

Inovasi Wayang Botol Sebagai Media Edukasi Berbasis Digital Untuk Menghidupkan Kembali Budaya Dan Sejarah Peristiwa Lima Hari Lima Malam

Aulia Vega¹, Jawa Azka², Dona Alfareza³

,^{1,2,3} SMA IT Al Furqon Palembang

Email: tsabitahvega@gmail.com

Abstrak

Wayang sebagai salah satu media seni tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarana edukasi. Wayang telah digunakan sejak zaman dahulu untuk menyampaikan nilai - nilai moral, agama, dan sejarah kepada masyarakat. Salah satu peristiwa bersejarah yang penting di Indonesia adalah peristiwa Lima Hari Lima Malam namun sayangnya peristiwa ini kurang dikenal oleh generasi muda, sehingga diperlukan inovasi untuk menyampaikan nilai – nilai perjuangan tersebut dalam format yang lebih menarik dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan inovasi wayang botol berbasis digital sebagai media edukasi yang efektif untuk memperkenalkan kembali budaya dan sejarah, khususnya peristiwa Lima Hari Lima Malam kepada generasi muda. Penelitian ini dibuat di SMA IT Al Furqon Palembang yang berlangsung dari tanggal 20 Oktober 2024 sampai dengan 20 November 2024. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode rancang bangun wayang botol dan metode survey untuk berupa angket yang dilakukan dalam 2 tahapan. Hasil dari penelitian ini yang pertama adalah desain Inovasi wayang botol sebagai media edukasi digital dibuat dan dikembangkan dengan merepresentasikan tokoh - tokoh Perang Lima Hari Lima Malam melalui figur botol daur ulang yang menggambarkan elemen budaya lokal dengan penambahan motif kain songket dan kain motif kain jumputan yang terdapat pada tokoh utama wayang botol. Hasil penelitian kedua adalah efektifitas wayang botol bekerja baik setelah responden menonton video wayang botol yang ditunjukkan dengan hasil survei yaitu sebesar 89 %, menyatakan bahwa setelah menonton video wayang botol responden mengetahui tentang peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang, 92% responden menyatakan memahami peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang dan 98% responden menyatakan telah mengetahuisi apa saja tokoh yang berperand alam peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam.

Kata Kunci : Botol, Budaya, Palembang, Wayang

Pendahuluan

Dalam era modernisasi dan globalisasi saat ini terlihat minat generasi muda terhadap seni tradisional semakin menurun. Hal ini disebabkan oleh dominasi media digital dan perubahan gaya hidup yang cenderung lebih tertarik pada budaya populer (Setyaningsih, 2021:102). Wayang sebagai salah satu media seni tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarana edukasi. Wayang telah digunakan sejak zaman dahulu untuk menyampaikan nilai-nilai moral, agama, dan sejarah kepada masyarakat (Haryanto, 2020:45). Salah satu peristiwa bersejarah yang penting di Indonesia adalah peristiwa Lima Hari Lima Malam yang merupakan sebuah perlawanan rakyat Palembang melawan penjajah Belanda dari 1 sampai dengan 5 Januari 1947 namun sayangnya peristiwa ini kurang dikenal oleh generasi muda, sehingga diperlukan inovasi untuk menyampaikan nilai – nilai perjuangan tersebut dalam format yang lebih menarik dan relevan (Putri & Kusuma, 2022:89).

Hal tersebut yang memacu peneliti untuk membuat inovasi wayang botol berbasis digital hadir sebagai solusi kreatif. Wayang Botol adalah bentuk pengembangan seni wayang dengan memanfaatkan botol plastik bekas sebagai bahan dasar pembuatan tokoh – tokoh wayang. Penggunaan botol plastik tidak hanya memberikan sentuhan modern pada seni tradisional, tetapi juga mendukung kampanye daur ulang dan ramah lingkungan. Dengan memadukan teknologi digital, seperti animasi dan aplikasi interaktif, Wayang Botol dapat menjadi media edukasi yang menarik dan efektif untuk mengenalkan budaya serta sejarah kepada generasi muda (Raharjo dkk., 2023 : 67). Pentingnya inovasi ini tidak terlepas dari peran digitalisasi dalam dunia pendidikan. Media berbasis digital telah terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan daya tarik terhadap konten edukatif, terutama di kalangan anak muda (Widianto, 2021 : 123). Menghidupkan kembali nilai – nilai sejarah melalui Wayang Botol berbasis digital maka generasi muda tidak hanya diajak untuk mengenal seni tradisional, tetapi juga diajak untuk menghargai sejarah perjuangan bangsa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan inovasi Wayang Botol berbasis digital sebagai media edukasi yang efektif untuk memperkenalkan kembali budaya dan sejarah, khususnya peristiwa Lima Hari Lima Malam kepada generasi muda. Dengan

pendekatan ini, diharapkan seni wayang dapat tetap relevan di era modern sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya bangsa.

Metode

Metode yang digunakan adalah metode penelitian rancang bangun dan metode survei berupa angket yang terdiridari 2 Tahapan, yaitu:

1. Tahapan pembuatan wayang botol dengan model 3-D yaitu Define, Design, Develop.
2. Tahapan pengujian efektifitas wayang botol terhadap siswa dan siswi.

Populasi penelitian ini adalah siswa SMA IT Al Furqon Palembang, yang terdiri dari 270 siswa dari kelas X, XI, dan XII. Sampel penelitian ini berjumlah 81 siswa, yang dipilih secara acak dengan persentase 30% dari populasi.

Prosedur Pembuatan Video Dengan Wayang Botol

Wayang botol ini diintegrasikan ke dalam konten digital melalui platform YouTube proses ini mencakup antara lain pembuatan naskah, produksi video, pengeditan dan publikasi.

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian wayang botol ini diintegrasikan ke dalam konten digital melalui platform YouTube yaitu :

1. Pembuatan rancangan wayang botol dan mini teater.
2. Pembuatan wayang botol dengan masing – masing tokoh.
3. Pembuatan mini teater.
4. Pengujian efektifitas kepada sejumlah responden.

Hasil Rancangan Wayang Botol



Gambar 1. Tampak Depan Wayang Botol.

Wayang botol dalam penelitian ini menggambarkan tokoh - tokoh Perang Lima Hari Lima Malam dengan karakter detail menggunakan bahan sederhana seperti botol bekas, kain flanel, songket dan kertas. Desain ini mencerminkan elemen budaya lokal Sumatera Selatan dan semangat perjuangan yang relevan dengan konteks budaya dan sejarah. Dengan Inovasi Wayang Botol seperti ini dapat merepresentasikan tokoh - tokoh Perang Lima Hari Lima Malam melalui figur botol daur ulang.

Peneliti berharap figur wayang botol sebagai representasi tokoh Perang Lima Hari Lima Malam dapat memberikan pengetahuan baru yang interaktif dan menarik bagi generasi muda. Inovasi ini menggabungkan seni, sejarah dan teknologi, serta menjadi sarana efektif memperkenalkan sejarah lokal secara kreatif dan berkelanjutan melalui platform digital. Daftar gambar 1 menunjukkan contoh hasil desain wayang botol:

1. Tokoh pejuang merupakan wayang botol yang didesain mengenakan seragam pejuang lengkap dengan aksesoris khas, seperti bintang di topi yang melambangkan kepemimpinan.
2. Tokoh militer yaitu tokoh wayang botol ini memakai seragam militer dengan motif kamuflase dan lencana di bahu sebagai simbol patriotisme.
3. Tokoh pemimpin lokal yaitu tokoh mengenakan pakaian formal kain jumputan seperti jas, mencerminkan peran mereka sebagai tokoh strategis dalam perjuangan.

Rancangan Wayang Botol memiliki 6 tokoh utama karakter wayang botol di Perang 5 Hari 5 Malam yang terlihat pada tabel 1 yaitu :

Para Tokoh Perang Lima Hari Lima Malam Dalam Bentuk Wayang Botol

Tabel 1. Para tokoh pahlawan dalam perang lima hari lima malam.

| Nama tokoh | Tokoh Asli | Tokoh Wayang |
|--------------------------|---|---|
| Suharjo Harjo Warjoyo |  |  |
| dr.A.K. Gani |  |  |
| Kapten A. Riva'i |  |  |
| Bambang Utoyo |  |  |
| drg. M.Isa |  |  |



Inovasi Wayang Botol sebagai media edukasi digital telah dikembangkan dengan merepresentasikan tokoh-tokoh Perang Lima Hari Lima Malam melalui figur botol daur ulang. Tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam bentuk Wayang Botol adalah sebagai berikut:

1. **Suharjo Hardjo Waryojo**

Tokoh ini merepresentasi tokoh asli menonjolkan seragam dan karakteristik fisiknya wayang totol menampilkan warna pakaian dan atribut sesuai dengan perannya sebagai pahlawan.

2. **dr. A.K. Gani**

dr. A.K. Gani merupakan tokoh penting dalam perjuangan, diwakili melalui warna dan simbol medis pada figur wayang botol.

3. **Kapten A. Rivai**

Kapten A. Rivai merupakan tokoh wayang botol dengan menggunakan atribut militer digambarkan melalui warna hijau dan aksesoris sederhana yang mencerminkan peran kepemimpinannya,

4. **Bambang Utoyo**

Bambang Utoyo karakteristik tokoh ini diadaptasi dengan menonjolkan elemen seragam yang khas pada Wayang Botol.

5. drg. M. Isa

drg. M. Isa merupakan tokoh wayang botol menampilkan simbol medis untuk mempertegas peran tokoh ini dalam aspek kesehatan selama perjuangan.

6. Kol. Mollinger

Kol. Mollinger merupakan tokoh antagonis, Wayang Botol-nya diberi warna dan detail yang membedakannya dari tokoh pahlawan. Setiap tokoh Wayang Botol dibuat dengan mempertimbangkan identitas sejarah tokoh asli, sehingga dapat membantu penonton memahami peran masing-masing tokoh secara visual.

Peneliti berharap penggunaan figur wayang botol sebagai representasi tokoh Perang Lima Hari Lima Malam memberikan pendekatan baru yang interaktif dan menarik. Visualisasi ini mempermudah penonton, khususnya generasi muda, untuk mengenali peran dan karakteristik tokoh-tokoh penting dalam perjuangan rakyat Palembang. Inovasi Wayang Botol sebagai media edukasi digital berhasil menggabungkan seni, sejarah, dan teknologi. Peneliti berusaha dengan dukungan distribusi melalui platform digital, media ini mampu menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan sejarah lokal kepada generasi muda dengan cara yang kreatif dan berkelanjutan.

Efektifitas media wayang botol untuk mengenalkan budaya dan sejarah peristiwa perang lima hari lima malam kepada siswa dan siswi.

Hasil survei sebelum menonton wayang botol.



Grafik 1. Apakah siswa-siswi mengetahui arti penting bela negara ?

Salah satu aspek penting dalam penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana siswa-siswi memahami peristiwa sejarah Perang Lima Hari Lima Malam di kota Palembang sebelum menonton media edukasi wayang botol. Berdasarkan data yang ditampilkan pada grafik 1 didapat sebanyak 95% siswa dan siswi belum mengetahui peristiwa sejarah tersebut dan hanya 5% siswa dan siswi yang telah mengetahui sejarah Perang Lima Hari Lima Malam. Hasil ini menunjukkan bahwa pengetahuan awal tentang peristiwa tersebut sangat rendah di kalangan siswa-siswi yang menjadi responden penelitian. Angka 5 % mencerminkan adanya kesenjangan informasi yang perlu diatasi. Wayang botol dapat menjadi media yang efektif untuk menyasar kelompok ini, karena sifatnya yang mudah diakses dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman sejarah dan budaya lokal melalui media digital. Data awal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki cukup pengetahuan yang baik, sehingga wayang botol dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman mereka dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Pengetahuan sejarah yang ditanamkan melalui wayang botol tidak hanya memberikan informasi tetapi juga memperkuat rasa cinta terhadap budaya lokal. Hal ini penting dalam upaya melestarikan warisan sejarah dan budaya di era digital.



Grafik 2. Apakah siswa-siswi memahami arti penting bela negara ?

Berdasarkan survei yang terlihat pada grafik 2 dan dilakukan terhadap siswa dan siswi diperoleh data sebagai berikut 93% responden menyatakan belum memahami peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam dan 7% responden menyatakan sudah memahami peristiwa tersebut. Hasil ini menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman siswa dan siswi terhadap salah satu peristiwa sejarah penting di Palembang. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan media edukasi yang

efektif dan menarik untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman sejarah di kalangan generasi muda. Grafik 2 menunjukkan bahwa mayoritas 93 % siswa dan siswi belum memahami peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya akses terhadap media edukasi yang relevan dan menarik. Sejarah lokal seringkali kalah bersaing dengan informasi global yang lebih mudah diakses melalui teknologi modern.



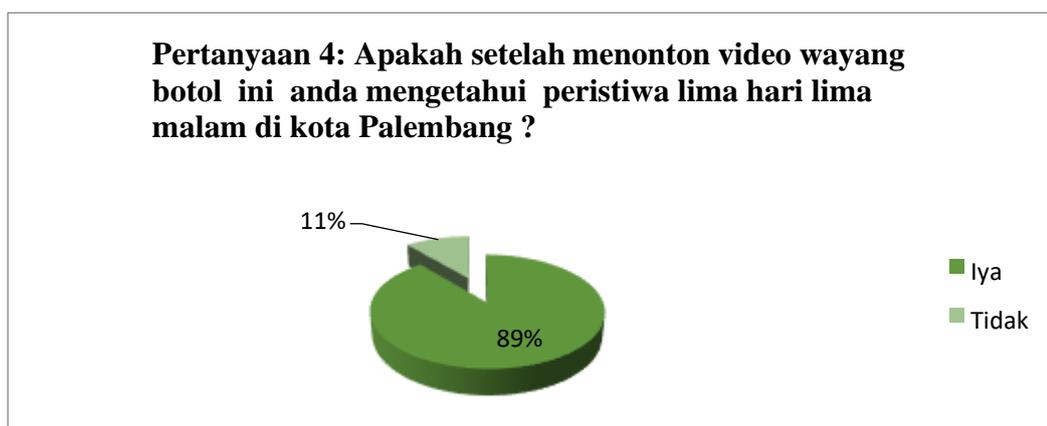
Grafik 3. Apakah siswa dan siswi mengetahui tokoh - tokoh yang berperan dalam peristiwa perang 5 hari 5 malam ?

Berdasarkan hasil survei yang ditunjukkan pada grafik 3 dan dilakukan terhadap siswa dan siswi mengenai pemahaman mereka tentang tokoh-tokoh yang berperan dalam Perang Lima Hari Lima Malam di Palembang, diperoleh data sebagai berikut 6 % responden menyatakan telah mengetahui tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa tersebut, 94% responden menyatakan belum mengetahui tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa dan siswi saat ini tidak mengetahui tokoh-tokoh penting yang terlibat dalam sejarah perjuangan Perang Lima Hari Lima Malam.

Hasil survei ini mengindikasikan adanya kurangnya pemahaman dan pengetahuan siswa dan siswi tentang tokoh-tokoh yang terlibat dalam sejarah perjuangan Perang Lima Hari Lima Malam. Beberapa faktor yang mungkin menjadi penyebab rendahnya tingkat pengetahuan ini antara lain minimnya materi edukasi sejarah yang menarik media pembelajaran sejarah yang digunakan di sekolah cenderung konvensional dan kurang menarik perhatian siswa dan siswi hal ini menyebabkan kurangnya minat untuk memahami sejarah, khususnya terkait tokoh-tokoh lokal seperti yang berperan dalam perang lima hari lima malam, tokoh-tokoh sejarah

lokal cenderung jarang diangkat dalam media massa, sehingga siswa dan siswi lebih akrab dengan tokoh-tokoh nasional atau internasional. Generasi muda cenderung tidak mendapatkan informasi langsung dari orang tua atau kakek nenek mereka mengenai sejarah lokal. Hal ini menyebabkan sejarah lokal kehilangan relevansinya di mata mereka. grafik 3 ini juga menguatkan urgensi dari inovasi seperti wayang botol sebagai media edukasi digital. dengan menggabungkan media visual, seni tradisional, dan platform modern seperti YouTube. Penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan tersebut. Wayang Botol tidak hanya menghadirkan cerita sejarah, tetapi juga memvisualisasikan tokoh-tokoh penting, sehingga lebih mudah dipahami dan menarik bagi remaja. Maka dari itu inovasi wayang botol memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa dan siswi tentang sejarah lokal, termasuk tokoh-tokoh yang terlibat dalam perang lima hari lima malam dan dengan menghadirkan visualisasi karakter tokoh melalui wayang botol, disertai narasi yang menarik di platform digital, proyek ini dapat membantu menghidupkan kembali sejarah perjuangan yang mulai dilupakan. Data ini menjadi landasan penting untuk mengembangkan konten edukasi yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda.

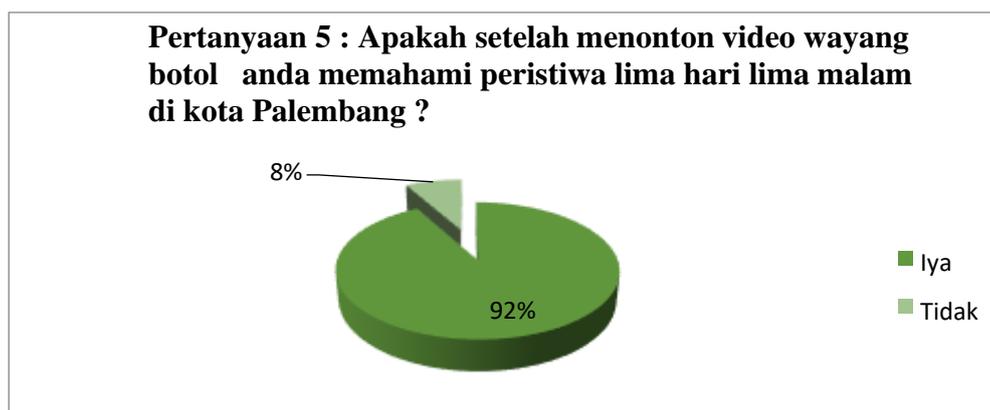
Hasil survei setelah menonton video wayang botol.



Grafik 4. Apakah setelah menonton video wayang botol ini anda mengetahui peristiwa lima hari lima malam di kota Palembang ?

Berdasarkan grafik 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden, yaitu sebesar 89%, menyatakan bahwa setelah menonton video Wayang Botol, mereka mengetahui tentang peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang.

Sementara itu, hanya 11% responden yang mengaku tidak mengetahui atau tidak mendapatkan informasi tentang peristiwa tersebut setelah menyaksikan video tersebut. Survei ini menunjukkan bahwa inovasi media edukasi berbasis digital melalui video wayang botol yang diunggah di platform YouTube efektif dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat, khususnya tentang sejarah perjuangan Perang Lima Hari Lima Malam. Tingginya persentase responden yang teredukasi oleh video ini menegaskan bahwa pendekatan kreatif dengan menggabungkan seni tradisional yaitu wayang dan media digital modern berhasil menarik perhatian sekaligus menyampaikan nilai edukasi kepada audiens. Keberhasilan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu penggunaan wayang botol sebagai media penyampaian pesan dianggap menarik dan inovatif, sehingga mampu menjangkau berbagai kalangan, terutama generasi muda. YouTube sebagai media berbasis digital memungkinkan penyebaran konten yang luas dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Cerita perjuangan Perang Lima Hari Lima Malam yang dikemas dalam video memberikan nilai edukasi sekaligus menumbuhkan rasa nasionalisme. Namun terdapat 11% responden yang tidak teredukasi melalui video ini hal ini dapat menjadi evaluasi untuk pengembangan konten di masa mendatang. Beberapa kemungkinan penyebabnya yaitu tidak semua responden memiliki ketertarikan terhadap media wayang atau tema sejarah.



Grafik 5. Apakah setelah menonton video wayang botol anda memahami peristiwa lima hari lima malam di kota Palembang ?

Berdasarkan data survei pada grafik 5 mengenai pemahaman siswa dan siswi terhadap peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang, diperoleh hasil sebagai berikut 92 % responden menyatakan memahami peristiwa tersebut

dan 8% responden menyatakan tidak memahami peristiwa tersebut. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa dan siswi sudah memiliki pemahaman terkait peristiwa sejarah yang menjadi bagian penting dari perjuangan rakyat Palembang. Hasil survei menunjukkan bahwa pemahaman siswa dan siswi terhadap peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam tergolong tinggi, dengan mayoritas 92 % responden menyatakan bahwa mereka memahami peristiwa tersebut. Hasil survei ini memperkuat urgensi inovasi wayang botol sebagai media edukasi yang mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman sejarah lokal dengan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Dengan demikian, proyek ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya serta sejarah perjuangan rakyat Palembang.

Pertanyaan 6 : Apakah setelah menonton wayang botol siswa-siswi mengetahui siapa saja tokoh yang berperan alam peristiwa 5 hari 5 malam ?



Grafik 6. Apakah setelah menonton wayang botol siswa-siswi mengetahui siapa saja tokoh yang berperan alam peristiwa 5 hari 5 malam ?

Salah satu indikator keberhasilan inovasi wayang botol sebagai media edukasi berbasis digital adalah dampaknya terhadap pemahaman siswa mengenai tokoh-tokoh yang berperan dalam Perang Lima Hari Lima Malam. Berdasarkan survei pada grafik 6 yang dilakukan setelah siswa-siswi menonton konten wayang botol, hasil survei menunjukkan bahwa 98% responden menyatakan telah mengetahui siapa saja tokoh yang berperan dalam peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam dan Hanya 2% responden yang belum mengetahui tokoh-tokoh tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa media wayang botol sangat efektif dalam menyampaikan informasi sejarah dan budaya kepada generasi muda.

Kesimpulan

Desain Inovasi wayang botol sebagai media edukasi digital dibuat dan dikembangkan dengan merepresentasikan tokoh-tokoh Perang Lima Hari Lima Malam melalui figur botol daur ulang yang menggambarkan elemen budaya lokal dengan penambahan motif kain songket dan kain motif kain jumputan yang terdapat pada tokoh utama wayang botol **yaitu** Suharjo Hardjo Waryojo, dr. A.K. Gani, Kapten A. Rivai, Bambang Utoyo, drg. M. Isa dan Kol. Mollinger Efektifitas wayang botol bekerja baik setelah responden menonton video wayang botol yang ditunjukkan dengan hasil survei yaitu sebesar 89%, menyatakan bahwa setelah menonton video wayang botol responden mengetahui tentang peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang, 92% responden menyatakan memahami peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam di Kota Palembang dan 98% responden menyatakan telah mengetahui siapa saja tokoh yang berperan dalam peristiwa Perang Lima Hari Lima Malam.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmuni, H. (2018). Sejarah Perjuangan Lima Hari Lima Malam di Palembang. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arifin, B. 2021. *Pelestarian Seni Wayang di Era Digital*. Yogyakarta: Pustaka Seni.
- Castells, M. 2019. *The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell.
- Dewi, S., & Ardiansyah, R., 2022. *Seni Tradisional dalam Kampanye Lingkungan*. Jurnal Seni dan Budaya, 12(1), pp.33-42.
- Firdaus, A. 2020. Pertempuran Lima Hari di Palembang: Kajian Sejarah dan Strategi Pertahanan. Jurnal Sejarah Nasional, 12(3), 45-60.
- Haryanto, S. 2020. Wayang sebagai Media Edukasi dan Penyebaran Nilai Budaya Nusantara. *Jurnal Seni dan Tradisi*, 5(1), 45 -55.
- Hidayat, M. 2019. Dampak Agresi Militer Belanda di Sumatera Selatan." Jurnal Kajian Regional Indonesia, 14(2), 122-135.
- Pratiwi, L., et al., 2020. *Wayang Botol: Kreativitas dalam Pelestarian Budaya*. Jurnal Seni Terapan, 10(2), pp.55-70.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), pp. 1-6.

- Putri, D. & Kusuma, A. 2022. Revitalisasi Seni Wayang dalam Pendidikan Sejarah di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, 12(3), 89-100.
- Rahayu, N. (2023). "Inovasi Edukasi Berbasis Digital untuk Melestarikan Sejarah Lokal." *Jurnal Inovasi dan Pendidikan Digital*, 6(4), 88-97.
- Raharjo, T., Suryadi, L., & Indrawan, P. 2023. Pengembangan Media Edukasi Berbasis Wayang Plastik untuk Kampanye Lingkungan. *Jurnal Seni dan Inovasi Kreatif*, 10(2), 67-78.
- Setyaningsih, R. 2021. Tantangan Pelestarian Budaya Tradisional di Era Digital. *Jurnal Budaya dan Teknologi*, 9(4), 102 - 105.
- Syahrial, T. (2022). "Warisan Budaya dan Sejarah Lokal: Pentingnya Revitalisasi Melalui Media Modern." *Jurnal Budaya dan Tradisi*, 9(1), 33-47.
- UNESCO. (2021). *Digital Transformation and Cultural Heritage: Opportunities and Challenges*. UNESCO Publishing.
- Wardhani, A., 2023. *Teknologi Digital untuk Pelestarian Seni Tradisional*. Bandung: Universitas Kreatif.
- Widianto, B. 2021. Pemanfaatan Media Digital dalam Pendidikan untuk Meningkatkan Minat Belajar Generasi Z. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(3), 123-134.
- Wijaya, K. (2021). *Lima Hari Lima Malam: Perlawanan Tanpa Akhir*. Palembang: Universitas Sriwijaya Press.

Lampiran Daftar gambar kegiatan pembuatan kompor wayang botol.

| | |
|---|--|
| Gambar 1 | Gambar 2 |
|  |  |
| Persiapan botol untuk digunakan sebagai wayang | Pengecatan botol |
| Gambar 3 | Gambar 4 |
|  |  |
| Pengecatan stik wayang botol | Botol sudah di cat |
| Gambar 5 | Gambar 6 |
|  |  |
| Pemasangan bentuk muka wayang botol dengan kain flanel | Pemasangan mata wayang botol |

Lampiran Daftar gambar kegiatan pembuatan kompor COOK.

| | |
|---|--|
| Gambar 7 | Gambar 8 |
|  |  |
| Pemasangan kumis wayang botol | Pemasangan muka selasai |
| Gambar 9 | Gambar 10 |
|  |  |
| Pemasangan baju wayang botol dengan kain flanel | Wayang botol siap digunakan |
| Gambar 11 | Gambar 12 |
|  |  |
| Wayang botol siap digunakan | Pembuatan mini teater wayang botol |

Lampiran Daftar gambar kegiatan pembuatan kompor COOK.

| | |
|--|---|
| Gambar 13 | Gambar 14 |
|  |  |
| Pembuatan video wayang botol | Pemeran tokoh wayang botol |
| Gambar 15 | Gambar 16 |
|  |  |
| Channel Youtube wayang botol | QR Channel Youtube wayang botol |