

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571  
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

---

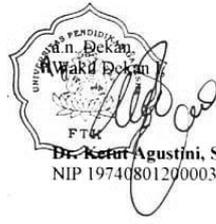
Nomor : 172/UN48.11.1/DT/2021 Singaraja, 1 Pebruari 2021  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

Yth. Rektor ISI Denpasar  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Informasi Rumah Tradisional Bali Asta Kosala kosali", kepada mahasiswa berikut.

Nama : I Made Adhikara Nugraha  
NIM : 1615051052  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : X (sepuluh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

  
Wakil Dekan  
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP 197408012000032001



## KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUANAlamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571  
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>Nomor : 1374/UN48.11.1/DT/2020  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

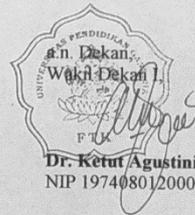
Singaraja, 22 Oktober 2020

Yth. Kepala Desa Batuan Gianyar

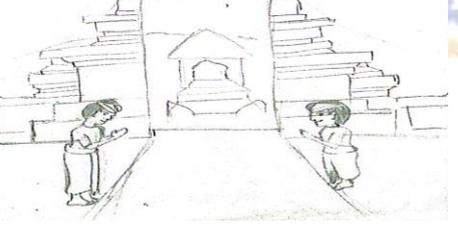
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Pengambilan Gambar untuk Pemodelan Rumah Tradisional", kepada mahasiswa berikut.

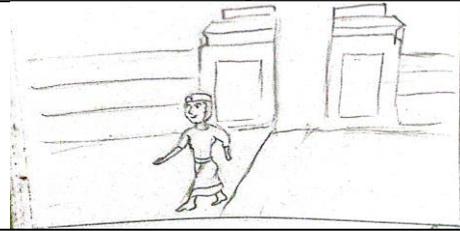
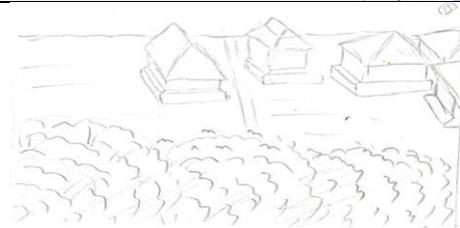
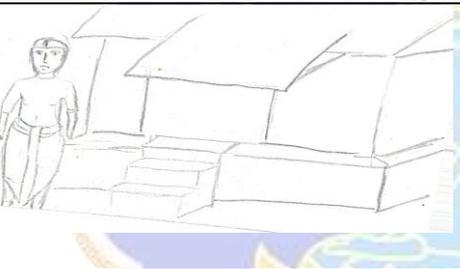
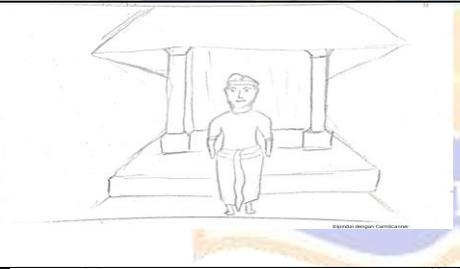
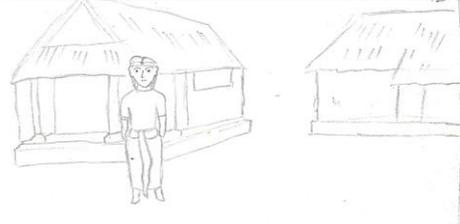
Nama : I Made Adhikara Nugraha  
NIM : 1615051052  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : IX (sembilan)

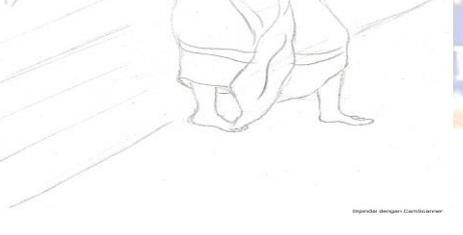
Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

**Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.**  
NIP 197408012000032001

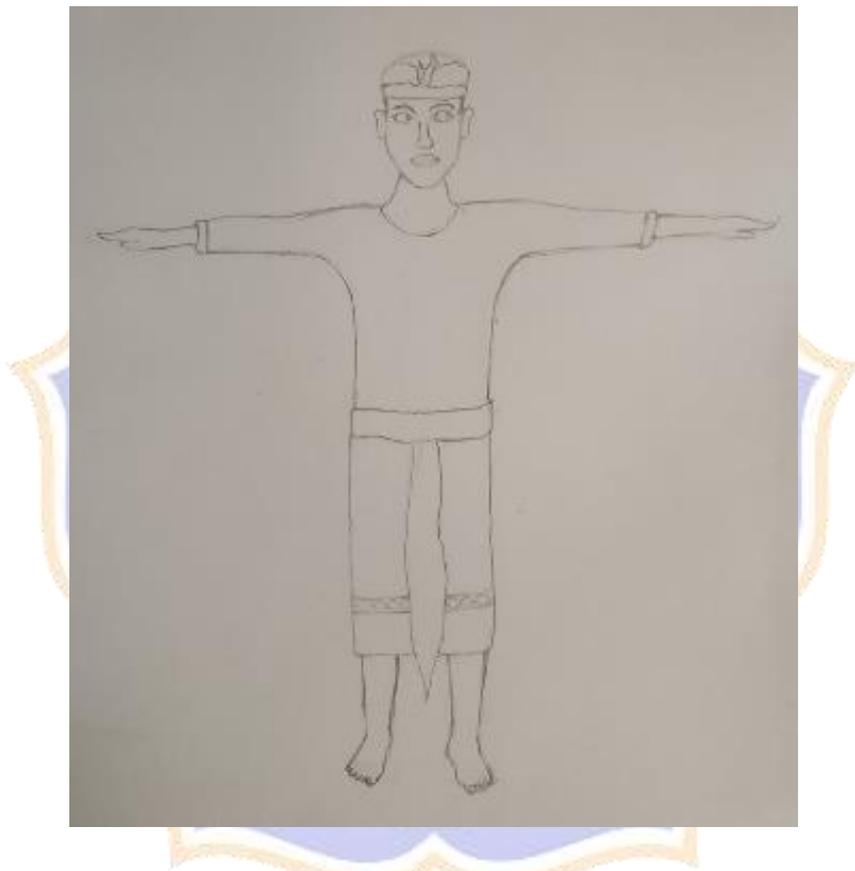
**Lampiran 2. Storyboard Bangunan-bangunan dan Rancangan Karakter**

No	Adegan	Skenario	Keterangan
1.		Adegan awal.	Menampilkan gambar pulau Bali.
2.		Indahnya kekayaan alam Bali.	Menampilkan gambar gunung dan hutan.
3.		Indahnya kekayaan alam Bali.	Menampilkan gambar laut.
4.		Suasana persembahyangan di pura.	Menampilkan gambar Wanita yang sedang bersimpuh bersembahyang,
5.		Suasana keramah tamahan adat istiadat di Bali.	Menampilkan gambar 2 orang lelaki saling memberikan salam.
6.		Perkenalan karakter dan Pengenalan Arsitektur Bali.	Menampilkan gambar seorang karakter bernama Putu di depan rumah.

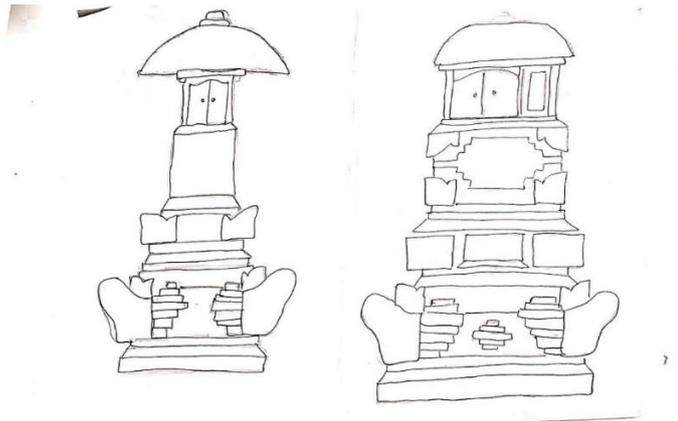
No	Adegan	Skenario	Keterangan
7.		Karakter memasuki areal rumah.	Menampilkan karakter Putu berjalan ke dalam rumah.
8.		Menjelaskan keterkaitan konsep Ashta Kosala-Kosali dan Tri Hita Karana.	Menampilkan gambar karakter yang memasuki areal rumah dan menampilkan isi pekarangan rumah.
9.		Penjelasan fungsi dan letak masing-masing bangunan	Menampilkan gambar rumah yang diambil dari atas.
10.		Penjelasan fungsi dan letak Bale Daja.	Menampilkan gambar karakter Putu di depan Bale Daja
11.		Penjelasan fungsi dan letak Bale Dangan.	Menampilkan karakter Putu di depan Bale Dangan.
12.		Penjelasan fungsi dan letak Bale Dauh.	Menampilkan gambar karakter Putu di depan Bale Dauh.

No	Adegan	Skenario	Keterangan
13.		Penjelasan fungsi dan letak Dapur.	Menampilkan gambar karakter Putu di depan Dapur.
14.		Penjelasan sikut anatomi tangan.	Menampilkan karakter Putu di depan Bale Daging sembari mendemokan bagaimana sikut anatomi tangan Aguli.
15.		Penjelasan konsep asta wara untuk sikut tapakan.	Menampilkan gambar karakter Putu, sembari menjelaskan hitungan konsep Asta wara.
16.		Sikut tapakan dengan anatomi tubuh bagian kaki.	Menampilkan gambar kaki karakter Putu sedang memberikan demo bagaimana sikut tapak.
17.		Contoh mengukur tata letak bale. (Bale Daja)	Menampilkan gambar karakter Putu sedang memberikan contoh untuk mencari tata letak Bale Daja.
18.		Mencari tapakan dari Bale Daja ke Bale Daging.	Menampilkan gambar rumah dari atas, dan arah yang menunjukkan tapakan.

No	Adegan	Skenario	Keterangan
19.		Kesimpulan dan penutup video.	Menampilkan gambar karakter Putu di depan Bale Daging sembari menyimpulkan materi dan menutup video.



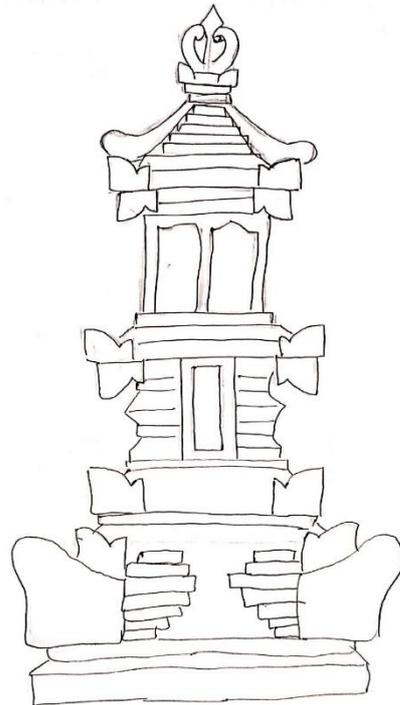
Gambar Ilustrasi Rancangan Karakter



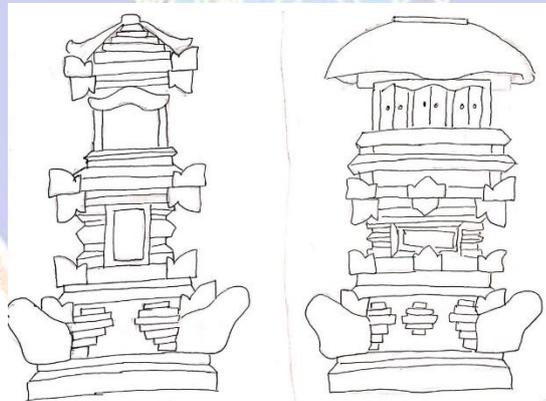
Gambar Ilustrasi Sanggah Ratu Ngurah



Gambar Ilustrasi Sanggah Surya

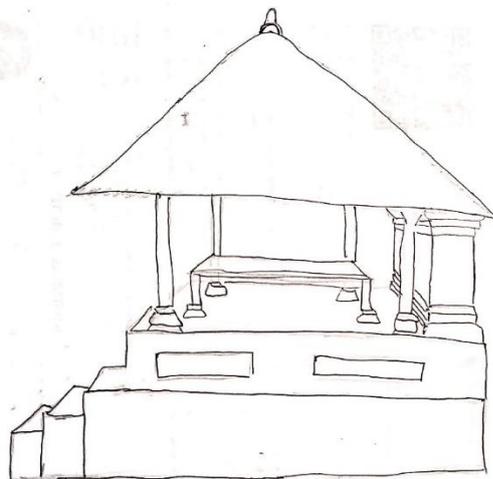


Gambar Ilustrasi Sanggah Rong 2



Gambar Ilustrasi

Sanggah Taksu dan Kemulan (Rong 3)



Gambar Ilustrasi Piyasan

**Lampiran 3. Kisi-Kisi Uji Ahli Isi**

No.	Aspek yang Dinilai	Komponen	Nomor Soal
1.	Audio	a. Audio narasi di dalam video.	1.
2.	Materi Asitektur Bali Ashta Kosala-Kosali.	a. Penjelasan konsep Ashta Kosala-Kosali. b. Penjelasan fungsi bangunan. c. Penjelasan mengenai sikut.	2,4,5,6,7.
3.	Tampilan	a. Rumah yang dijadikan model 3D dengan Teknik Fotogrametri.	3.

**Lampiran 4. Lembar Uji Ahli Isi**

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D ARSITEKTUR BALI ASHTA**  
**KOSALA-KOSALI BERBASIS FOTOGRAMETRI**

---

Judul Konten : Pengembangan Video Animasi 3D Arsitektur Bali Ashta  
 Kosala-Kosali Berbasis Fotogrametri

Tanggal : 30 April 2022

Peneliti : I Made Adhikara Nugraha

Ahli Isi :

Instrumen pengujian untuk ahli isi video dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk pengisian :**

Berilah tanda (√) pada salah satu kriteria yang merupakan jawaban paling tepat pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.

- a. SS = Sangat Sesuai
- b. S = Sesuai
- c. CS = Cukup Sesuai
- d. KS = Kurang Sesuai
- e. SKS = Sangat Kurang Sesuai

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	CS	KS	SKS
1.	Audio narasi dalam video sudah terdengar dengan jelas.					
2.	Penjelasan mengenai konsep Ashta Kosala Kosali dalam video tersebut sudah jelas dan sesuai.					

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	CS	KS	SKS
3.	Rumah yang dijadikan model 3D dengan teknik fotogrametri sudah sesuai dengan konsep Ashta Kosala Kosali.					
4.	Fungsi bangunan atau bale yang disampaikan dalam video animasi sudah jelas dan sesuai.					
5.	Penjelasan mengenai jenis-jenis sikut yang disampaikan dalam video animasi tersebut sudah tepat.					
6.	Penjelasan mengenai jenis-jenis sikut dengan peragaan gerak karakter dalam video tersebut sudah selaras.					
7.	Cara penyikutan antar bangunan atau bale yang disampaikan dalam video tersebut sudah jelas dan sesuai.					

Komentar dan Saran :

Gianyar, 30 April 2022  
Mengetahui dan Menyetujui

.....  
NIP.

**Lampiran 5. Kisi-Kisi Uji Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Komponen	Nomor Soal
1.	Audio dan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Audio narasi di dalam video.</li> <li>b. Volume musik Intrumental tidak mengganggu narasi.</li> <li>c. Penggunaan Bahasa mudah di pahami.</li> </ul>	1,2,3.
2.	Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Visualisasi lingkungan Arsitektur Bali.</li> <li>b. Visualisasi karakter.</li> <li>c. Visualisasi tekstur pada objek rumah.</li> </ul>	4,5,6.
3.	Gerakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Gerakan karakter sudah selaras dengan dubbing.</li> <li>b. Gerakan karakter sudah natural.</li> </ul>	7, dan 8.
4.	Pengkameraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengkameraan sudah baik.</li> </ul>	9.
5.	Durasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Durasi peradegan sudah tepat.</li> </ul>	10.

**Lampiran 6. Lembar Uji Ahli Media**

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D ARSITEKTUR BALI ASHTA  
KOSALA-KOSALI BERBASIS FOTOGRAMETRI**

---

Judul Konten : Pengembangan Video Animasi 3D Arsitektur Bali Ashta  
Kosala-Kosali Berbasis Fotogrametri

Tanggal : 23 Mei 2022

Peneliti : I Made Adhikara Nugraha

Ahli Media :

Instrumen pengujian untuk ahli media video dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk pengisian :**

Berilah tanda (√) pada salah satu kriteria yang merupakan jawaban paling tepat pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.

- a. SS = Sangat Sesuai
- b. S = Sesuai
- c. CS = Cukup Sesuai
- d. KS = Kurang Sesuai
- e. SKS = Sangat Kurang Sesuai

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	CS	KS	SKS
1.	Audio narasi dalam video sudah terdengar dengan jelas.					

2.	Volume musik instrumental tidak mengganggu suara dubber					
3.	Penggunaan bahasa dalam video mudah dipahami					
4.	Visualisasi lingkungan arsitektur bali ashta kosala-kosali dalam video animasi sudah baik dan jelas					
5.	Visualisasi karakter animasi sudah baik dan jelas					
6.	Visualisasi teksture pada objek rumah arsitektur bali ashta kosala-kosali sudah baik dan jelas					
7.	Gerakan karakter sudah selaras dengan dubbing					
8.	Gerakan karakter pada video animasi sudah baik dan natural					
9.	Pengkameraan pada video animasi sudah baik dan sesuai					
10	Durasi video peradegan sudah tepat					

Komentar dan Saran :

Singaraja, 23 Mei 2022  
Mengetahui dan Menyetujui

.....  
NIP.

**Lampiran 7. Kisi-Kisi Uji Respon Penonton**

No.	Aspek yang Dinilai	Komponen	Nomor Soal
1.	Audio dan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Audio narasi di dalam video.</li> <li>b. Suara musik instrument tidak mengganggu suara narasi.</li> <li>c. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.</li> </ul>	1,2,3.
2.	Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Visualisasi lingkungan maupun karakter sudah baik.</li> </ul>	4.
3.	Gerakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Gerakan karakter sudah natural.</li> </ul>	5.
4.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Video animasi tersebut memberikan edukasi tambahan mengenai Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali.</li> <li>b. Video animasi tersebut memberikan pengetahuan tambahan mengenai jenis bangunan (bale) dalam Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali.</li> <li>c. Video animasi Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali memberikan pengetahuan tambahan mengenai fungsi sikut (satuan ukur) pada Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali</li> <li>d. Video animasi tersebut telah memberikan pengetahuan tambahan mengenai cara mengukur antar bangunan dalam konsep Ashta Kosala-Kosali.</li> </ul>	6,7,9,10.
5.	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penjelasan mengenai jenis-jenis sikut yang</li> </ul>	8.

No.	Aspek yang Dinilai	Komponen	Nomor Soal
		disampaikan dalam video animasi Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali tersebut sudah jelas.	

### Lampiran 8. Lembar Uji Respon Penonto

**INSTRUMEN UJI RESPON PENONTON**  
**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D ARSITEKTUR BALI ASHTA**  
**KOSALA-KOSALI BERBASIS FOTOGRAMETRI**

---

Judul Konten : Pengembangan Video Animasi 3D Arsitektur Bali Ashta  
 Kosala-Kosali Berbasis Fotogrametri

Tanggal : 15 Juni 2022

Peneliti : I Made Adhikara Nugraha

Responden :

Instrumen pengujian untuk ahli media video dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk pengisian :**

Berilah tanda (√) pada salah satu kriteria yang merupakan jawaban paling tepat pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.

- a. SS = Sangat Sesuai
- b. S = Sesuai
- c. CS = Cukup Sesuai
- d. KS = Kurang Sesuai

e. SKS = Sangat Kurang Sesuai

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	CS	KS	SKS
1.	Audio narasi pada video sudah terdengar dengan jelas.					
2.	Dalam video tersebut suara instrument tidak mengganggu audio narasi.					
3.	Bahasa yang digunakan dalam video tersebut mudah dipahami.					
4.	Visualisasi (tampilan) karakter maupun lingkungan rumah di dalam Video Animasi Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali sudah baik.					
5.	Gerakan karakter pada video animasi sudah baik dan natural.					
6.	Video animasi tersebut memberikan edukasi tambahan mengenai Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali.					
7.	Video animasi tersebut memberikan pengetahuan tambahan mengenai jenis bangunan (bale) dalam Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali.					
8.	Penjelasan mengenai jenis-jenis sikut yang disampaikan dalam video animasi Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali tersebut sudah jelas.					
9.	Video animasi Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali memberikan pengetahuan tambahan mengenai fungsi sikut (satuan ukur) pada Arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali.					

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	CS	KS	SKS
10.	Video animasi tersebut telah memberikan pengetahuan tambahan mengenai cara mengukur antar bangunan dalam konsep Ashta Kosala-Kosali.					



## Lampiran 9. Angket Uji Ahli Isi

### Uji Pertama :

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D ARSITEKTUR BALI ASHTA**  
**KOSALA-KOSALI BERBASIS FOTOGRAMETRI**

---

Judul Konten : Pengembangan Video Animasi 3D Arsitektur Bali Ashta  
 Kosala-Kosali Berbasis Fotogrametri

Tanggal : 29 April 2022

Peneliti : I Made Adhikara Nugraha

Ahli Isi :

Instrumen pengujian untuk ahli isi video dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk pengisian :**

Berilah tanda (✓) pada salah satu kriteria yang merupakan jawaban paling tepat pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.

a. SS = Sangat Sesuai  
 b. S = Sesuai  
 c. CS = Cukup Sesuai  
 d. KS = Kurang Sesuai  
 e. SKS = Sangat Kurang Sesuai

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	CS	KS	SKS
1.	Audio narasi dalam video sudah terdengar dengan jelas.	✓				
2.	Penjelasan mengenai konsep Ashta Kosala Kosali dalam video tersebut sudah jelas dan sesuai.		✓			

3.	Rumah yang dijadikan model 3D dengan teknik fotogrametri sudah sesuai dengan konsep Ashta Kosala Kosali.	✓				
4.	Fungsi bangunan atau bale yang disampaikan dalam video animasi sudah jelas dan sesuai.	✓				
5.	Penjelasan mengenai jenis-jenis sikut yang disampaikan dalam video animasi tersebut sudah tepat.	✓				
6.	Penjelasan mengenai jenis-jenis sikut dengan peragaan gerak karakter dalam video tersebut sudah selaras.	✓				
7.	Cara penyikutan antar bangunan atau bale yang disampaikan dalam video tersebut sudah jelas dan sesuai.		✓			

## Komentar dan Saran :

- Menambahkan pendalaman dan detailitas pada riset berikutnya/pengembangan agar mendapatkan esensi yg sebenarnya
- Karya mahasiswa ini sangat baik untuk mengedukasi masyarakat dalam ditampilkannya secara visual.

Denpasar, 29 April 2022  
Mengetahui dan Menyetujui



A. A. Ede Rai Romaula  
NIP. 196412311990051020

**Uji Ke-dua :**

**INSTRUMEN UJI AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D ARSITEKTUR BALI ASHTA**  
**KOSALA-KOSALI BERBASIS FOTOGRAMETRI**

---

Judul Konten : Pengembangan Video Animasi 3D Arsitektur Bali Ashta  
 Kosala-Kosali Berbasis Fotogrametri

Tanggal : 30 April 2022

Peneliti : I Made Adhikara Nugraha

Ahli Isi :

Instrumen pengujian untuk ahli isi video dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk pengisian :**

Berilah tanda (✓) pada salah satu kriteria yang merupakan jawaban paling tepat pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.

- a. SS = Sangat Sesuai
- b. S = Sesuai
- c. CS = Cukup Sesuai
- d. KS = Kurang Sesuai
- e. SKS = Sangat Kurang Sesuai

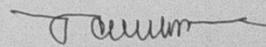
NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	CS	KS	SKS
1.	Audio narasi dalam video sudah terdengar dengan jelas.	✓				
2.	Penjelasan mengenai konsep Ashta Kosala Kosali dalam video tersebut sudah jelas dan sesuai.	✓				

3.	Rumah yang dijadikan model 3D dengan teknik fotogrametri sudah sesuai dengan konsep Ashta Kosala Kosali.	✓				
4.	Fungsi bangunan atau bale yang disampaikan dalam video animasi sudah jelas dan sesuai.	✓				
5.	Penjelasan mengenai jenis-jenis sikut yang disampaikan dalam video animasi tersebut sudah tepat.	✓				
6.	Penjelasan mengenai jenis-jenis sikut dengan peragaan gerak karakter dalam video tersebut sudah selaras.	✓				
7.	Cara penyikutan antar bangunan atau bale yang disampaikan dalam video tersebut sudah jelas dan sesuai.	✓				

Komentar dan Saran :

Video Animasi sudah sangat bagus. Saran, kalau memungkinkan dishare di sosial Media untuk inspirasi Generasi Muda melestarikan Arsitektur Bali.

Gianyar, 30 April 2022  
Mengetahui dan Menyetujui



Dr. Ir. NK Acah D. ST. MA  
NIP. 197106031997021001

## Lampiran 10. Angket Uji Ahli Media

### Uji Pertama :

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D ARSITEKTUR BALI ASHTA**  
**KOSALA-KOSALI BERBASIS FOTOGRAMETRI**

---

Judul Konten : Pengembangan Video Animasi 3D Arsitektur Bali Ashta  
 Kosala-Kosali Berbasis Fotogrametri

Tanggal : 17 Mei 2022

Peneliti : I Made Adhikara Nugraha

Ahli Media : I Putu Andika Subagya Putra, S.Pd., M.Kom

Instrumen pengujian untuk ahli media video dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk pengisian :**

Berilah tanda (√) pada salah satu kriteria yang merupakan jawaban paling tepat pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.

a. SS = Sangat Sesuai  
 b. S = Sesuai  
 c. CS = Cukup Sesuai  
 d. KS = Kurang Sesuai  
 e. SKS = Sangat Kurang Sesuai

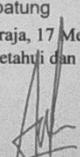
NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	CS	KS	SKS
1.	Audio narasi dalam video sudah terdengar dengan jelas.	✓				
2.	Volume musik instrumental tidak mengganggu suara dubber		✓			

3.	Penggunaan bahasa dalam video mudah dipahami	✓				
4.	Visualisasi lingkungan arsitektur bali ashta kosala-kosali dalam video animasi sudah baik dan jelas	✓				
5.	Visualisasi karakter animasi sudah baik dan jelas	✓				
6.	Visualisasi teksture pada objek rumah arsitektur bali ashta kosala-kosali sudah baik dan jelas	✓				
7.	Gerakan karakter sudah selaras dengan dubbing		✓			
8.	Gerakan karakter pada video animasi sudah baik dan natural			✓		
9.	Pengkameraan pada video animasi sudah baik dan sesuai		✓			
10	Durasi video peradegan sudah tepat	✓				

## Komentar dan Saran :

pergerakan kamera bisa di buat lebih halus karena ada di beberapa pergerakan bisa membuat penonton menjadi pusing. kemudian untuk animasi karakternya bisa di tingkatkan lagi karena masih terlihat kaku. untuk saran buat gerakan pada bahu karakter pada saat diam agar tidak terlihat seperti patung

Singaraja, 17 Mei 2022  
Mengetahui dan Menyetujui

  
I Putu Andika Subagya Putra, S.Pd., M.Kom  
NIP.

## Uji Ke-dua :

**INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 3D ARSITEKTUR BALI ASHTA  
KOSALA-KOSALI BERBASIS FOTOGRAMETRI**

Judul Konten : Pengembangan Video Animasi 3D Arsitektur Bali Ashta  
Kosala-Kosali Berbasis Fotogrametri

Tanggal : 23 Mei 2022

Peneliti : I Made Adhikara Nugraha

Ahli Media : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Instrumen pengujian untuk ahli media video dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk pengisian :**

Berilah tanda (√) pada salah satu kriteria yang merupakan jawaban paling tepat pada kolom dengan alternatif jawaban sebagai berikut.

- a. SS = Sangat Sesuai
- b. S = Sesuai
- c. CS = Cukup Sesuai
- d. KS = Kurang Sesuai
- e. SKS = Sangat Kurang Sesuai

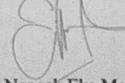
NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	CS	KS	SKS
1.	Audio narasi dalam video sudah terdengar dengan jelas.		√			
2.	Volume musik instrumental tidak mengganggu suara dubber		√			

3.	Penggunaan bahasa dalam video mudah dipahami	√				
4.	Visualisasi lingkungan arsitektur bali ashta kosala-kosali dalam video animasi sudah baik dan jelas	√				
5.	Visualisasi karakter animasi sudah baik dan jelas	√				
6.	Visualisasi tekstore pada objek rumah arsitektur bali ashta kosala-kosali sudah baik dan jelas	√				
7.	Gerakan karakter sudah selaras dengan dubbing	√				
8.	Gerakan karakter pada video animasi sudah baik dan natural	√				
9.	Pengkameraan pada video animasi sudah baik dan sesuai	√				
10	Durasi video peradegan sudah tepat	√				

Komentar dan Saran :

1. Transisi disesuaikan kembali.
2. Suara backsound disesuaikan agar tidak mengganggu narasi.
3. Intro dan Outro diisi

Singaraja, 23 Mei 2022  
Mengetahui dan Menyetujui



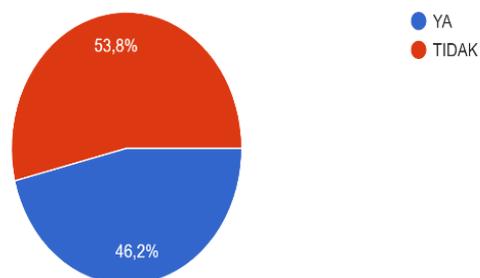
I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199503022019031006



## Lampiran 12. Hasil Survei Awal

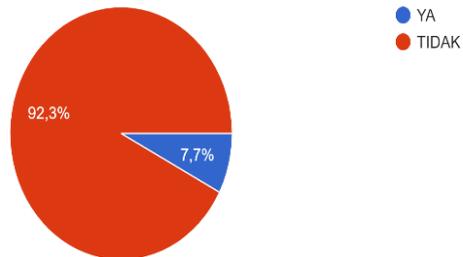


Saya mengetahui bangunan (bale) yang ada dalam Arsitektur Bali Ashta Kosala Kosali  
26 tanggapan



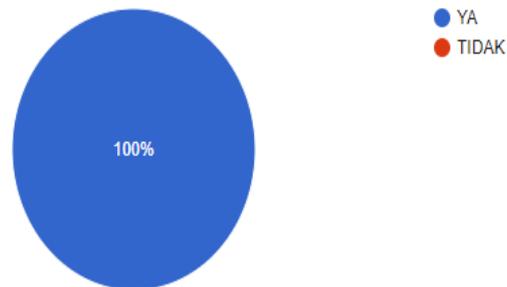
Saya mengetahui bagaimana ukuran (tapak) antar bangunan (bale) dalam Arsitektur Bali Ashta Kosala Kosali

26 tanggapan



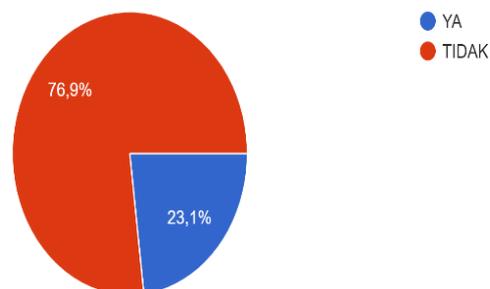
Saya setuju apabila Arsitektur Bali Ashta Kosala Kosali tersebut dibuatkan sebuah media dalam bentuk Video Pengembangan Animasi 3 Dimensi Berbasis Fotogrametri, agar lebih mudah untuk dipahami

26 tanggapan



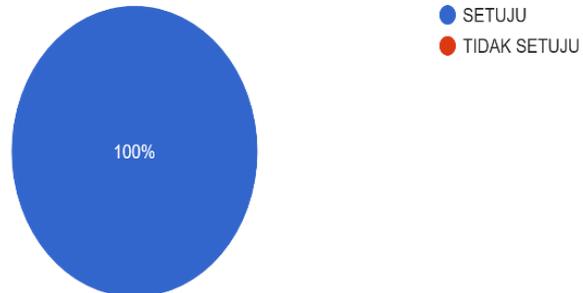
Saya memahami bagaimana konsep dari Arsitektur Bali Ashta Kosala Kosali

26 tanggapan



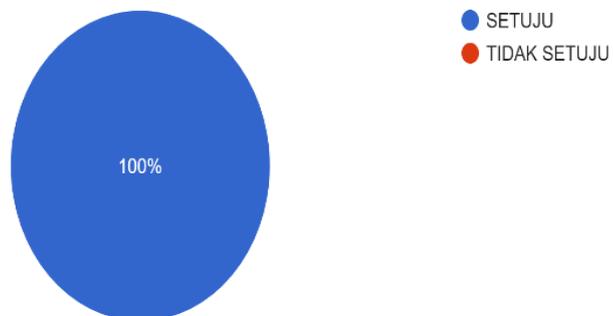
Apakah anda setuju, Arsitektur Bali Ashta Kosala Kosali tersebut penting dan perlu untuk diketahui oleh generasi muda?

26 tanggapan



Apakah anda setuju Arsitektur Bali Ashta Kosala Kosali adalah salah satu keunikan Arsitektur yang perlu untuk diketahui dan dilestarikan?

26 tanggapan



### Lampiran 13. Hasil Wawancara dengan Narasumber

Pertanyaan : Bagaimana konsep ashta kosala kosali?

Jawaban : Ashta Kosala-Kosali merupakan rancangan bangunan untuk tempat tinggal dalam kebudayaan Bali. Ashta Kosala-Kosali terdiri atas ashta bumi (5 konsep) ashta kosali (4 konsep). Di dalam konsep *Ashta Kosala-Kosali* terdapat tata cara, tata letak dan tata bangunan untuk tempat tinggal di Bali yang sesuai dengan landasan filosofis, etis, dan ritual. Peranan dan pengaruh Agama Hindu dalam penataan lingkungan buatan, terjadi implikasi agama dengan berbagai kehidupan bermasyarakat. Agama Hindu mengajarkan agar manusia mengharmoniskan alam semesta dengan segala isinya yakni, *bhuana agung* (makro kosmos) dengan *bhuana alit* (mikro kosmos), dalam kaitan ini *bhuana agung* merupakan bangunan/lingkungan sedangkan *bhuana alit* adalah manusia yang mendirikan dan menggunakan wadah tersebut.

Pertanyaan : Apakah konsep Ashta Kosala-Kosali dapat diterapkan di rumah modern?

Jawaban : Konsep Ashta Kosala-Kosali bisa digunakan dalam rancangan rumah modern, karena pada dasarnya setiap orang menginginkan tempat tinggal dengan konsep yang benar dan sesuai dengan estetika, memiliki keunikan tersendiri sesuai dengan konsep Ashta Kosala-Kosali serta bentuknya bisa disesuaikan atau diubah sesuai kebutuhan. Oleh sebab itu, penerapan konsep Ashta Kosala-Kosali

dibuat disesuaikan dengan orang yang akan menempati rumahnya atau pemilik rumah. Dalam hal ini akan terjadi penyesuain sehingga bangunan tersebut menjadi bangunan Bali Modern atau bangunan dengan arsitektur Bali kosala kosali karena pengukurannya telah mengalami penyesuain atau modernisasi dan tidak menggunakan pengukuran tradisional.

Pertanyaan : Apakah konsep Ashta Kosala-Kosali dapat diukur dengan satuan meter?

Jawaban : Pengukuran dalam konsep Ashta Kosala-Kosali pada dasarnya menggunakan tapak kaki sebagai alat ukur antara bangunan satu dengan bangunan yang lainnya. Namun, seiring berjalannya waktu, pengukuran ini bisa dimodernisasi menggunakan pengukuran skala meter. Seperti contoh: pengukuran bangunan A memiliki jarak ukur 9 tapak. Untuk mengubah menjadi satuan meter maka per satu (1) tapak disesuaikan jaraknya dalam (cm). misalnya didapatkan hasil 1 tapak = 30 cm, maka 9 tapak menjadi  $9 \times 30 = 270$  cm atau 2,7 meter. Contoh 2: jarak dari bale daja ke bale dangin adalah 17 tapak ngandang. Per 1 tapak = 30 cm, maka 17 tapak ngandang menjadi  $17 \times 30 = 510$ cm atau 5,1 meter.

Pertanyaan : Apakah konsep Ashta Kosala-Kosali dapat dibuat dalam bentuk media seperti dituangkan dalam bentuk fotogrametri? Jika bisa, apakah di Bali masih ada rumah yang bisa digunakan sebagai

rumah pemodelan lengkap yang masih menerapkan konsep arsitektur Bali ashta kosala kosali?

Jawaban : Konsep arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali dapat dituangkan dalam media fotogrametri. Dengan adanya media ini akan membantu proses pembelajaran mengenai bagaimana konsep arsitektur Bali Ashta Kosala-Kosali sebenarnya. Namun, rumah yang digunakan sebagai model harus memiliki bangunan yang lengkap dan benar benar menerapkan konsep Ashta Kosala-Kosali tersebut. setelah dilakukan observasi lanjutan ada rumah yang bisa digunakan sebagai rumah model yang beralamat di Jalan Raya Negara, Desa Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar Bali.



**Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian**







