

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN LAMPU TIDUR MENGGUNAKAN METODE
ATUMICS DENGAN TUJUAN UNTUK MEREVITALISASI WAYANG
KULIT YOGYAKARTA**



**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN LAMPU TIDUR MENGGUNAKAN METODE
ATUMICS DENGAN TUJUAN UNTUK MEREVITALISASI WAYANG
KULIT YOGYAKARTA**



**Disusun Oleh :
Rahel Wibowo
62200176**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2025

PERNYATAAN PENYERAHAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahel Wibowo
NIM/NIP/NIDN : 62200176
Program Studi : Desain Produk
Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Lampu Tidur Menggunakan Metode
Atomics dengan Tujuan untuk Merevitalisasi Wayang
Kulit Yogyakarta

dengan ini menyatakan:

- a. bahwa karya yang saya serahkan ini merupakan revisi terakhir yang telah disetujui pembimbing/promotor/reviewer.
- b. bahwa karya saya dengan judul di atas adalah asli dan belum pernah diajukan oleh siapa pun untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Kristen Duta Wacana maupun di universitas/institusi lain.
- c. bahwa karya saya dengan judul di atas sepenuhnya adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bebas dari plagiasi. Karya atau pendapat pihak lain yang digunakan sebagai rujukan dalam naskah ini telah dikutip sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.
- d. bahwa saya bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku berupa pencabutan gelar akademik jika di kemudian hari didapati bahwa saya melakukan tindakan plagiasi dalam karya saya ini.
- e. bahwa Universitas Kristen Duta Wacana tidak dapat diberi sanksi atau tuntutan hukum atas pelanggaran hak kekayaan intelektual atau jika terjadi pelanggaran lain dalam karya saya ini. Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran dalam karya saya ini akan menjadi tanggung jawab saya pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Duta Wacana.
- f. menyerahkan hak bebas royalti noneksklusif kepada Universitas Kristen Duta Wacana, untuk menyimpan, melestarikan, mengalihkan dalam media/format lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan mengunggahnya di Repositori UKDW tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta atas karya saya di atas, untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan.

- g. bahwa saya bertanggung jawab menyampaikan secara tertulis kepada Universitas Kristen Duta Wacana jika di kemudian hari terdapat perubahan hak cipta atas karya saya ini.
- h. bahwa meskipun telah dilakukan pelestarian sebaik-baiknya, Universitas Kristen Duta Wacana tidak bertanggung jawab atas kehilangan atau kerusakan karya atau metadata selama disimpan di Repositori UKDW.
- i. mengajukan agar karya saya ini: *(pilih salah satu)*

- ☒ Dapat diakses tanpa embargo.
- ☐ Dapat diakses setelah 2 tahun.*
- ☐ Embargo permanen.*

Embargo: penutupan sementara akses karya ilmiah.

*Halaman judul, abstrak, dan daftar pustaka tetap wajib dibuka.

Alasan embargo (*bisa lebih dari satu*):

- ☐ dalam proses pengajuan paten.
- ☐ akan dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional.**
- ☐ akan diterbitkan dalam jurnal nasional/internasional.**
- ☐ telah dipresentasikan sebagai makalah dalam seminar nasional/internasional ... dan diterbitkan dalam prosiding pada bulan ... tahun ... dengan DOI/URL ... ***
- ☐ telah diterbitkan dalam jurnal ... dengan DOI/URL artikel ... atau vol./no. ... ***
- ☐ berisi topik sensitif, data perusahaan/pribadi atau informasi yang membahayakan keamanan nasional.
- ☐ berisi materi yang mengandung hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
- ☐ terikat perjanjian kerahasiaan dengan perusahaan/organisasi lain di luar Universitas Kristen Duta Wacana selama periode tertentu.
- ☐ Lainnya (mohon dijelaskan)

**Setelah diterbitkan, mohon informasikan keterangan publikasinya ke repository@staff.ukdw.ac.id.

***Tuliskan informasi kegiatan atau publikasinya dengan lengkap.

UTA WACANA

Yogyakarta, 30 Juni 2025

Mengetahui,



Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M. Sc
NIDN/NIDK 0510079102

Yang menyatakan,



Rahel Wibowo
NIM 62200176

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN LAMPU TIDUR MENGGUNAKAN METODE ATUMICS DENGAN TUJUAN UNTUK MEREVITALISASI WAYANG KULIT YOGYAKARTA

telah diajukan dan dipertahankan oleh :

RAHEL WIBOWO

62200176

dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal 11 Juni 2025

Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Marcellino Aditya Mahendra, S.Ds., M. Sc. (Dosen Pembimbing I)	1. 
2. Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn. (Dosen Pembimbing II)	2. 
3. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. (Dosen Penguji I)	3. 
4. Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds. (Dosen Penguji II)	4. 

Yogyakarta, 30 Juni 2025

Disahkan oleh :

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T.,
M.A(UD).

Ketua Program Studi Desain Produk



Winta Tridhatu Satwikasanti, S.Ds.,
M.Sc., Ph.D.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN LAMPU TIDUR MENGGUNAKAN METODE ATUMICS DENGAN TUJUAN UNTUK MEREVITALISASI WAYANG KULIT YOGYAKARTA

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagai syarat untuk menjadi Sarjana
pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana
adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi
dan instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah
dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi
atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni
pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 30 Juni 2025



Rahel Wibowo
62200176

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Marcellino Aditya, S.Ds., M. Sc. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan saran.
2. Bapak Winta Adhitia Guspara, S.T., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan masukan.
3. Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. selaku dosen penguji 1 yang telah bersedia memberikan saran dan evaluasi.
4. Ibu Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan saran.
5. Kerajinan Kayu & Aksesoris Maju Yogyakarta selaku pihak yang telah bersedia untuk bekerja-sama dalam pengembangan produk khususnya di bagian kerangka lampu.
6. Pengrajin Wayang Kulit Aksen Yogyakarta selaku pihak yang telah bersedia untuk bekerja-sama dalam pengembangan produk khususnya di bagian pembuatan gunung wayang.
7. Kedua orang tua, adik, dan anggota keluarga lainnya yang selalu memberikan dukungan, semangat, maupun dana.
8. Para narasumber yang bersedia meluangkan waktunya untuk saya wawancarai dan bersedia untuk memberikan informasi ataupun ilmunya kepada saya terkait wayang kulit.
9. Para responden yang bersedia untuk meluangkan waktu dan mengisi setiap form atau kuesioner yang saya buat untuk kelengkapan data penelitian ini.

10. Sahabat, teman-teman dan rekan seperjuangan yang telah menemani, memberikan semangat, mendukung, dan membantu saya pada saat penyusunan laporan maupun perancangan produk.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terutama pada bidang desain produk.

Yogyakarta, Juni 2025

Penulis



ABSTRAK

PENGEMBANGAN LAMPU TIDUR MENGGUNAKAN METODE ATUMICS DENGAN TUJUAN UNTUK MEREVITALISASI WAYANG KULIT YOGYAKARTA

Wayang kulit menjadi salah satu seni tradisional yang terkenal. Wayang kulit mencerminkan nilai-nilai moral seperti pengendalian diri, kebaikan & kejahatan kesetiaan, kejujuran, dan masih banyak lagi. Wayang kulit juga mencerminkan filosofi kehidupan manusia contohnya seperti hidup adalah perjuangan atau *laku urip*, kemudian tentang kebenaran yang akan menang. Namun, di era modernisasi ini wayang kulit menghadapi tantangan besar. Majunya dunia hiburan modern menyebabkan minat masyarakat dan selera masyarakat akan wayang kulit mulai turun, terutama di kalangan anak muda. Hal ini dapat mengancam kelestarian budaya wayang kulit. Untuk itu perlu dilakukan upaya untuk mencegah hal ini, salah satunya dengan revitalisasi budaya. Maka dari itu, penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk melestarikan budaya wayang kulit ini agar tidak hilang ataupun punah dengan menjadikan wayang kulit sebagai ide pengembangan sebuah produk yang digunakan untuk kehidupan sehari-hari seperti lampu tidur. Gunungan wayang menjadi elemen wayang yang dipilih untuk dijadikan pengembangan produk. Hal ini dikarenakan penggunaannya sebagai pengawal, pengakhir, serta pergantian cerita menjadikannya elemen terpenting yang wajib ada dalam pertunjukan wayang kulit. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode desain yang digunakan yaitu ATUMICS. Dilakukan dengan observasi dan wawancara serta mempelajari penelitian terdahulu mengenai pengembangan produk dari budaya wayang kulit. Penelitian ini menghasilkan produk lampu tidur yang mempertahankan bentuk dan motif gunung wayang, menggabungkan unsur kayu serta teknik dan material pembuatan wayang, serta menampilkan bayangan khas pertunjukan wayang kulit. Sehingga, pengembangan produk lampu tidur ini dapat menjadi salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan wayang kulit Yogyakarta di era modernisasi.

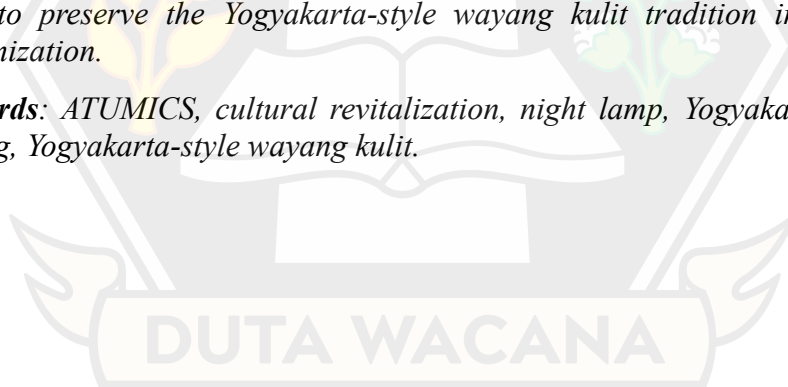
Kata kunci : ATUMICS, gunung wayang Yogyakarta, lampu tidur, revitalisasi budaya, wayang kulit gagrak Yogyakarta.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF A NIGHT LAMP USING THE ATUMICS METHOD FOR THE REVITALIZATION OF YOGYAKARTA SHADOW PUPPETRY

Wayang kulit is one of Indonesia's most well-known traditional art forms. It reflects various moral values such as self-control, the battle between good and evil, loyalty, honesty, and more. Additionally, it embodies philosophical views of life, such as the idea that life is a struggle (laku urip) and that truth will ultimately prevail. However, in this era of modernization, wayang kulit faces serious challenges. The rapid growth of modern entertainment has led to a decline in public interest and appreciation, especially among younger generations. This situation threatens the preservation of wayang kulit as a cultural heritage. Therefore, efforts are needed to prevent its disappearance, one of which is through cultural revitalization. This research aims to preserve the cultural value of wayang kulit by using it as the inspiration for developing a daily-use product a bedside lamp. The gunungan was chosen as the main element of the product design, as it serves an essential role in wayang performances by marking the beginning, ending, and transitions of scenes. This study employs a qualitative research method and uses the ATUMICS design approach. Data were collected through observation, interviews, and literature studies related to previous product development based on wayang kulit culture. The result of this study is a bedside lamp product that maintains the shape and motifs of the gunungan, incorporates wood elements along with traditional wayang-making techniques and materials, and visually presents shadow effects reminiscent of wayang kulit performances. Thus, the development of this product serves as an effort to preserve the Yogyakarta-style wayang kulit tradition in the face of modernization.

Keywords: *ATUMICS, cultural revitalization, night lamp, Yogyakarta gunungan wayang, Yogyakarta-style wayang kulit.*



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PRAKATA	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
GLOSARIUM	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	
1.3.1 Tujuan	2
1.3.2 Manfaat	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Metode Desain	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Wayang dan Jenis-Jenisnya	8
2.3 Wayang Kulit	
2.3.1 Sejarah dan Filosofi Wayang Kulit	12
2.3.2 Fungsi Wayang Kulit	14
2.3.3 Material dan Pembuatan Wayang Kulit	15

2.3.4	Pertunjukan Wayang Kulit	16
2.3.5	Waktu Pertunjukan Wayang Kulit	17
2.4	Wayang Kulit Gagrak Yogyakarta	18
2.5	Wayang Kayon atau Gunungan Wayang	
2.5.1	Filosofi Gunungan Wayang	20
2.5.2	Motif dan Makna Gunungan Wayang	20
2.5.3	Jenis-Jenis Gunungan Wayang	25
2.6	Gunungan Wayang atau Wayang Kayon Gagrak Yogyakarta	26
2.7	Tidur Malam yang Berkualitas	27
2.8	Lampu Tidur	
2.8.1	Pengertian dan Fungsi Lampu Tidur	28
2.8.2	Manfaat Lampu Tidur	28
2.8.3	Komponen Lampu Tidur	30
2.8.4	Warna dan Tingkat Kecerahan Lampu untuk Tidur	32
2.9	Kayu	
2.9.1	Pengertian Kayu	35
2.9.2	Jenis-Jenis Kayu	35
2.9.3	Jenis dan Contoh Kayu untuk Pembuatan Lampu	39
2.10	Teknik Pengolahan Kayu	
2.10.1	Teknik Potong Sambung	42
2.10.2	Jenis-Jenis Teknik Potong Sambung Pembuatan Lampu	42
2.11	Teknik Penggabungan Material Kayu dengan Kulit Hewan	
2.11.1	Teknik Perekatan (Lem)	47
2.11.2	Teknik Pemakuan	48
2.11.3	Teknik Penyekrupan	48
2.12	Difraksi Cahaya	49
2.13	ATUMICS	
2.13.1	Pengertian ATUMICS	51
2.13.2	Elemen pada ATUMICS	52
2.13.3	Cara Kerja Metode ATUMICS	55
2.13.4	Penggunaan Metode ATUMICS pada Praktik	58

2.13.5 Manfaat dan Fungsi Metode ATUMICS	59
2.14 Analisis Produk Sejenis	61

BAB III STUDI LAPANGAN

3.1 Data Lapangan	
3.1.1 Sentra Pengrajin Wayang Kulit	62
3.1.2 <i>Classic</i> Wayang	64
3.1.3 Wayang Moeljosoehardjo	65
3.2 Pembahasan Hasil Penelitian Sentra Pengrajin Wayang Kulit	
3.2.1 Pengrajin Wayang Kulit “Aksen”	66
3.2.2 Wayang Kulit Parji Trisno	68
3.2.3 Eko Hidayat Wayang Kulit	69
3.3 Pembahasan Hasil Penelitian <i>Classic</i> Wayang	70
3.4 Pembahasan Hasil Penelitian Wayang Moeljosoehardjo	71
3.5 Hasil Analisis Metode ATUMICS	74
3.6 Arah Rekomendasi Desain	77

BAB IV USULAN PERANCANGAN PRODUK

4.1 <i>Problem Statement</i>	80
4.2 <i>Design Brief</i>	80
4.3 Atribut Produk	80
4.4 <i>Image Board</i>	
4.4.1 <i>Mood Board</i>	81
4.4.2 <i>Lifestyle Board</i>	82
4.4.3 <i>Usage Board</i>	82
4.4.4 <i>Styling Board</i>	83
4.5 Iterasi	
4.5.1 Sketsa Alternatif	83
4.5.2 Sketsa Iterasi	86
4.5.3 <i>Freeze Design</i>	87
4.5.4 Studi Model	89

4.6 Spesifikasi Produk	91
4.7 Prototipe	93
4.8 Hasil Evaluasi Produk Akhir	99

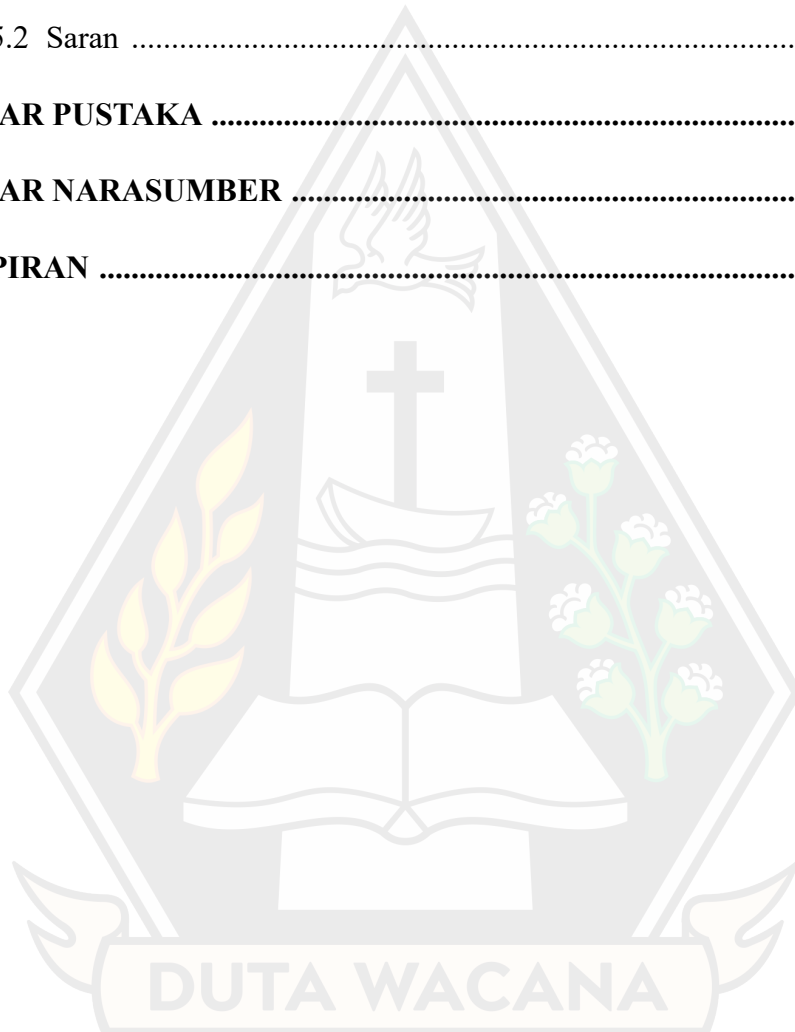
BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	105

DAFTAR PUSTAKA	107
-----------------------------	------------

DAFTAR NARASUMBER	111
--------------------------------	------------

LAMPIRAN	113
-----------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode ATUMICS	4
Gambar 2.1 Wayang Kulit	9
Gambar 2.2 Wayang Golek	10
Gambar 2.3 Wayang Wong	10
Gambar 2.4 Wayang Beber	11
Gambar 2.5 Wayang Klithik	11
Gambar 2.6 Wayang Motekar	12
Gambar 2.7 Proses Tatah Sungging	16
Gambar 2.8 Pertunjukan Wayang Kulit	17
Gambar 2.9 Gunungan Wayang Jogja	19
Gambar 2.10 Makna Motif Gunungan Wayang	20
Gambar 2.11 Motif Pohon pada Gunungan	21
Gambar 2.12 Motif Banteng pada Gunungan	21
Gambar 2.13 Motif Harimau pada Gunungan	21
Gambar 2.14 Motif Ular pada Gunungan	22
Gambar 2.15 Motif Monyet pada Gunungan	22
Gambar 2.16 Motif Burung pada Gunungan.....	22
Gambar 2.17 Motif Dua Penjaga pada Gunungan	23
Gambar 2.18 Motif Gapura pada Gunungan	23
Gambar 2.19 Motif Wajah Raksasa pada Gunungan	23
Gambar 2.20 Motif Burung Elang pada Gunungan	24
Gambar 2.21 Motif Sisi Belakang Gunungan	24
Gambar 2.22 Kayon Gapuran Solo	25
Gambar 2.23 Kayon Blumbangan Solo	26
Gambar 2.24 Suasana Kamar Tidur yang Nyaman	27
Gambar 2.25 Lampu Tidur	28
Gambar 2.26 Bagian Lampu Tidur	31
Gambar 2.27 <i>Amber Light</i>	33

Gambar 2.28 <i>Red Light</i>	33
Gambar 2.29 <i>Warm White</i>	34
Gambar 2.30 Kayu Solid	36
Gambar 2.31 Kayu Olahan	37
Gambar 2.32 Kayu Pinus	40
Gambar 2.33 Kayu Cemara	41
Gambar 2.34 Kayu <i>Spruce</i>	42
Gambar 2.35 <i>Butt Joint</i>	43
Gambar 2.36 <i>Dowell Joint</i>	44
Gambar 2.37 <i>Mortise and Tenon Joint</i>	45
Gambar 2.38 <i>Dovetail Joint</i>	45
Gambar 2.39 Sambungan Mitre	46
Gambar 2.40 <i>Pocket Hole</i>	46
Gambar 2.41 Difraksi Celah Tunggal	49
Gambar 2.42 Difraksi Celah Majemuk	50
Gambar 2.43 Metode ATUMICS	51
Gambar 2.44 <i>Micro Level</i> dan <i>Macro Level</i> pada Metode ATUMICS	56
Gambar 2.45 Molekul Tradisi dan Modernitas pada ATUMICS	57
Gambar 2.46 Proses Integrasi dari Elemen Tradisi dan Modern	57
Gambar 3.1 Gapura Desa Wukirsari	62
Gambar 3.2 Rumah Bapak Sujiyono Pengrajin Wayang “Aksen”	63
Gambar 3.3 Kios Wayang Parji Trisno	64
Gambar 3.4 Mas Bobby Pengrajin <i>Classic</i> Wayang	65
Gambar 3.5 Toko Wayang Moeljosoehardjo	65
Gambar 3.6 Wayang Kulit Kualitas Istimewa dan Kualitas Kasar	66
Gambar 3.7 Produk Produk Karya Pak Sujiyono	67
Gambar 3.8 Produk yang dijual Wayang Parji Trisno	68
Gambar 3.9 Produk dan Lingkungan <i>Classic</i> Wayang	70
Gambar 3.10 Lingkungan dan Produk Wayang Moeljosoehardjo	72
Gambar 3.11 Analisis Elemen ATUMICS Gunungan Wayang	74
Gambar 3.12 Analisis Elemen ATUMICS Lampu Tidur	75

Gambar 3.13 Konsep Desain Lampu Tidur Gunungan dengan	76
Gambar 4.1 <i>Mood Board</i>	81
Gambar 4.2 <i>Lifestyle Board</i>	82
Gambar 4.3 <i>Usage Board</i>	82
Gambar 4.4 <i>Styling Board</i>	83
Gambar 4.5 Sketsa Alternatif Pertama	84
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif Kedua.....	85
Gambar 4.7 Diagram Hasil Penilaian Sketsa	85
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif Terpilih	86
Gambar 4.9 Sketsa Iterasi	86
Gambar 4.10 <i>Freeze Design</i>	87
Gambar 4.11 Model 1	89
Gambar 4.12 Model 2	91
Gambar 4.13 Diagram Responden	94
Gambar 4.14 Konsultasi Dengan Pengrajin Wayang	95
Gambar 4.15 Gunungan Wayang Tidak Sesuai Dengan Mal	96
Gambar 4.16 Proses Penyatuan Semua Komponen	97
Gambar 4.17 Lampu 1 dan Hasil Bayangan	98
Gambar 4.18 Lampu 2 dan Hasil Bayangan	98
Gambar 4.19 Tampak Depan Lampu	99
Gambar 4.20 Tampak Perspektif Lampu	99
Gambar 4.21 Pengguna 1 Mencolokan Steker dan Menyalakan Lampu	100
Gambar 4.22 Pengguna 1 Memasang Lampu	100
Gambar 4.23 Pengguna 2 Membuka Kap dan Mengganti Lampu	101
Gambar 4.24 Pengguna 2 Mencolokan Steker dan Menyalakan Lampu	101
Gambar 4.25 Diagram Responden Cukup Tertarik dengan Wayang Kulit	102
Gambar 4.26 Diagram Responden Menyukai Tontonan Modern	102
Gambar 4.27 Jawaban Responden Terkait Produk Cahya Cinarita	103
Gambar 4.28 Diagram Responden Terkait Produk Cahya Cinarita	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Produk Sejenis	61
Tabel 3.1 Arah Rekomendasi Desain Lampu Tidur	78
Tabel 4.1 Atribut Produk	80



GLOSARIUM

- Blencong*** : Alat penerangan atau lampu yang digunakan untuk pertunjukan wayang yang berfungsi untuk menciptakan bayangan wayang pada *kelir*.
- Catur*** : Perbincangan atau percakapan para tokoh wayang yang diucapkan oleh dalang saat dalam pertunjukan wayang kulit
- Cempurit*** : Gagang atau gapit untuk menggerakkan wayang.
- Gempuran*** : Motif pahatan pada rambut wayang.
- Gendhing*** : Musik tradisional yang mengiringi pertunjukan wayang.
- Gupala Gupali*** : Dua raksasa penjaga gerbang gapura pada gunung wayang.
- Jamang*** : Ikat kepala yang dikenakan oleh tokoh wayang kulit, seperti raja atau satria.
- Karawitan*** : Seni musik tradisional yang menggunakan gamelan dan bertangga nada slendro dan pelog.
- Kayon Blumbangan*** : Salah satu jenis gunung wayang atau wayang kayon yang memiliki bentuk atau motif blumbangan atau disebut juga kolam.
- Kayon Gapuran*** : Salah satu jenis gunung wayang atau wayang kayon yang memiliki bentuk atau motif gapura pada bagian tengah.
- Kelir*** : Layar putih yang digunakan untuk memainkan wayang kulit.
- Lakon wayang*** : Perjalanan tokoh dalam cerita atau serangkaian peristiwa yang ditampilkan dalam satu pementasan wayang.
- Mekuto*** : Hiasan kepala seperti mahkota pada wayang kulit.

<i>Oncal</i>	: Hiasan atau ornamen kecil yang berbentuk bulatan pada kepala atau tubuh wayang.
<i>Pakem</i>	: Pedoman atau aturan yang dijadikan acuan dalam pembuatan serta pementasan wayang.
<i>Pathet manyura</i>	: Pengaturan nada gamelan atau musik Jawa yang mengiringi adegan klimaks sampai pada penyelesaian masalah pada pertunjukan wayang kulit.
<i>Pathet nem</i>	: Pengaturan nada gamelan Jawa yang mengiringi adegan awal yang merupakan pengenalan pertunjukan wayang kulit.
<i>Pathet sanga</i>	: Pengaturan nada gamelan Jawa yang mengiringi adegan perumitan masalah pada pertunjukan wayang kulit.
<i>Praban</i>	: Pahatan relungan yang ada di <i>probo</i> .
<i>Probo</i>	: Aksesoris yang digunakan pada bagian punggung wayang kulit.
<i>Rasulan</i>	: Tradisi tahunan masyarakat Gunungkidul, Yogyakarta sebagai ungkapan rasa syukur atas hasil panen yang melimpah.
<i>Sampur</i>	: Hiasan berupa selendang pada tokoh wayang.
<i>Sembulihan</i>	: Motif pahatan pada bagian jarik wayang kulit.
<i>Slametan</i>	: Tradisi masyarakat Jawa yang berupa upacara adat dan perayaan bersama untuk mengungkapkan rasa syukur dan memohon keselamatan.
<i>Sulukan</i>	: Lagu yang dinyanyikan oleh dalang untuk menciptakan suasana tertentu dalam adegan adegan pada pertunjukan wayang kulit.
<i>Sumping</i>	: Hiasan atau aksesoris pada bagian telinga wayang kulit.
<i>Sungging</i>	: Teknik pewarnaan dalam pembuatan wayang kulit.
<i>Tatah</i>	: Teknik memahat pada kulit hewan dalam proses pembuatan wayang kulit.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang kulit menjadi salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional Indonesia, khususnya Jawa yang kaya akan nilai budaya. Wayang kulit telah dikenal luas oleh dunia sebagai salah satu warisan budaya yang mencerminkan nilai-nilai moral, kearifan lokal, dan filosofi kehidupan masyarakat Indonesia. Nilai moral yang tercermin seperti pengendalian diri, kebaikan & kejahatan melalui konflik pada cerita dan tokoh, keadilan & kebenaran, rendah hati & sabar, kesetiaan, kejujuran, dan masih banyak lagi. Nilai filosofi kehidupan yang muncul contohnya seperti hidup adalah perjuangan atau *laku urip* yang mana wayang mengajarkan bahwa hidup penuh cobaan, ujian, dan percobaan, kemudian tentang kebenaran yang akan menang, di mana pada pertunjukan wayang akan selalu ada pertarungan antara kebenaran (dharma) dan kejahatan (adharma). Wayang kulit tidak hanya sekedar menjadi sebuah pertunjukan, tetapi juga mencakup aspek aspek lain, seperti musik, seni rupa, dan cerita khas yang diwariskan secara turun-temurun. Meskipun demikian, keberadaan wayang kulit saat ini sebagai bentuk seni tradisional Indonesia menghadapi tantangan besar di era modernisasi. Perubahan selera masyarakat serta kemajuan industri hiburan mengakibatkan minat terhadap wayang kulit semakin menurun, terutama di kalangan generasi muda.

Turunnya minat masyarakat akan wayang kulit ini akan mempengaruhi keberadaan wayang kulit ke depannya. Wayang kulit yang sebelumnya menjadi kebanggaan dan identitas bangsa, akan terlupakan seiring perkembangan zaman modern. Maka dari itu, dibutuhkan upaya untuk merawat dan melestarikan kebudayaan ini salah satunya dengan melakukan revitalisasi. Revitalisasi budaya merupakan upaya untuk menghidupkan kembali budaya setempat agar tidak hilang atau punah. Revitalisasi budaya

dapat dilakukan dengan menjadikan wayang kulit sebagai ide dalam pengembangan sebuah produk dengan mengambil elemen atau simbol yang menjadi ciri khas wayang kulit untuk diterapkan ke dalam produk yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti produk lampu tidur. Gunungan wayang menjadi elemen serta simbol penting yang harus ada pada sebuah pertunjukan wayang kulit. Gunungan memiliki peran penting dalam sebuah pertunjukan wayang kulit, yaitu sebagai penanda akhir dan awal cerita, serta pergantian cerita. Gunungan juga dijadikan sebagai latar atau *background* dalam pertunjukan wayang. Untuk itu pada penelitian ini, gunungan akan menjadi elemen yang diambil dari wayang kulit untuk dijadikan ide pengembangan produk lampu tidur. Gunungan wayang sendiri memiliki dua jenis yaitu *blumbangan* dan *gapuran*. Pada penelitian ini, gunungan dipilih yaitu gunungan wayang *gapuran* dengan gagrak Yogyakarta. Dengan mengambil bentuk serta motif-motif pada gunungan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melestarikan kebudayaan wayang kulit yang merupakan warisan budaya yang memiliki nilai moral, kearifan lokal, dan filosofi kehidupan masyarakat Indonesia agar tidak punah dan hilang seiring dengan tantangan kehidupan modernisasi. Pelestarian dilakukan dengan dengan revitalisasi budaya wayang kulit melalui ide pengembangan sebuah produk yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengembangan produk lampu tidur dapat berkontribusi dalam melestarikan kebudayaan wayang kulit Yogyakarta?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Mengembangkan desain produk lampu tidur melalui budaya wayang kulit khususnya gunung wayang Yogyakarta tanpa menghilangkan nilai budaya, motif, dan ciri khas pada gunung wayang tersebut dengan menggunakan metode ATUMICS.
- b. Melestarikan kebudayaan wayang kulit Yogyakarta di tengah tantangan modernisasi melalui produk yang dapat diterima masyarakat.

1.3.2 Manfaat

Dari rumusan masalah dan tujuan tersebut, maka didapat manfaat yang akan diperoleh, manfaat tersebut adalah :

- a. Membantu melestarikan kebudayaan wayang kulit Yogyakarta lewat pengembangan desain produk lampu tidur
- b. Membantu meningkatkan kesadaran Masyarakat terutama generasi muda terhadap warisan budaya wayang kulit.

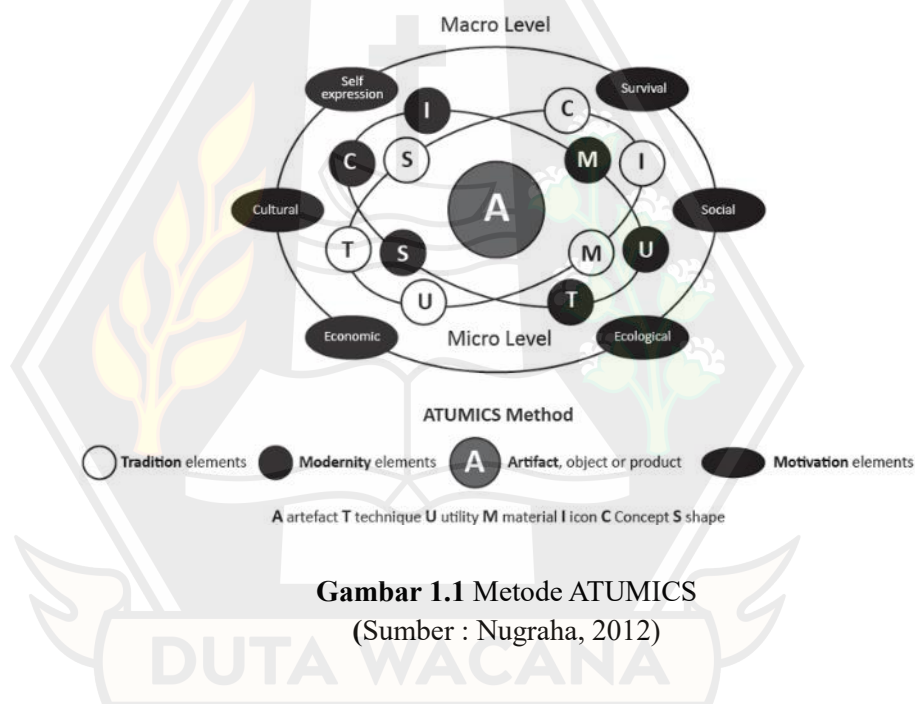
1.4 Ruang Lingkup

Penelitian akan dilakukan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal yang diteliti dalam penelitian ini adalah wayang kulit Yogyakarta khususnya pada gunung wayang, yang menjadi elemen terpenting dalam pertunjukan wayang kulit. Gunung yang diteliti adalah gunung wayang *gapuran* dengan gagrak Yogyakarta, mulai dari motif, filosofi, serta ciri khas dari gunung wayang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan pengrajin wayang.

1.5 Metode Desain

Pada penelitian ini metode desain yang digunakan yaitu ATUMICS yang merupakan singkatan dari *Artefact*, *Technique*, *Utility*, *Material*, *Icon*, *Concept*, dan *Shape* (Nugraha, 2012). ATUMICS yaitu alat untuk mencari kemungkinan membuat objek baru yang terinspirasi dari tradisi, dengan menata ulang dan mengintegrasikan enam elemen tradisi dan modernitas (Nugraha, 2012). Metode ini digunakan untuk menciptakan sebuah produk

dari sebuah tradisi yang ada. Metode ini diterapkan dengan mengidentifikasi ke 7 elemen yang ada pada ATUMICS, yaitu berupa *Artefact* yang merupakan tradisi atau simbol yang akan dikembangkan, *Technique* berupa teknik yang digunakan pada artefak tersebut, *Utility* yang merupakan kegunaan dari artefak tersebut dalam sebuah tradisi, *Material* yang digunakan pada artefak, *Icon* yang berupa simbol atau hal khas yang ada pada artefak, *Concept* atau konsep dari artefak tersebut dalam tradisi yang ada, serta terakhir *Shape* yang merupakan bentuk dari artefak yang ada. Penerapan dilakukan dengan menganalisis artefak yang ada dengan 6 elemen ATUMICS ini kemudian dari ke enam elemen tersebut di lakukan penerapan ke produk produk baru yang akan dibuat.



Gambar 1.1 Metode ATUMICS
(Sumber : Nugraha, 2012)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Wayang kulit Yogyakarta menjadi salah satu warisan budaya Indonesia yang wajib di lestarikan. Minat masyarakat pada wayang kulit di masa modern cenderung menurun, hal ini disebabkan karena perubahan selera masyarakat yang cenderung lebih menyukai pertunjukan modern karena ceritanya yang lebih menarik dan seru dibandingkan dengan pertunjukan wayang kulit. Hal ini memberikan dampak yang cukup besar pada keberadaan wayang kulit ke depannya. Wayang kulit sebagai warisan budaya akan hilang dan dilupakan begitu saja. Revitalisasi perlu dilakukan untuk mengatasi hal ini, salah satunya dengan menjadikan wayang kulit sebagai ide pengembangan produk sehari-hari agar wayang kulit dapat diingat tanpa harus menonton pertunjukan wayang tersebut. Produk lampu tidur gunungan "*Cahya Cinarita*" yang dirancang pada penelitian ini mampu menjadi salah satu upaya untuk melestarikan budaya wayang kulit Yogyakarta. Produk "*Cahya Cinarita*" sudah mampu berkontribusi dalam pelestarian budaya Wayang Kulit Yogyakarta. Kontribusi tersebut dapat dilihat dari :

1. Produk "*Cahya Cinarita*" memiliki bentuk serta motif gunungan wayang, yang di mana gunungan ini menjadi elemen atau simbol penting pada wayang kulit. Penggunaan bentuk gunungan ini akan mengingatkan masyarakat pada budaya wayang kulit pada saat melihat produk
2. Efek bayangan yang muncul pada produk "*Cahya Cinarita*" juga mampu menambahkan kesan suasana pertunjukan wayang pada produk lampu. Bayangan menjadi ciri khas dari sebuah pertunjukan wayang kulit, sehingga dengan munculnya bayangan pada produk lampu akan mengingatkan masyarakat pada wayang kulit.

3. Penggunaan material kulit hewan serta teknik *tatah sungging* juga masih dipertahankan pada produk lampu tidur, sehingga ciri khas dari wayang kulit tetap terlihat pada produk “*Cahaya Cinarita*”.
4. Penambahan buku kecil sebagai pelengkap untuk lampu, yang berisi informasi singkat mengenai wayang kulit, juga dapat menumbuhkan pemahaman masyarakat akan pertunjukan wayang kulit. Selain itu, penggunaan buku ini juga sebagai salah satu bentuk penerapan *sulukan* wayang yang mana *sulukan* juga menjadi elemen penting pada pertunjukan wayang.
5. Penggunaan lampu berwarna kuning, juga menambahkan kesan suasana pertunjukan wayang kulit pada produk lampu tidur.

Maka dari itu, dengan adanya beberapa elemen wayang kulit yang masih dipertahankan dan diterapkan pada produk lampu “*Cahaya Cinarita*”, produk ini mampu berkontribusi dalam pelestarian wayang kulit Yogyakarta karena produk mengingatkan pengguna pada budaya wayang.

5.2 Saran

Adapun saran agar pengembangan produk dapat terus berlanjut dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta tujuan revitalisasi budaya:

1. Pengembangan dapat dilakukan dengan menganalisis artefak lain yang berkaitan dengan wayang seperti, tokoh atau karakter wayang, gamelan, kelir, bahkan blencong dengan pengembangan produk yang dapat diusulkan seperti *speaker* atau *music box*, mainan edukatif, dan lain sebagainya.
2. Melakukan uji coba produk dengan pengguna lebih dalam lagi seperti menambah jumlah uji coba dengan pengguna, kemudian memperbanyak aspek uji coba mulai dari kenyamanan penggunaan lebih detail, kemudahan dalam penggunaan produk, serta pemberian saran terkait produk lebih di dalam lagi sehingga nantinya produk tidak hanya

mencerminkan kebudayaan tertentu tapi juga dapat nyaman dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Potensi penelitian yang dapat dilakukan lebih lanjut adalah mencari strategi untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap wayang kulit.



DAFTAR PUSTAKA

- Adianto, A. (2020, September 24). *Kayu sebagai Bahan dan Struktur Konstruksi Bangunan*. Retrieved from Construction Plus Asia: <https://www.constructionplusasia.com/id/material-kayu/>
- Agung. (2023, Januari 8). *Filosofi dan Makna Simbol-Simbol Dalam Gunungan Wayang Kulit Jawa*. Retrieved from rebowagen: <https://rebowagen.com/2023/01/filosofi-dan-makna-simbol-simbol-dalam-gunungan-wayang-kulit-Jawa/>
- Aku Pintar. (n.d.). *Gelombang Cahaya*. Retrieved from Aku Pintar : <https://akupintar.id/belajar/-/online/materi/modul/11-mia/fisika/gelombang-cahaya/difraksi-cahaya/515460>
- Azka. (2024, April 20). *Macam-Macam Sambungan Kayu dan Trik Menyambungkannya*. Retrieved from TEKNIKSIPIL.ID: <https://tekniksipil.id/macam-macam-sambungan-kayu-dan-teknik-menyambungkannya/>
- Bellboy, M. (2024, Mei 30). *10 Jenis Wayang yang Populer di Indonesia, Lengkap dengan Penjelasanannya*. Retrieved from Traveloka: <https://www.traveloka.com/id-id/explore/destination/jenis-wayang-acc/362102>
- Block Blue Light. (2021, September 12). *What Is The Best Color Light For Sleep?* Retrieved from Block Blue Light: <https://www.blockbluelight.com/blogs/news/what-is-the-best-color-light-for-sleep>
- CNN Indonesia. (2022, Desember 15). *Kerajinan Bahan Keras: Pengertian, Contoh, dan Teknik Pembuatannya*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20221212163112-569-886424/kerajinan-bahan-keras-pengertian-contoh-dan-teknik-pembuatannya>
- Damayanti, E. N., & Gischa, S. (2024, Maret 13). *10 Jenis-Jenis Wayang dan Pengertiannya*. Retrieved from KOMPAS.COM: <https://www.kompas.com/skola/read/2024/03/13/173000269/10-jenis-jenis-wayang-dan-pengertiannya?page=all>
- Damayanti, E. N., & Gischa, S. (2024, Mei 20). *Nilai Filosofis Gunungan Wayang*. Retrieved from KOMPAS.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2024/05/20/183000069/nilai-filosofis-gunungan-wayang?page=all>

- Darmojo, K. W., & Soeryono, S. J. (2019). Penerapan Motif Wayang Beber pada Warangka Keris sebagai Upaya Pengembangan Produk Guna Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Budaya Lokal. . *Laporan Penelitian Terapan*, 1-62.
- Dykstra, J. (2018, Febuari 20). *Parts of a Lamp (Table and Floor Lamp Diagram)*. Retrieved from Home Stratosphere: <https://www.homestratosphere.com/lamp-parts/>
- Edward, B. R., Savitri, M. A., Morika, D., & Gabriella, I. (2022). Pengaplikasian modul 'ATUMICS' pada bidang desain industri furnitur rotan di Cirebon . *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 28.
- Felder Grup. (n.d.). *kayu solid*. Retrieved from Felder Grup : <https://www.felder-group.com/id-id/pengolahan-bahan-bahan/kayu-solid>
- fisip, m. (2023, April 29). *Artefak Review: Wayang Kulit*. Retrieved from Etnografi: <https://museoetno.fisip.unair.ac.id/artefak-review-wayang-kulit/>
- IKEA. (n.d.). *Fakta menarik kayu oak, jenis, dan kegunaannya*. Retrieved from IKEA: <https://www.ikea.co.id/in/inspirasi/fakta-menarik-kayu-oak-jenis-dan-kegunaannya>
- IKEA. (2024, Agustus 29). *Pengaruh warna lampu untuk tidur yang lebih nyaman dan nyenyak*. Retrieved from IKEA: <https://www.ikea.co.id/in/inspirasi/warna-lampu-untuk-tidur>
- Indonesia Kaya. (2020, Oktober 21). *Wayang Kulit: Dari Indonesia Untuk Dunia*. Retrieved from Indonesia Kaya: <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/wayang-kulit-kekayaan-seni-nusantara-yang-bernilai-adiluhung/>
- Isnanto, B. A. (2024, Oktober 15). *Gunungan Wayang: Fungsi, Jenis, Simbol dan Filosofinya*. Retrieved from detikedu: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7587505/gunungan-wayang-fungsi-jenis-simbol-dan-filosofinya>
- Mike, W. (2023, Agustus). *12 Essential Wood Joints for Your Next Project*. Retrieved from Woodworkers Guild of America: <https://www.wwgoa.com/post/best-woodworking-joints>
- Kagama, R. (2021, Maret 28). *Kagama Berbudaya 3: Pengenalan Wayang Gagrak Ngayogyakarta*. Diambil kembali dari Kagama : Keluarga Alumni Gajah Mada: <https://kagama.id/kagama-berbudaya-3-pengenalan-wayang-gagrak-ngayogyakarta/>
- Kalumata, S. (2024, September 27). *Fungsi dan Manfaat Lampu Tidur untuk Kesehatan*. Retrieved from Radio Republik Indonesia:

<https://www.rri.co.id/kesehatan/1000706/fungsi-dan-manfaat-lampu-tidur-untuk-kesehatan>

- Moh. Makmun, P., & Anggriani, S. D. (2023). Kisah Raden Gatotkaca sebagai Ide Ornamentasi Cipta Kriya . *Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(11), 1585-1605.
- Museum. (2023, April 18). *Wayang Kulit Gaya Yogyakarta*. Retrieved from DINAS KEBUDAYAAN DIY : <https://budaya.jogjapro.go.id/berita/detail/1458-wayang-kulit-gaya-yogyakarta>
- Mutiasari, R. N., & Panggabean, R. (2014). Penerapan Citra Wayang Dengan Teknik Sulam Tusuk Jelujur Untuk Produk Interior. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain No.1*, 1-8
- Nugraha, A. (2012). *Transforming Tradition*. Helsinki: Aalto University, School of Arts, Design and Architecture.
- Puspapertiwi, E. R., & Firdaus, F. (2023, Juli 14). *Jangan Tidur Jam 10 Malam, Ini Waktu Tidur yang Ideal dan Cara Mengaturnya*. Retrieved from KOMPAS.COM: <https://www.kompas.com/tren/read/2023/07/14/200000665/jangan-tidur-jam-10-malam-ini-waktu-tidur-yang-ideal-dan-cara-mengaturnya?page=all>
- Ragam Info. (2023, Agustus 8). *4 Fungsi Wayang Kulit dan Sejarah Singkatnya*. Retrieved from Ragam Info: <https://kumparan.com/ragam-info/4-fungsi-wayang-kulit-dan-sejarah-singkatnya-20wtGKC1Cl3/2>
- RagamInfo. (2023, Oktober 8). *Jenis-jenis Fenomena Difraksi Cahaya beserta Contohnya*. Retrieved from Kumparan: <https://kumparan.com/ragam-info/jenis-jenis-fenomena-difraksi-cahaya-beserta-contohnya-21L9f2RCOUS/3>
- RagamInfo. (2023, Oktober 20). *Pengertian dan Rumus Difraksi Cahaya yang Perlu Diketahui*. Retrieved from Kumparan: <https://kumparan.com/ragam-info/pengertian-dan-rumus-difraksi-cahaya-yang-perlu-diketahui-21PqzeYJOTm/3>
- Sabandar, S. (2024, Juli 13). *Mengintip Proses Pembuatan Wayang Kulit yang Rumit*. Retrieved from Liputan 6: <https://www.liputan6.com/regional/read/5641692/mengintip-proses-pembuatan-wayang-kulit-yang-rumit?page=2>
- Saniharto. (n.d.). *Kayu Solid - Pengertian, Jenis dan Kelebihannya dalam Furniture*. Retrieved from Saniharto : <https://www.saniharto.com/news-events/read/989/kayu-solid-pengertian-jenis-dan-kelebihannya-dalam-furniture>

- Sehat Aqua. (2024, Agustus 25). *10 Manfaat Lampu Tidur Saat Istirahat, Bantu Jaga Kesehatan!* Retrieved from Sehat Aqua: <https://www.sehataqua.co.id/manfaat-lampu-tidur/>
- Solihin, A. (2011, Desember). *Filosofi dan Makna Kayon atau Gunungan dalam Wayang* . Retrieved from Seni - Budaya Indonesia : <https://indoborneonatural.blogspot.com/2011/12/filosofi-dan-makna-kayon-atau-gunungan.html>
- Sunyoto, C., & Angge, I. C. (2016). Bentuk Gunungan Wayang Kulit Purwa sebagai Sumber Ide Pembuatan . *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 02* , 317-322.
- Tempo. (2024, September 14). *Warna Lampu yang Cocok untuk Kamar Tidur*. Retrieved from Tempo: <https://www.tempo.co/info-tempo/warna-lampu-yang-cocok-untuk-kamar-tidur-9595>
- Tim Penulis. (2023, September 7). *Wayang Kulit: Seni Tradisional Indonesia yang Menghidupkan Mitos dan Legenda*. Retrieved from Kelurahan Tepus Kapanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul : <https://desatepus.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/2710-Wayang-Kulit--Seni-Tradisional-Indonesia-yang-Menghidupkan-Mitos-dan-Legenda>
- Waskito, W. (2021, April 27). *Mengenal Kayu Keras dan Kayu Lunak*. Retrieved from Binus University School Of Design: <https://binus.ac.id/malang/interior/2021/04/27/mengenal-kayu-keras-dan-kayu-lunak/>
- Wulandari, A. P. (2023, Desember 12). *Wayang Kayon: Simbol Kehidupan* . Retrieved from Kumparan.com: <https://kumparan.com/putriaw1812/wayang-kayon-simbol-kehidupan-21kCnjMn87t/1>
- Yuniarto, T. (2023, November 23). *Wayang: Asal-usul, Fungsi, dan Nilai Filosofi*. Retrieved from Kompaspedia: <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/wayang-asal-usul-fungsi-dan-nilai-filosofi>

DAFTAR NARASUMBER

1. Pengrajin Wayang Kulit Aksen

Nama narasumber : Pak Sujiyono
Usia : 66 tahun
Kontak person : 08179108397 (Pak Sujiyono) / 0818464081
Alamat : Karangasem RT 05, Wukirsari, Kapanewon Imogiri,
Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55782.

2. Pengrajin Wayang Kulit Parji Trisno

Nama narasumber : Mas Yudhi Hartanta
Usia : 35 tahun
Kontak person : 087738877754 (Mas Yudhi)
Alamat : Jl pucung Karangasem, RT 02, Nogosari I, Wukirsari,
Kec. Imogiri, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55782.

3. Eko Hidayat Wayang Kulit

Nama narasumber : Mas Eko Hidayat
Usia : 42 tahun
Kontak person : 081904027072 (Mas Eko Hidayat)
Alamat : Pucung Karang Asem RT 07, Karang Asem, Wukirsari,
Kec. Imogiri, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55782.

4. Classic Wayang

Nama narasumber : Mas Ari Bowo atau Mas Bobby
Usia : 48 tahun
Kontak person : 081226883325 (Classic Wayang)
Alamat : Jl. Magangan Kulon Jl. Ngadisuryan No.30 KT 1,
Patehan, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta, Daerah
Istimewa Yogyakarta 55133.

5. Wayang Moeljosoehardjo

Nama narasumber : Luna Sriwulaningsih

Usia : 56 tahun

Kontak person : 087845665860 (Ibu Luna)

Alamat : Jl. Letjen S.Parman, Patangpuluhan, Wirobrajan, Kota
Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55251.

