalamnya. Adegan-adegan tersebut, melalui pilihan-pilihan yang dibuat oleh para pembuatan gambar cadas mengenai morfologi dan pola grafis yang kemungkinan besar akan dikenali. Teknik ini sesuai dengan karakteristik pembuatan gambar cadas, dengan mempertimbangkan parameter analisis.

a. Tematik (Thematic)

- Figur yang dapat dikenali (Recognizable Figures)
 - i. Antropomorfik (anthropomorphs): Figur menyerupai manusia.
 - ii. Kepala, Badan, dan Anggota Gerak (head, trunk and limbs): Detail anatomi figur.
 - iii. Adegan Kekerasan (scenes of violence): Representasi konflik atau kekerasan.

b. Skenografi (Scenography): Tata letak dan penyajian visual.

- Gestur (gesture): Gerakan tubuh figur (misal: posisi menyerang).
- Isian (fill): Teknik pewarnaan di dalam garis batas.
- Ukuran (size) masing-masing figur.
- Pewarnaan (coloring): Pigmen warna yang digunakan (misal: oker merah, arang).
- Morfologi (morphology): Bentuk luar figur.
 - i. Struktur Tubuh (body structure): Proporsi fisik figur.
 - ii. Hiasan Kepala (headdresses): Atribut yang dikenakan di kepala.
 - iii. Objek Tangan (hand object): Benda yang dipegang (seperti senjata).
- c. Teknik (Technique):
 - Fitur/Garis (feature): Karakteristik garis yang dibentuk.
 - Ada Perlakuan Media (support treatment): Persiapan atau kondisi permukaan dinding gua.
 - Gambar yang diduga mengindikasikan bentuk persenjataan hingga unsur perang akan di analisis dengan menggunakan model perbandingan bentuk.

2.3. Interpretasi Data

Pada tahap ini bertujuan untuk menarik hubungan atau keterkaitan antara informasi yang dikumpulkan pada tiap-tiap data lapangan. Grafis batu dipahami sebagai bagian dari sistem komunikasi, sebagai bentuk penyajian kode dunia dari berbagai kelompok. Di mana itu mewakili penyisipan informasi tentang praktik budaya dalam interaksi sosial suatu masyarakat menurut Pessis dalam (Silva, 2012, hlm. 58). Sehingga proses penafsiran terhadap gambar cadas dilakukan dengan untuk menjelaskan maksud dan maknanya. Dalam proses analisis gambar, terlihat bahwa atribut dari berdasarkan analisis, adegan-adegan disesuaikan untuk pemahaman dan pengamatan kemudian dapat difokuskan pada perspektif mikro-analitis melalui verifikasi ciri-ciri penting: primer (kepala, batang tubuh, anggota badan) dan sekunder (objek di tangan); diamati dari keunikan dalam hal deskriptif dan morfologis. Dengan tujuan untuk memberikan penjelasan terkait objek penelitian yang peneliti amati.