



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Pembuatan sebuah film animasi merupakan proyek tugas akhir penulis. Film yang berjudul “Panawa” ini merupakan film animasi pendek tiga dimensi yang bergenre *comedy* dan *fantasy*. Dengan durasi kurang lebih tiga menit, “Panawa” memiliki dua tokoh di dalamnya, yaitu dukun sihir Mbah Krempeng dan Bakso Buntel. Mereka tinggal bersama di sebuah pondok terpencil dan karena satu dan lain hal mereka berdua berubah menjadi tikus.

Penulis akan merancang pergerakan salah satu tokoh dari film “Panawa” ketika menjadi tikus. Untuk mendukung perancangan pergerakan ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka (buku, *e-book*, dan *website*), observasi (mempelajari gerakan tikus dari video maupun karya animasi yang mendukung), dan pembuatan video referensi sebagai acuan dari perancangan gerak.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Film “Panawa” berceritakan tentang kehidupan seorang dukun sihir yang bernama Mbah Krempeng yang merupakan pemakan tikus. Ia tinggal di sebuah pondok terpencil bersama bawahannya yang biasa dipanggil Bakso Buntel. Kian hari tikus di pondok mereka semakin lincah dan sulit ditangkap. Dukun yang sudah tak dapat menahan rasa laparnya lagi, membuat ramuan dan mengubah bawahannya menjadi seekor tikus supaya dapat menggiring tikus yang bersembunyi itu keluar.

Akan tetapi, melihat Bakso Buntel menjadi tikus yang gemuk, Mbah Krempeng malah tergoda untuk menangkapnya. Bawahannya yang tertangkap pun memberontak sehingga membuat Mbah Krempeng jatuh dan tertimpa ramuan-ramuan yang ada di rak. Ia pun berubah menjadi seekor tikus pula. Menyadari penawar yang ada hanya satu mereka pun berlomba-lomba mendapatkannya.

### 3.1.2. Posisi Penulis

Peran penulis dalam pembuatan animasi “Panawa” ini adalah sebagai seorang animator untuk menemukan pergerakan tokoh yang efektif dan menarik. Penulis bertugas dalam menggerakkan objek tokoh tikus yang telah dirancang oleh rekannya sebagai *character design* dan *modeler*. Tokoh tikus yang akan digerakkan pun telah melalui proses *rigging* dan dibuat sesuai dengan adegan dalam *storyboard* yang telah disepakati bersama.

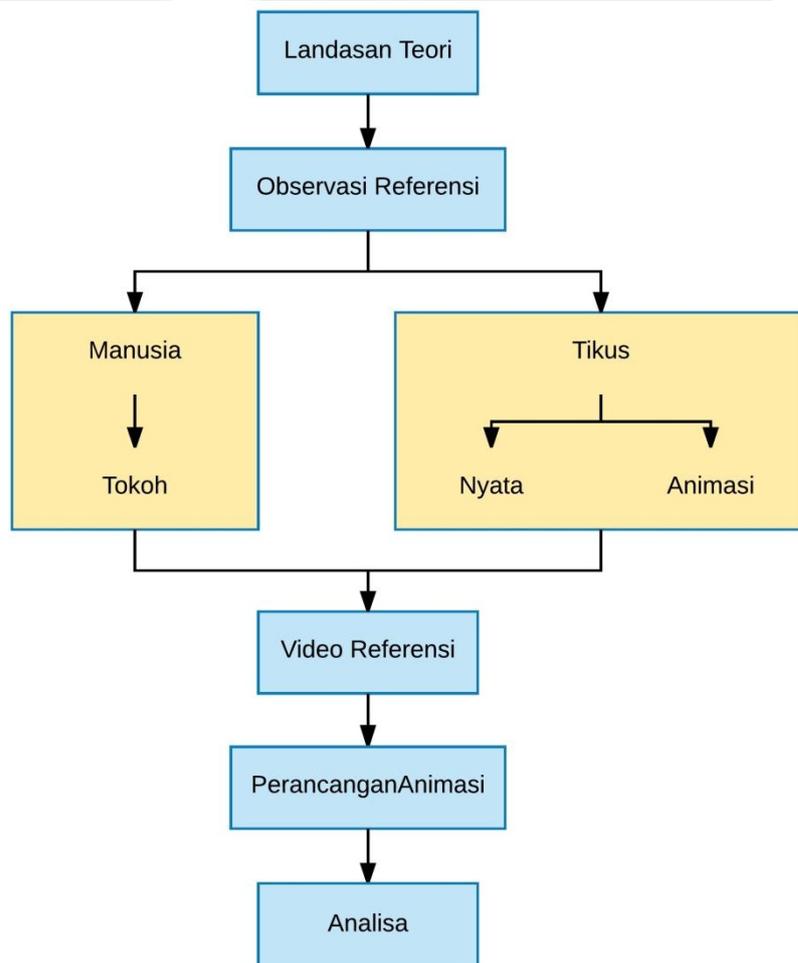
## 3.2. Tahapan Kerja

Setelah melakukan pengumpulan data, perancangan akan dilanjutkan melalui penelitian melalui observasi dengan mempelajari gerakan tikus. Observasi dilakukan dengan meneliti video dari tikus yang nyata yang didapatkan dari internet dan meneliti tokoh tikus yang ada pada film animasi.

Setelah observasi dilakukan dan data yang dibutuhkan telah terkumpul, data dipelajari kemudian dilanjutkan dengan pembuatan video referensi. Video referensi dibuat sesuai untuk adegan yang telah ditentukan dalam *storyboard* dan

akan digunakan sebagai acuan untuk proses perancangan animasi yang akan dilakukan setelahnya.

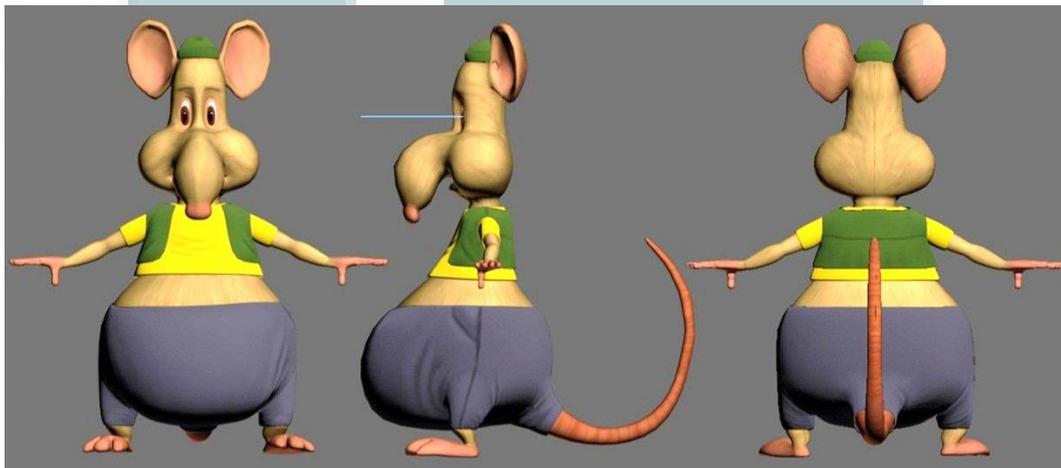
Dari video referensi yang telah dibuat, video final yang terpilih akan digunakan sebagai acuan dari perancangan animasi. Perancangan animasi dibuat berdasarkan teori-teori yang didapatkan dan data observasi yang dilakukan.



Gambar 3.1. Skema Perancangan

### 3.3. Objek Penelitian

Di dalam proyek ini, salah satu tokoh menjadi objek penelitian, yaitu Bakso Buntel. Penelitian yang dibahas adalah ketika Bakso Buntel berubah menjadi tikus. Ia merupakan seorang manusia yang terjebak pada fisik atau tubuh tikus. Tokoh tikus ini dibuat dengan fisik yang gemuk sesuai dengan desain yang telah dirancang sebagai berikut.



Gambar 3.2. Desain Tokoh Tikus Bakso Buntel

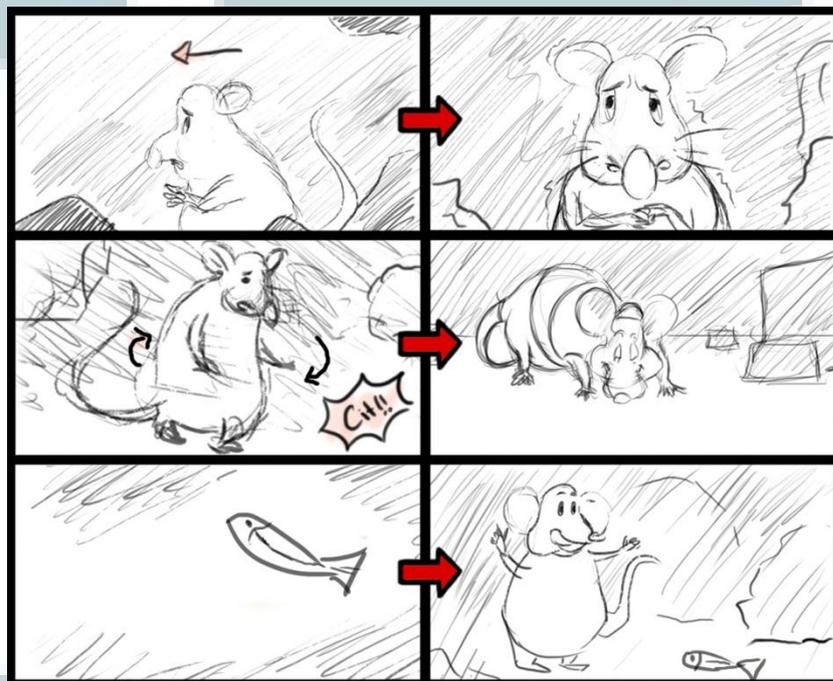
(R.Bg. Wahyue S., 2016)

Perbedaan anatomi antara tikus nyata dan desain tokoh ini terlihat sangat jelas. Tokoh tikus di film ini di buat dengan mempunyai kepribadian manusia sehingga tokoh ini dapat berjalan dengan dua kaki layaknya manusia. Ukuran kepalanya pun memiliki proporsi yang lebih besar dibandingkan dengan tikus pada umumnya.

Dengan diterapkannya prinsip *exaggeration* pada desain tokoh ini (terutama pada bagian hidung dan perut), membuat tokoh ini mempunyai pergerakan yang berbeda dengan tikus pada umumnya. Hal tersebut dilakukan

agar ciri khas dari tikus akan lebih terlihat, seperti yang dikatakan oleh Robert (2011, hlm. 275) bahwa pergerakan dalam animasi harus berlebihan (*exagerration*) sehingga tokoh yang dibuat terkesan nyata.

Bakso Buntel merupakan tokoh gemuk yang suka makan. Tokoh Bakso adalah bawahan setia dari Mbah Kerempeng. Ia akan menuruti apa pun perkataan dari Mbah Kerempeng meskipun ia tidak menyukainya. Sifat dasar dari Bakso adalah seseorang yang bodoh, ia tidak dapat mempunyai fokus lebih dari satu dan fokusnya itu dapat dialihkan dengan mudah. Pada perancangan gerak tokoh tikus Bakso, penulis akan membahas tikus Bakso pada adegan “Mencari Tikus dan Menemukan Makanan” dalam *storyboard*.



Gambar 3.3. *Storyboard* Adegan Mencari Tikus dan Menemukan Makanan  
(R.Bg. Wahyue S., 2016)

Pada adegan ini tikus Bakso Buntel diperintah oleh Mbah Krempeng untuk mencari tikus-tikus yang bersembunyi. Ia berjalan pelan dan ketakutan karena ia mencari tikus tersebut di bawah tempat lesehan yang gelap dan sepi. Terdapat pula benda-benda menakutkan yang berserakan sepanjang jalan sehingga membuatnya tidak tenang.

Ekspresi dan bahasa tubuh dari tokoh menjadi peran penting pada adegan ini karena tidak adanya interaksi antara tikus Bakso dengan benda lain. Hal ini menyebabkan fokus utama pada adegan ini adalah tikus Bakso yang sedang berjalan ketakutan.

Diperjalanan tikus Bakso Buntel mencari tikus lain, terdengar suara yang asing baginya. Hal itu membuatnya menengok kaget ke sumber bunyi tersebut. Melihat tidak ada hal aneh, ia pun kembali ke dalam perjalanannya mencari tikus yang bersembunyi. Tidak lama kemudian, ia mencium sesuatu bau harum makanan. Ia mengendus-ngendus dan menemukan sebuah ikan teri yang tergeletak di tengah jalan. Dengan senang ia mengambil bongkahan ikan teri tersebut dan memakannya sambil melanjutkan perjalanan mencari tikus-tikus yang bersembunyi.

### 3.4. Observasi Referensi

#### 3.4.1. Karakteristik Tokoh



Gambar 3.4. Thunk  
(*The Croods*, 2013)

Thunk adalah seorang anak lelaki dalam sebuah keluarga purba di dalam film animasi *The Croods* (2013). Tokoh ini mempunyai beberapa sifat yang sama seperti tokoh Bakso Buntel, yakni sifat yang penurut, bodoh dan lugu. Ia juga sangat penakut namun tetap menuruti perintah yang diberikan kepadanya, sama halnya dengan Bakso yang sangat menuruti perintah Mbah Krempeng meskipun ia melakukannya dengan terpaksa.

Akting Thunk dalam film *The Croods* (2013) dapat digunakan dalam pembuatan video referensi sebagai contoh untuk peran tokoh yang bodoh dan penakut.

### 3.4.2. Berjalan

Bakso Buntel dirubah oleh Mbah Krempeng menjadi tikus. Ia diperintah untuk mencari tikus yang bersembunyi. Ia akan berjalan sendirian menyusuri tempat di bawah lesehan. Sesuai dengan anatomi tubuhnya, Bakso akan berjalan dengan dua kaki seperti manusia biasa.

Video yang diambil sebagai referensi tikus berjalan dengan dua kaki berasal dari film serial larva pada season 3, episode 61 yang berjudul “Flash Light”. Pada episode ini, tikus sedang mencari serangga-serangga lain di dalam gelap menggunakan alat penerangan dari tubuh larva yang bernama Yellow. Tikus berjalan melewati gelap menggunakan dua kakinya karena tangannya digunakan untuk memegang alat penerangan.

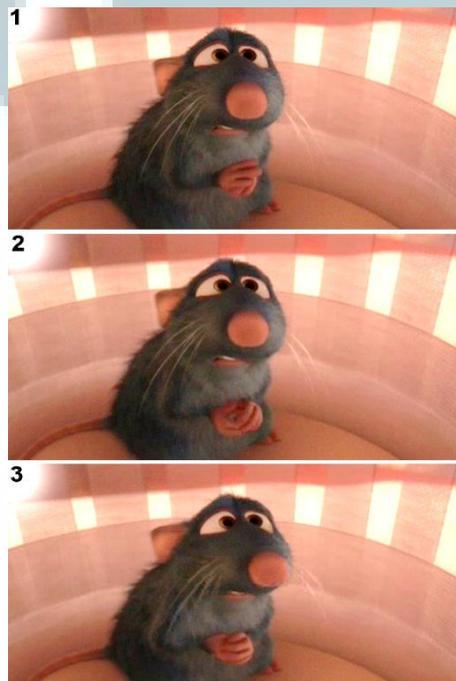


Gambar 3.5. Tikus sedang Berjalan Menggunakan Alat Penerangan  
(*Larva “Flash Light”, 2014*)

Cara tikus berjalan dengan dua kaki sama dengan manusia, namun ada ciri khas tertentu yang tidak ada pada manusia. Ketika tikus berjalan, ekornya juga ikut bergerak mengikuti gerakan kaki. Bokong akan mengikuti arah kaki ke kiri dan ke kanan sehingga ekor yang berada di bokong akan ikut bergerak dan berayun.

### 3.4.3. Ketakutan

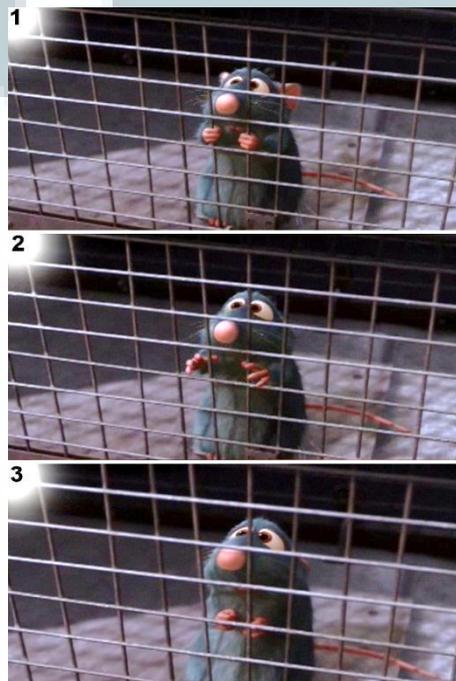
Saat menyelusuri tempat yang tidak pernah dilewati untuk mencari tikus yang bersembunyi, Bakso Buntel merasa ketakutan. Referensi yang dipakai berasal dari video tikus dalam animasi “*Ratatouille*” pada detik ke 01:18:28 hingga detik ke 01:18:28. Pada detik ini, Remy yang bersembunyi dibalik topi ketakutan karena kedatangan seorang kritikus yang terkenal menyeramkan.



Gambar 3.6. Remy Saat Takut  
(*Ratatouille*, 2007)

Saat ketakutan, Remy yang sedang berdiam diri di dalam topi tidak bisa melakukan apa-apa untuk melampiaskan rasa takutnya. Rasa takut membuatnya tidak tenang sehingga membuatnya secara tidak sadar mengepalkan tangan dan memainkannya dengan cara mengusap-usap. Meskipun mata melihat objek yang membuat takut, akan tetapi tubuh tetap menjadi tertutup serta membungkuk ke belakang karena melakukan penolakan. Telinga dan sudut pada mulut turun ke bawah sehingga memperlihatkan kegelisahan. Kelopak mata naik sehingga terlihat seperti sedang mengharapakan sesuatu.

Kemudian adegan lain juga diambil dari film “*Ratatouille*” di detik ke 01:25:29 hingga pada detik ke 01:25:32. Pada detik ini, Remy di tangkap oleh Skinner dengan menggunakan perangkap tikus. Skinner kemudian menaruhnya ke dalam bagasi mobil dan menutupnya.



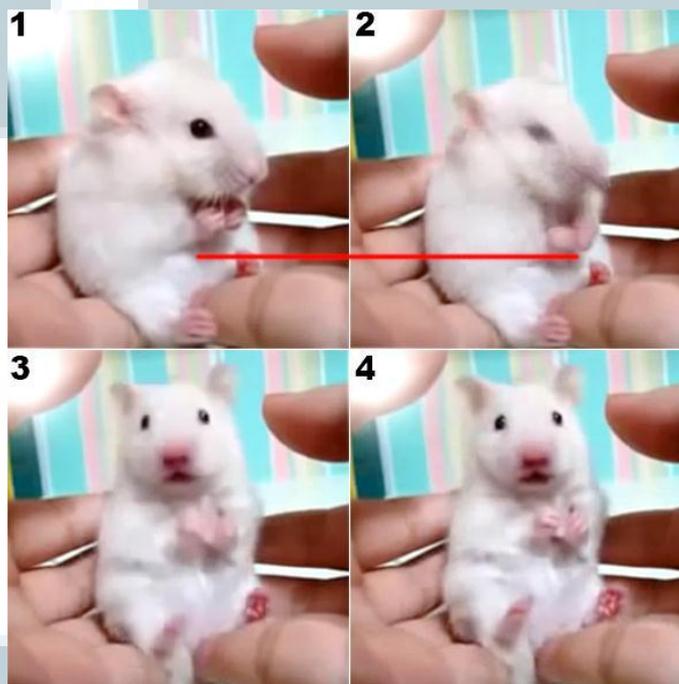
Gambar 3.7. Remy yang Sedang Ketakutan  
(*Ratatouille*, 2007)

Tubuh Remy yang ketakutan menutup, dapat dilihat dengan jelas dari gambar pertama ke gambar ketiga. Ketika ketakutan, tangan mengepal dan badan mundur ke belakang. Postur badan semakin membungkuk dan telinga menurun ke bawah. Kelopak mata naik dan karena ia hanya diam, terlihat getaran dari tubuh karena ketakutannya.

#### 3.4.4. Terkejut

Untuk ekspresi terkejut ketika tikus Bakso Buntel mendengar suara, video yang digunakan berasal dari video tikus nyata dan animasi dari *“Ratatouille”*.

Ekspresi terkejut akan diambil dari video tikus nyata yang berjudul *“Shocked White Mouse”*.



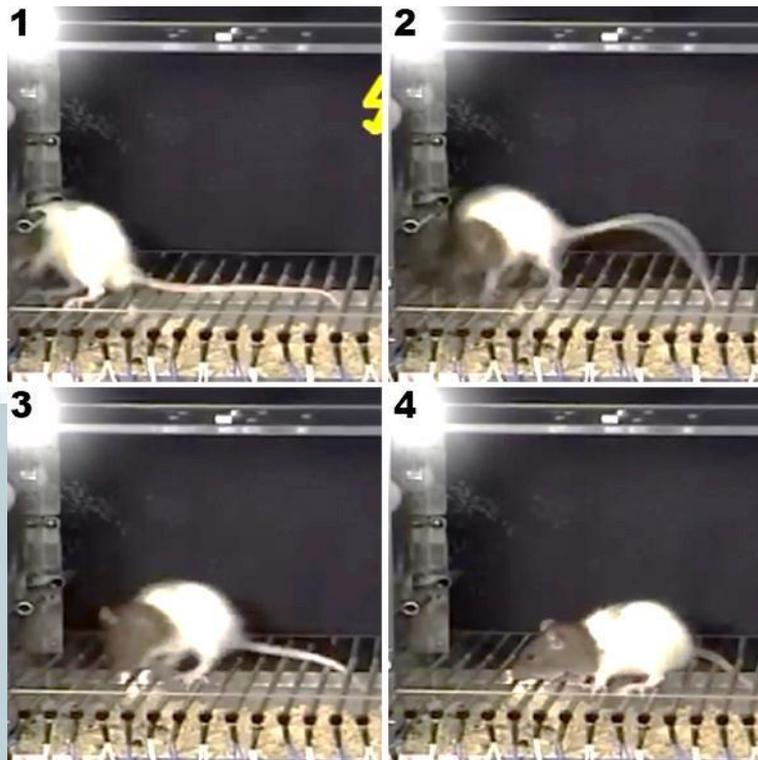
Gambar 3.8. Referensi Tikus Terkejut, *“Shocked White Mouse”*

(<https://www.youtube.com/watch?v=gf5WTahoBSI>)

Dari video tersebut, dapat kita ketahui bahwa saat terkejut terjadi hentakan secara tiba-tiba. Hentakan yang terjadi membuat tangan tikus tersebut mendorong ke bawah. Kita dapat melihatnya pada gambar nomor 1 ke nomor 2, garis tersebut menggambarkan perbedaan letak tangan tikus, tangan terhentak dan bergerak ke bawah. Ketika terkejut, badan menjadi tegang dan arah pandang lurus melihat sumber ke objek yang membuat kejutan. Hal tersebut dapat kita lihat dari gambar nomor 3, badan secara tidak sadar menjadi tegang dan kaku. Mulut tikus tersebut pun terbuka dan menganga lebar.

Pada tikus tersebut, ketegangan dapat pula dilihat pada telinganya. Terkejut membuat telinga tikus tegang dan ke atas, sehingga membuatnya terlihat lebih waspada. Terjadi penolakan yang bisa kita lihat dari nomor 3 ke nomor 4, badan tikus tersebut sedikit mundur ke belakang.

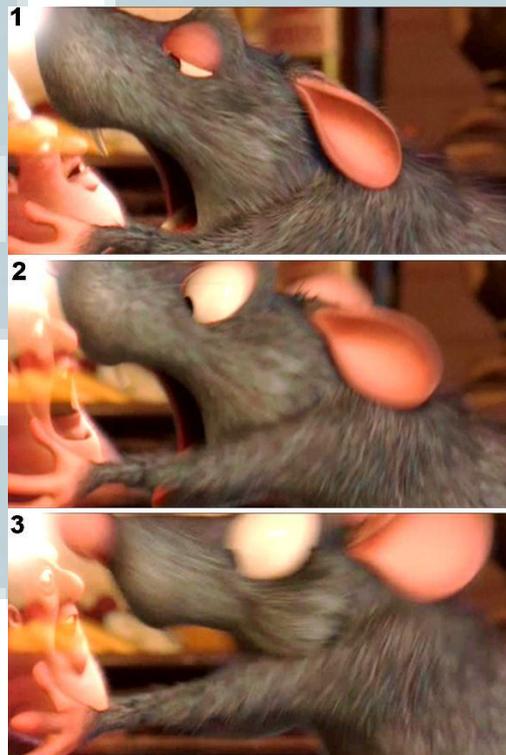
Bahasa tubuh dari tikus ketika terkejut akan dilihat dari video tikus nyata yang berjudul "*Conditioned suppression of a rat's lever pressing*". Video ini merupakan sebuah video penelitian tikus menggunakan alat. Alat tersebut dapat mengeluarkan makanan apabila tikus tersebut menekan tombol, mengeluarkan suara dan mengeluarkan sengatan listrik. Bagian video yang diambil adalah pada saat tikus terkejut ketika tersengat listrik bertegangan rendah.



Gambar 3.9. Tikus Terkejut, “*Conditioned suppression of a rat's lever pressing*”  
(<https://www.youtube.com/watch?v=ZlZekx1P1g4&t=8s>)

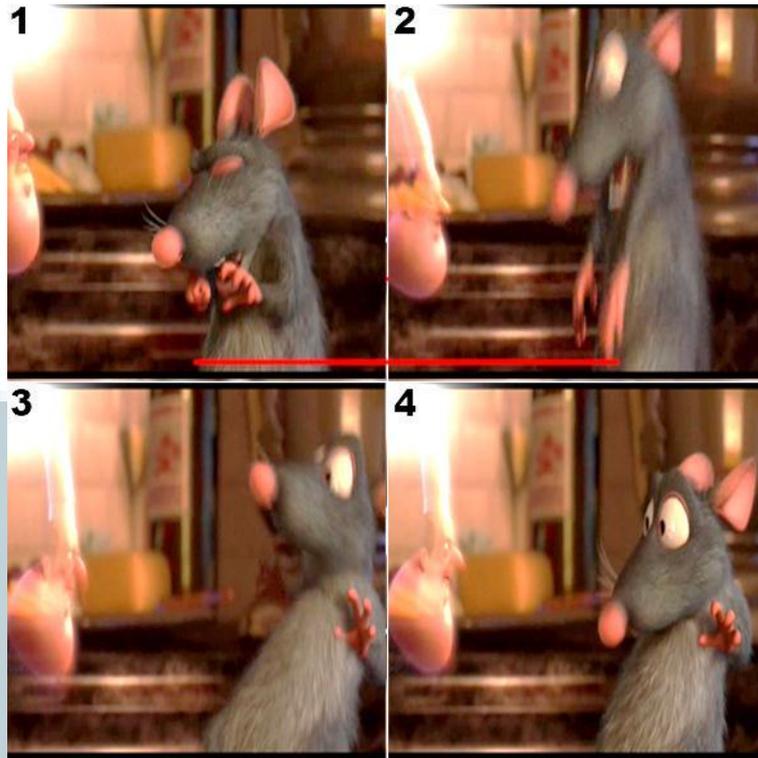
Listrik bertegangan rendah membuat tikus dalam video tersebut terhentak kaget. Terkejut membuat badan tikus menutup dan mundur jauh kebelakang, yang dapat dilihat dari perbandingan jarak dari nomor 1 (sumber tegangan listrik) ke nomor 2. Pada video ini pun dapat dilihat bahwa setelah menerima sengatan, maka arah kepala dan mata akan tertuju pada sumber yang mengagetkannya. Terkejut membuat tikus tersebut terhentak mulai dari kaki bagian belakang sehingga tikus menjauh dari sumber dan ekornya naik jauh ke atas. Penolakan ini pun membuat ketegangan pada tubuh sehingga tikus menjadi kaku dan terdiam sementara.

Penelitian gerakan juga menggunakan dari gerakan yang telah dirancang dalam film animasi. Penelitian akan dilakukan pada film “*Ratatouille*”. Dalam film ini, bagian yang diambil dari film ada pada detik ke 00:15:44 hingga 00:15:45, untuk ekspresi terkejut. Dalam satu detik ini memperlihatkan Remy si tikus kaget ketika makanannya berubah menjadi kepala Gusteau.



Gambar 3.10. Ekspresi Remy Saat Terkejut  
(*Ratatouille*, 2007)

Pada tiga frame ini memperlihatkan perubahan ekspresi ketika terkejut. Dapat dilihat mata Remy tiba-tiba terbelalak melihat objek pembuat kaget, ia melotot namun tetap melihat objek tersebut. Tubuh langsung kebelakang menjauhi objek dan telinga tersentak kaget sehingga naik ke atas.



Gambar 3.11. Bahasa Tubuh Remy Saat Terkejut  
(*Ratatouille*, 2007)

Remy yang masih sangat terkejut melakukan penolakan dan menutup dirinya. Kemudian ia melakukan hentakan dengan mendorong tangannya kebawah dan badannya melompat kebelakang sambil berteriak kaget. Hal itu ia lakukan untuk menghindari objek yang membuatnya terkejut. Terkejut membuatnya waspada terhadap objek tersebut sehingga matanya tetap membesar dan menatap lurus objek. Menutup diri diperlihatkan pada posisi lengan, tangannya kedepan untuk waspada dan telinganya naik ke atas.

Ada pula adegan terkejut diambil pada detik 01:16:05 hingga 01:16:08 dalam film "*Ratatouille*". Pada saat ini, Remy yang berjalan keluar dari dapur

sedikit terkejut ketika melihat temannya, Remy membawa kawanan tikus lain untuk meminta makanan.



Gambar 3.12. Remy Saat Terkejut  
(*Ratatouille*, 2007)

Pada saat detik terkejut ini, badan Remy terhentak sedikit kebelakang dan menghentikan langkah dan gerakan tangannya. Kemudian tangan mendorong ke bawah lalu menutup tubuhnya. Hentakan juga dapat dilihat dari ekornya yang naik namun segera kembali turun, seperti pada telinganya yang juga bergerak demikian. Tatapan mata lurus kepada objek yang membuatnya kaget dan kemudian terdiam sementara. Mulutnya terbuka dan kelopak matanya naik ke atas.

### 3.4.5. Mengendus

Di tengah perjalanan mencari tikus yang bersembunyi, Bakso Buntel mengendus dan mencium bau makanan. Video yang digunakan didapatkan dari video tikus nyata dan film animasi serial *Larva* untuk diteliti. Video tikus nyata yang berjudul “*Giant Rats Can Detect Tuberculosis! - Extraordinary Animals - Series 2 - Earth*” merupakan video tentang penelitian dari penciuman tikus.



Gambar 3.13. Tikus Mengendus “*Giant Rats Can Detect Tuberculosis! - Extraordinary Animals - Series 2 - Earth*”

(<https://www.youtube.com/watch?v=jrp2UgbYJn4#t=1.699944>)

Tikus yang mengendus mempunyai pergerakan pada hidungnya. Hidungnya digerakan berkali-kali ke atas dan ke bawah dengan sangat cepat. Tikus menunduk ke bawah karena ia mencari informasi dari bau yang ada pada lantai. Hal lain yang bergerak adalah telinganya. Telinga tikus bergerak akibat pergerakan dari hidung dan kepalanya. Sesekali tikus akan mengendus ke atas untuk mendapatkan informasi lebih.

Pada film animasi, menggunakan film serial larva yang berjudul “*Flash Light*” pada season 3, episode 61. Di dalam gelap, tikus yang tidak bisa melihat apa-apa menggunakan indera penciumannya untuk mencari serangga yang bersembunyi.



Gambar 3.14. Tikus Mengendus Mencari Serangga  
(Larva “*Flash Light*”, 2014)

Tikus mendapatkan informasi dari bau yang diciumnya. Posisi sedang mengendus seperti pada gambar, dilakukan agar informasi yang diterima lebih banyak melalui tanah. Maka posisi badan tikus tersebut menunduk dan tangan serta kepala menyentuh tanah agar mudah mencium bau dengan jarak lebih dekat. Tangan dari tokoh tikus tersebut lebih panjang dari pada tikus asli, sehingga ketika pada posisi tersebut tangan dibuat menekuk kebelakang. Hidung digerakan ke atas dan ke bawah berkali-kali dengan sangat cepat dengan badan bergerak maju menuju sumber objek yang dicari dengan informasi dari penciumannya. Telinga bergerak pula sesekali apabila kepalannya melakukan pergerakan.

### 3.5. Pembuatan Video Referensi

Hasil observasi yang telah dilakukan menjadi dasar sebagai pembuatan video referensi. Video referensi yang dibuat sebagai pendalaman tokoh dalam perancangan serta dapat menjadi acuan tambahan yang digunakan sebagai dasar pergerakan animasi yang dirancangnya. Pembuatan video referensi akan diperagakan oleh penulis.

Penulis akan berakting sebagai tokoh dalam film animasi “Panawa” dan memperagakan gerakan pada adegan-adegan yang telah ditentukan. Akting yang diterapkan berasal dari teori yang dijelaskan oleh Robert (2011, hlm. 275) dimana gerakan dalam animasi haruslah berlebihan (*exaggeration*) dan besar sehingga terlihat meyakinkan.

#### 3.5.1. Berjalan Ketakutan

Pada adegan “Mencari Tikus dan Menemukan Makanan” yang terdapat di dalam *scene* 3, tokoh Bakso yang memiliki sifat penakut menyelusuri tempat yang asing dan gelap untuk mencari tikus yang bersembunyi. Ia akan berjalan ditempat yang belum pernah ia jelajahi pada *shot* 14 dan *shot* 15. Hal tersebut menyebabkan munculnya perasaan takut. Takut adalah reaksi negatif (menolak) terhadap sesuatu hal. Dalam ekspresi takut pada adegan ini, penulis mencoba menerapkan bahasa tubuh yang dijelaskan oleh Robert (2011, hlm. 282). Maka gerak dasar bahasa tubuh manusia yang digunakan adalah *closed body posture*.



Gambar 3.15. Video Referensi Berjalan Ketakutan Tampak Samping

Penulis menafsirkan bahwa rasa takut di dalam tempat yang asing dan gelap akan menyebabkan perasaan tidak tenang. Rasa tidak tenang digambarkan melalui pergerakan jalan yang lambat, lirikan mata yang tidak menentu ke berbagai arah dan gerakan waspada akan sekitarnya. Ketakutan dapat dilihat dari postur badan yang menutup dengan tangan di depan dada dan telapak tangan yang mengepal.



Gambar 3.16. Video Referensi Berjalan Ketakutan Tampak Depan

Alis mata yang naik ke atas memperlihatkan sifat waspada, sedangkan alis mata yang mengerut memperlihatkan ketakutan. Seperti yang dikatakan oleh Osipa (2010, hlm. 23), kerutan pada alis merupakan ekspresi yang paling kuat diantara pergerakan alis yang ada. Alis mata yang naik menyebabkan kerutan pada dahi, kerutan yang ditimbulkan bisa menjadi berlapis-lapis tergantung ketinggian dari alis mata.

### 3.5.2. Terkejut Mendengar Suara

Di dalam *scene 3 shot 16*, Bakso yang sedang berjalan tiba-tiba mendengar suara tikus dari arah belakang sehingga membuatnya terkejut. Terkejut merupakan reaksi yang muncul secara spontan yang terjadi karena suatu informasi yang muncul secara tiba-tiba. Pada saat terkejut penulis menggunakan *Backwards Body Posture* sebagai gerak dasar bahasa tubuh pada gerakan di dalam *shot* ini. Robert (2011, hlm. 283) menjelaskan bahwa gerakan mencondong ke belakang menandakan bahwa tokoh mengacuhkan hal yang diterima. Terkejut akan membuat badan menghindari objek pembuat terkejut.



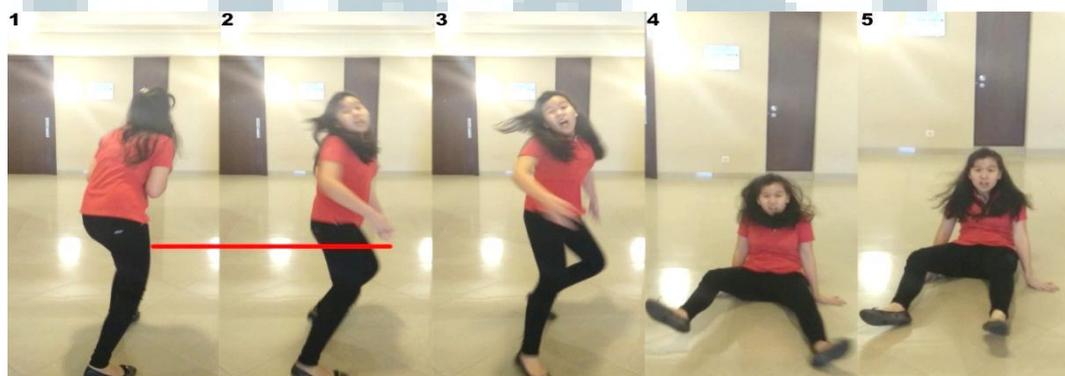
Gambar 3.17. Video Referensi Terkejut Ke Belakang

Pada video referensi yang dibuat, terkejut hanya merupakan durasi spontan yang singkat. Setelah mendengar suara yang mengejutkan dari belakang, badan secara otomatis akan menghadap sumber dari objek yang membuat terkejut tersebut sebagai reaksi untuk memastikan suara apa itu. Hal tersebut menyebabkan badan memutar balik ke belakang yaitu ke arah sumber suara pembuat terkejut (nomor 1).

Badan akan melompat menjauhi suara pembuat terkejut. Pada puncak lompatan (nomor 2), badan yang semulanya membungkuk takut menjadi tegap berdiri dan memanjang, tangan membuka ke luar dan mulut terbuka. Setelah lompatan, seketika badan akan terdiam kaku karena masih terbawa oleh reaksi terkejut tersebut.

Tangan dengan cepat menutup badan kembali sebagai perlindungan diri (nomor 3). Kakunya badan juga terlihat pada mulut yang masih terbuka dan tatapan mata yang terdiam menatap lurus ke arah sumber suara tersebut sebelum mencari dari mana asalnya. Mata akan terbuka lebar dengan alis yang naik ke atas. Nafas pun terengah-engah karena terkejut membuat badan menarik udara sedalam-dalamnya sehingga setelah itu kita akan mencoba mengatur alur pernafasan menjadi normal kembali.

Setelah itu, penulis mencoba membuat video referensi gerakan terkejut yang lain, yaitu setelah terkejut kemudian terjatuh. Hal ini dilakukan karena gerakan terkejut kemudian terjatuh dirasa lebih cocok untuk melanjutkan ke *shot* yang berikutnya, yakni mengendus makanan.



Gambar 3.18. Video Referensi Terkejut Lalu Terjatuh

Ketika sangat terkejut badan akan menghentak sangat keras yang dapat diperlihatkan dari gerakan tangan yang mendorong ke bawah. Dapat dilihat di perbedaan pada nomor 1 dan nomor 2, tangan menghentak mendorong ke bawah seiringan dengan berputar balik menghadap sumber suara. Seperti pada percobaan terkejut sebelumnya, apabila terkejut akan menimbulkan reaksi melihat ke arah sumber suara. Akan tetapi, pada percobaan yang kali ini perbedaannya adalah ketika badan memutar balik ke belakang.

Ketika memutar balik ke arah belakang, kaki kehilangan keseimbangan dan hanya bertumpu pada satu kaki saja (nomor 3). Hal tersebut yang menyebabkan jatuhnya badan ke tanah. Dalam video tersebut, kaki kanan menjadi tumpuan sedangkan kaki kirinya yang kehilangan keseimbangan. Sehingga apabila dilihat pada nomor 4, kaki yang kehilangan keseimbangan akan lebih dahulu menyentuh tanah dibandingkan dengan kaki yang menjadi tumpuan. Namun, bagian anggota tubuh yang pertama kali menyentuh tanah adalah bagian bokong.

Kemudian, posisi tangan secara otomatis dengan cepat akan ke belakang untuk menahan badan yang terjatuh supaya kepala tidak terbentur tanah dan dapat segera menyeimbangkan badan kembali. Badan akan membungkuk ke belakang dengan leher yang tegang dan terpaku ke arah sumber suara.



Gambar 3.19. Video Referensi Wajah Terkejut Tampak Depan

Terkejut tampak jelas dengan mata terbelalak membesar dan alis akan naik ke atas. Mata terbelalak membesar karena kelopak mata bagian atas naik atau melebar sehingga tampak jelas tingkat kewaspadaannya yang tinggi. Seperti yang dikatakan oleh Osipa (2010, hlm. 25), bahwa semakin jauh kelopak dari iris mata (kelopak melebar), maka semakin waspada orang tersebut.



Gambar 3.20. Video Referensi Wajah Terkejut Tampak 3/4

Alis yang naik ke atas menyebabkan kerutan pada dahi yang terlihat berlipat. Oleh karena reflek dari terkejut akan membuat kita mengambil nafas yang dalam secara tiba-tiba maka mulut menjadi terbuka lebar. Mulut terbuka dapat terjadi karena rahang bawah turun maka wajah seakan lebih panjang dari

keadaan normal. Apabila mulut terbuka dengan lebar, maka gigi dan lidah akan kelihatan dengan jelas. Setelah itu, terkejut membuat badan menjadi tegang untuk sementara serta pernafasan akan terengah-engah hingga kemudian tenang.

### 3.5.3. Mengendus Makanan

Pada *shot* 17 pada *scene* 3 ini, penulis yang memeragakan Bakso mulai mencium bau makanan dan kemudian mencarinya dengan mengendus. Demi pendalaman peran untuk memeragakannya, penulis yang tidak mempunyai hidung panjang seperti tokoh tikusnya, maka penulis memajukan mulutnya sebagai pengganti hidung tikus tersebut.



Gambar 3.21. Video Referensi Wajah Mengendus

Wajah yang pada mulanya tampak biasa saja lalu tiba-tiba mengerut karena mulai mencium bau makanan. Mata mengecil dengan alis ke bawah dan mengerut. Hal tersebut memperlihatkan ekspresi yang tampak mulai fokus dengan bau yang dicitumnya. Mulut yang dimisalkan sebagai hidung mulai bergerak ke atas bertanda memulai pencarian bau yang muncul tersebut (nomor 2).

Semakin fokus mencari maka alis mata terlihat lebih mengerut kebawah atau lebih mendekat satu dengan yang lainnya. Mengendus akan membuat kepala ke atas dan ke bawah karena berusaha mencari tahu keberadaan sumber bau

tersebut dengan menarik nafas berkali-kali sehingga dapat mengetahui posisinya lebih jelas. Ketika kepala sedang naik ke atas (nomor 3), berarti hidung sedang menarik nafas sehingga membuat lubang hidung menjadi melebar dan membesar. Mulut yang dimisalkan sebagai hidung pun naik ke atas. Menghirup udara dengan menurunkan dan kemudian menaikkan kepala akan menerima udara lebih banyak dari menghirup udara dengan biasa.

Melihat percobaan mengendus yang telah dilakukan, penulis melakukan percobaan lagi dengan membuat video referensi yang lebih memperlihatkan ekspresi. Pada video tersebut, penulis hanya terfokus pada teknik mengendus sehingga percobaan video berikut merupakan gabungan antara ekspresi dan mengendus yang dialami oleh tokoh.



Gambar 3.22. Video Referensi Wajah Mengendus Berekspresi

Dalam video ini, terlihat pada nomor 1 ekspresi yang tersadar mulai mencium bau sesuatu. Kemudian untuk memastikan bau apa yang diciumnya, badan akan berkonsentrasi untuk fokus mengetahuinya. Fokus terlihat pada wajah melalui mata yang menutup dan alis yang mengerut. Fokus dapat bertambah dengan mata ditutup untuk memfokuskan pada indera penciuman dan menutup indera pengelihatan sementara.

Untuk mengetahui bau apa yang dicitum, hidung akan menarik nafas dalam-dalam sehingga kepala menunduk ke bawah kemudian dinaikan tinggi-tinggi demi mendapatkan bau yang banyak. Seiring dengan naiknya kepala, mulut yang dimisalkan sebagai hidung tikus juga turut ikut naik ke atas dengan lubang hidung yang membesar.

Setelah mengetahui bahwa aroma yang dicitum adalah bau makanan yang lezat, maka ekspresi wajah akan langsung senang dan bahagia. Maka pada nomor 4, ekspresi senang diperlihatkan dari senyum lebar di wajah dan alis mata yang naik ke atas. Apabila tersenyum lebar maka otot pipi akan naik ke atas sehingga mata terlihat sedikit mengecil karena kelopak mata bagian bawah ikut naik. Mulut yang terbuka memperlihatkan wajah menjadi lebih memanjang dan terlihatnya gigi serta lidah di dalamnya. Alis mata yang naik ke atas terlihat senang karena melengkung dan tidak mengerut, serta mengangkat lipatan pada dahi.



Gambar 3.23. Video Referensi Mulai Mencari Makanan

Aroma yang dicari telah diketahui yakni aroma makanan. Bakso yang gembul langsung mencari arah dimana lokasi dari makanan tersebut. Ia memanfaatkan hidung dalam diri tikusnya yang bermanfaat bagi nya untuk menemukan makanan yang dicarinya. Karena seperti yang dikatakan oleh Hanson (2003) pada salah satu artikelnya di situs rat behavior yang berjudul “*Journey*

*Into a Rat's World* bahwa hidung tikus mempunyai indera penciuman yang luar biasa sensitif . Indera penciuman dan pendengaran tikus lebih sensitif dari pada manusia.

Mencari dimana lokasi aroma makanan tersebut berada, membutuhkan penciuman yang tajam sehingga mengendus dengan memejamkan mata akan lebih efektif. Kepala serta hidung tikus akan naik dan turun ketika mengendus seiringan dengan badan. Badan akan berjalan mengikuti arah penciuman dari informasi yang ditangkap oleh hidung. Terlihat senyum tipis pada bibir karena senang mencium bau yang lezat.

#### 3.5.4. Menemukan Makanan

Pada video ini, penulis yang memperagakan Bakso ketika menjadi tikus menemukan makanan yaitu ikan teri. Ikan teri di dalam video ini digantikan dengan botol minum berwarna jingga.



Gambar 3.24. Video Referensi Mencari Makanan

Pada saat mengendus, posisi badan dekat dengan tanah karena objek yang dicari berada di atas tanah. Sehingga membungkukkan badan mendekati ke tanah akan lebih mengetahui letak dari sumber bau tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Hanson (2003) pada artikelnya yang berjudul “*Journey Into a Rat’s World*” pada situs *rat behavior* bahwa biasanya tikus akan menempelkan hidungnya dekat dengan permukaan tanah, hal itu dilakukan agar informasi yang ada dapat ditangkap dengan lebih jelas karena setiap bau yang ada merupakan informasi tersendiri baginya.

Untuk mengetahui arah yang harus dituju, kepala akan bergerak ke kiri dan ke kanan, lalu untuk meningkatkan konsentrasi pada indera penciuman, memejamkan mata akan membuatnya lebih efektif. Hal itu dikarenakan oleh Bakso yang pada dasarnya manusia lebih banyak dan terbiasa menggunakan indera pengelihatannya. Oleh karena itu, pada saat indera pengelihatannya ditutupi, maka indera penciuman menjadi lebih tajam.



Gambar 3.25. Video Referensi Menemukan Makanan

Ketika objek yang dicari telah sangat dekat, maka aromanya semakin kuat. Hal itu menyebabkan indera penciuman akan lebih peka dan mengetahui letak pasti dari objek tersebut. Untuk menggambarkan perasaan bahwa objek tersebut telah berada di depan mata, postur badan akan sangat membungkuk ke bawah. Kemudian untuk memastikannya badan akan berdiri tegap seiring dengan mata yang terbuka.

Pada saat mendapatkan objek yang dicari, secara otomatis tokoh akan memunculkan perasaan senang. Perasaan senang juga digambarkan dengan postur badan yang berdiri tegap penuh keyakinan. Ekspresi senang terlihat dari mata yang terbuka dengan kedua alis yang naik, senyum lebar dengan ujung mulut naik dan terbuka sehingga membuat kedua otot pada pipi naik ke atas.

UMMN

### 3.6. Perancangan Animasi

Perancangan animasi dilakukan pada tokoh Bakso Buntel ketika berubah menjadi tikus. Tokoh yang diteliti ini telah didesain dan di-*rigging* oleh rekan kerja penulis.



Gambar 3.26. *Rigging* Tokoh Tikus Bakso Buntel  
(R.Bg. Wahyue S., 2016)

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, tokoh tikus Bakso Buntel merupakan tokoh yang gemuk dan pendek. Ia mempunyai tiga *controller* di badannya yaitu pada dada, perut bagian atas dan pelvis (perut bagian bawah). Pada perut tokoh terdapat dua *controller* tambahan yang mempunyai fungsi untuk memberi kelenturan pada gerakan tertentu. Di bagian ekor memiliki tiga *controller* yang berguna untuk pengatur bentuk dan arah lekukannya.

Pada bagian tangan mempunyai tiga *controller* yaitu pada bahu, siku dan pergelangan tangan, serta terdapat tiga *controller* di setiap jari tangannya.

Kakinya memiliki *controller* yang dapat mengatur lutut dan arah kaki serta dua *controller* tambahan di telapak kakinya. Terdapat *controller* yang menggerakkan kepala dan untuk ekspresi wajah digerakan menggunakan *bone* sehingga dapat lebih fleksibel dan mengikuti kebutuhan tiap *scene* dengan menggunakan *controller* pada mata, alis, dahi, tulang pipi, hidung, mulut serta lidah dan telinga.

Beberapa bagian *bone* pada tokoh Bakso dapat dibuat memanjang dan memendek secara ekstrim melebihi dari batas normal tubuhnya, seperti pada leher, tulang belakang, tangan dan telapak kaki. Sedangkan pada bagian kepala, telapak tangan, paha dan betis tidak memiliki fungsi tersebut.

### 3.6.1. *Scene 3 : Shot 16 dan Shot 17*

Di dalam *scene 3* pada *shot 16* dan *shot 17*, penulis memutuskan untuk menerapkan adegan berjalan ketakutan seperti yang dilakukannya pada saat beracting video referensi. Pada adegan ini, tikus Bakso berjalan ketakutan mencari tikus yang bersembunyi di tempat yang belum pernah ia telusuri dan gelap.

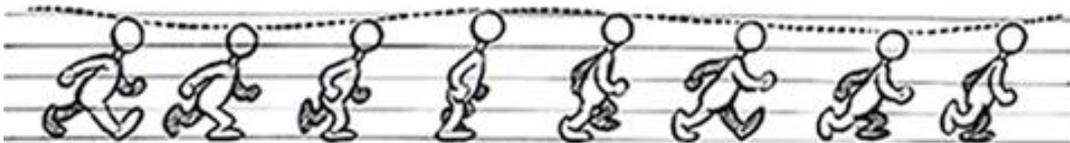
Pertama-tama yang dilakukan adalah perancangan pose dari bahasa tubuh Bakso yang sedang ketakutan. Hal ini dilakukan agar dapat membuat gerakan berjalan yang sesuai dengan kondisi emosinya pada saat adegan ini. Seperti yang dijelaskan oleh Pease & Pease (2004, hlm. 11), setiap gerakan yang dilakukan seseorang dapat menjadi kunci yang menggambarkan perasaannya pada saat itu.



Gambar 3.27. Pose Badan Takut

Dalam pose takut, penulis memakai gerakan membungkuk dan menutup seperti teori *closed body posture* oleh Robert (2011, hlm. 282). Badan dibungkukkan ke depan, bahu diturunkan dengan tangan mengatup di depan dada. Kepala tikus Bakso di tegakkan sehingga terlihat waspada akan lingkungan sekitarnya. Ekspresi wajah takut dibuat dengan alis mata dan dahi yang mengerut ke atas, otot pipi naik ke atas, mulut menjadi cemberut ke bawah, serta hidung mengerut ke atas.

Kemudian dari pose tersebut dilanjutkan ke tahap perancangan gerakan jalan. Gerakan jalan dibuat berdasarkan skema *walk cycle* dari buku *Cartoon Animation* yang ditulis oleh Blair (1994).



Gambar 3.28. *Walk Cycle*  
(*Cartoon Animation*, 1994)

Gerakan dari skema *walk cycle* dikombinasikan dengan pose takut yang telah dibuat dan menghasilkan gerakan jalan ketakutan. Terdapat limitasi pada kaki tokoh Bakso ini, dimana ia memiliki kaki yang pendek dan perut yang sangat besar membuat pergerakan kaki sulit terlihat. Oleh karena itu, untuk memperlihatkan gerakan jalan ketakutan yang jelas, penulis memanfaatkan guncangan tubuh dari badan tokoh.

Untuk memperjelaskan postur badan yang membungkuk, penulis memendekkan jarak tulang punggung tokoh. Sedangkan ketika postur badan tokoh sedang tegap, penulis memanjangkan jaraknya. Kemudian, kecepatan jalan ketakutan diatur menjadi lambat dari jalan biasa pada umumnya sehingga memperkuat ekspresi tersebut.



Gambar 3.29. Jalan Takut

Terdapat *secondary action* pada bagian perut dan ekor dimana pergerakannya berupa guncangan yang mengikuti alur gerakanya tubuh. Pada ekor

terdapat limitasi yaitu batas dalam membuat lengkungan yang diharapkan sehingga ekor digerakkan sebelum melebihi batas lengkungan. Kepala dan lirikan mata dibuat melihat ke kiri dan ke kanan untuk menggambarkan ekspresi kewaspadaan dan rasa tidak tenang tokoh terhadap tempat asing yang dilaluinya ketika mencari tikus yang bersembunyi.



Gambar 3.30. Ekspresi Wajah Takut

Ekspresi dari wajah tikus Bakso dibuat berdasarkan video referensi yang telah dibuat dan juga pada ekspresi Remy pada film *Ratatouille*. Terlihat pada gambar 3.28, telinga dirancang turun ke bawah untuk menekankan ekspresi yang ketakutan pada tikus Bakso. Kelopak mata bagian atas dibuat naik menjauh dari iris mata (kelopak melebar), menandakan meningkatnya kewaspadaan seperti yang dikatakan oleh Osipa (2010, hlm. 25).

### 3.6.2. Scene 3 : Shot 18

Melanjutkan perjalanan Bakso menelusuri tempat asing, dimana ia akan terkejut oleh suara yang muncul dibelakangnya pada *scene 3 shot 18*. Pada adegan ini, Bakso akan terkejut hingga terjatuh akibat suara yang di dengarnya. Ia akan

berbalik ke belakang mengarah kepada objek yang membuat kejutan. Pada *shot* ini, menggunakan video referensi yang telah dibuat sebagai acuan gerakan dasar. Hasil observasi juga diterapkan dalam perancangan ini sebagai detail pada beberapa gerakan.

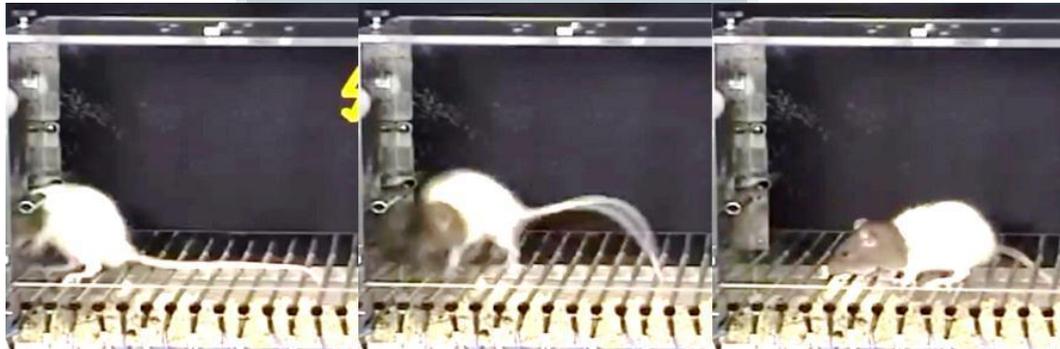
Perancangan pada *shot* ini diawali dengan cara *pose to pose* dari gerakan-gerakan inti dalam adegan ini. Gerakan tersebut yakni pada saat berjalan, berbalik arah, melompat terkejut, dan kemudian jatuh. Setelah itu, merancang *inbetween* supaya gerakan menjadi lebih halus dan dinamis. Gerak berjalan pada *shot* ini merupakan gerakan lanjutan dari *shot* sebelumnya yang kemudian dilanjutkan ke gerakan terkejut dan berbalik arah.



Gambar 3.31. Melompat Terkejut

Pada saat terkejut, tikus Bakso dirancang agar berbalik ke arah sumber suara yang didengarnya serta melompat menjauhinya. Tulang belakang dipanjangkan sehingga terlihat lebih tegang dan tertarik ke atas. Melompat menjauhi sumber kejutan dirancang seperti hasil dari observasi beberapa video.

Video utama yang digunakan sebagai referensi adalah video tikus yang berjudul “*Conditioned suppression of a rat's lever pressing*”. Pada video tersebut, terlihat jelas jarak dari tikus melompat yang menjauhi sumber kejutan yang diterimanya.



Gambar 3.32. Tikus Menjauh, “*Conditioned suppression of a rat's lever pressing*”  
(<https://www.youtube.com/watch?v=ZIZekx1P1g4&t=8s>)

Ketika melompat ke belakang, tangan dibuat menghentak dengan mendorong ke bawah sehingga badan menjadi mundur ke belakang. Kemudian untuk menggambarkan tubuh Bakso yang kehilangan keseimbangan, kaki Bakso dibuat terangkat sebelah (kaki kanan) dan satu kakinya menjadi tumpuan. Badan dan perut dibuat lebih berat ke kiri (kaki yang menjadi tumpuan) dan ke belakang sehingga terlihat tidak seimbang dan menyebabkan terjatuh. Ekor tikus juga dirancang menjadi lurus tegang ke atas untuk lebih menunjukkan ekspresi terkejut yang dialaminya.



Gambar 3.33. Terjatuh

Saat tokoh terjatuh dan belum menyentuh tanah, tangan dibuat melayang di udara dengan di naikan ke atas. Kaki kiri yang tadinya menjadi tumpuan dibuat naik ke atas karena kehilangan keseimbangan dan kaki kanan turun menuju tanah. Kemudian perut dibuat tertarik naik ke atas dan ekor akan turun untuk menyeimbangkan badan yang terjatuh. Ketika menyentuh tanah, tangan dibuat ke belakang sebagai tumpuan dan penyeimbangan badan serta ekor yang kembali menegang ke atas. Meskipun badan telah terdiam, perut tokoh yang besar dirancang bergelombang sebagai *secondary action* digerakan tersebut.



Gambar 3.34. Ekspresi Terjatuh

Ekspresi wajah ketika terkejut dirancang dengan alis yang naik ke atas dan tidak mengerut, mulut terbuka sehingga memperlihatkan lidah dan gigi, telinga naik ke atas dan menegang, serta pupil mata yang mengecil ketika ia melompat hingga kembali membesar normal ketika terjatuh. Otot pipi tertarik ke bawah mengikuti dagu karena terbukanya mulut. Mata terbuka lebar terbelalak dengan arah mata melihat dan mencari sumber yang membuat terkejut. Otot pada dahi naik ke atas mengikuti alis yang terangkat ke atas.

### 3.6.3. Scene 3 : Shot 19

Setelah terkejut, Bakso akan mencium bau makanan yang sedap hingga ia akan mencarinya dengan mengendus pada *scene 3 shot 19*. Pada adegan ini, penulis akan menggunakan video referensi yang telah dibuat sebagai acuan dari gerakan dasar yang dirancang. *Shot* ini diawali dengan lanjutan dari Bakso yang masih dalam situasi terkejut hingga ia mencium bau makanan.



Gambar 3.35. Mencium Bau Makanan

Pada *shot* ini, Bakso dirancang masih mengatur nafas dari reaksi terkejutnya. Kemudian Bakso tiba-tiba mencium suatu bau yang tidak diketahuinya. Pergerakan adegan mencium suatu bau yang tidak diketahui dibuat dengan mengerutkan hidung dan menggerakkan ujungnya, alis mata diturunkan ke

posisi normal sehingga terlihat lebih fokus dan tenang, telinga diturunkan dan mulut ditutup. Pada saat ini, Bakso yang mulai tenang mulai mengambil posisi ingin duduk

Setelah mengetahui bahwa bau yang dicium adalah bau sedap makanan, Bakso yang gembul dirancang senang. Senang dirancang dengan cara membuat senyuman lebar dengan mulut terbuka dengan ujung bibir yang dinaikkan ke atas, telinga dinaikkan, alis mata naik dan melengkung ke atas dengan mata terpejam, hidung naik terbuka ke atas sehingga terlihat sedang mengendus bau dengan dalam. Arah kepala Bakso dibuat menghadap kedepan bertujuan agar ekspresi senang dapat lebih jelas terlihat. Pada saat ini, posisi badan sudah duduk dan sebelah tangan di depan untuk membantu Bakso ke posisi duduk yang nyaman.

Bakso yang telah mengetahui bahwa bau yang diciumnya merupakan bau yang sedap dari makanan, maka ia akan mencarinya. Bakso mulai mencari dan menuju makanan dengan mengubah arah kepalanya ke kiri (ke arah makanan tersebut berada). Tangan Bakso dibuat naik ke atas agar mendukung ekspresi senang dan tertarik dari tokoh. Ekor dibuat mengikuti arah badan yang berbalik arah menuju makanan tersebut.



Gambar 3.36. Mengendus

Untuk mengetahui arah pasti dari makanan tersebut, Bakso mengendus bau tersebut dan mulai berjalan menuju arah bau makanan. Kepala dibuat naik turun seiringan dengan hidung yang naik turun pula, hal itu dirancang agar tokoh lebih terlihat mengendus sesuatu yang sangat diinginkannya. Badan tokoh dicondongkan lebih dalam ke arah sumber bau dan tangan mulai merangkak dengan tangan yang memaju belakangan tangan.

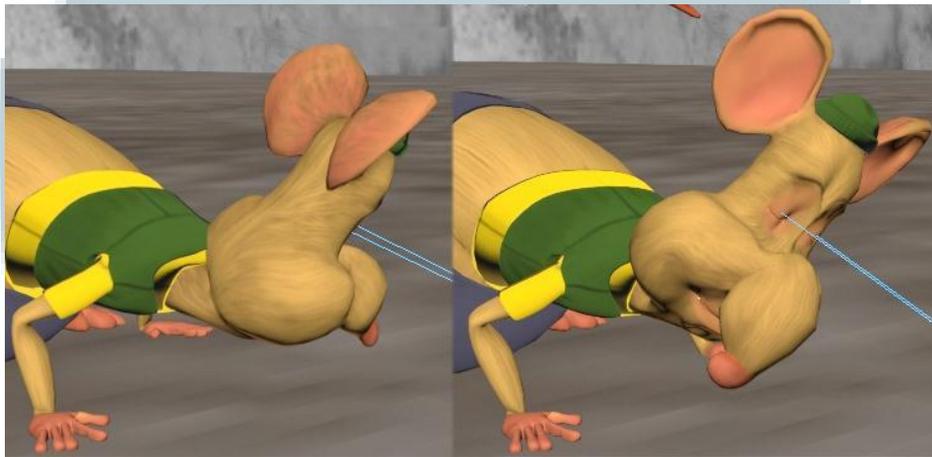
#### 3.6.4. Scene 3 : Shot 21

Pada *scene 3 shot 21*, Bakso menemukan makanan yang diciumnya. Ia mencari asal sumber bau makanan tersebut dengan mengendus dan kemudian menemukannya. Makanan yang ditemukan olehnya adalah sebuah ikan teri. Penulis menggunakan video referensi yang telah dibuat sebagai acuan gerakan dasar yang dirancang. Perancangan pada shot ini diawali dengan mengatur pose mengendus pada Bakso. Posisi mengendus ini didapatkan berdasarkan dari hasil observasi video tikus nyata dan film animasi “Larva”.



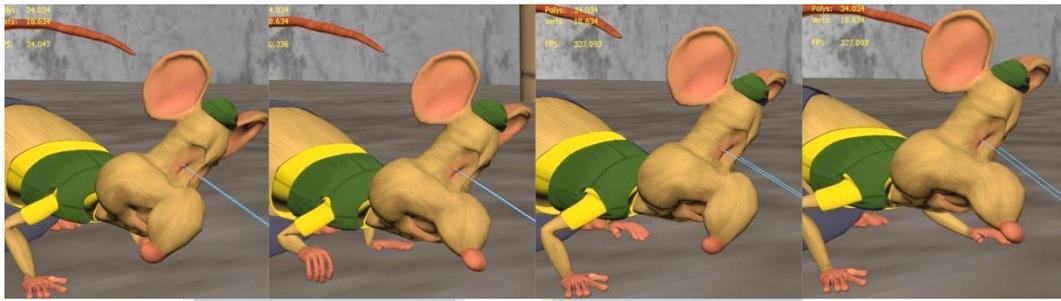
Gambar 3.37. Pose Badan Mengendus

Tikus Bakso dirancang menunduk dengan hidung yang dekat dengan tanah karena tikus akan mendapatkan informasi yang lebih jelas melalui tanah. Hal tersebut seperti dikatakan oleh Hanson (2003) pada situs *rat behavior*, dalam artikel “*Journey Into a Rat’s World*” bahwa biasanya tikus akan menempelkan hidungnya dekat dengan permukaan tanah, dan hal itu dilakukan agar informasi yang ada dapat ditangkap dengan lebih jelas.



Gambar 3.38. Mengendus Mencari Makanan

Dalam mencari benda yang tidak diketahui tempatnya, kepala Bakso dibuat ke kiri dan ke kanan. Setelah pasti mengetahui arah dari sumber bau makanan berasal kepala dan arah langkah lurus menuju tempat makanan tersebut berada. Mengendus dibuat dengan kepala dan hidung naik ke atas dan turun ke bawah. Ekspresi senang Bakso dikarenakan mencari sesuatu yang diinginkan digambarkan melalui senyum di wajahnya dengan bibir yang naik ke atas dan alis yang melengkung. Ekspresi fokus dibuat dengan mendekatkan kedua alis matanya.



Gambar 3.39. Merangkak Mencari Makanan

Bakso menuju tempat sumber bau makanan dengan cara merangkak karena ia mengendus dengan kepala berada dekat dengan tanah. Merangkak dibuat dengan menompangkan badan juga pada tangan dan kemudian tangan akan maju secara bergantian. Badan akan maju pula seiring dengan majunya tangan. Ketika makanan telah di depan mata, Bakso dibuat menunduk dengan dalam ke bawah dan kemudian berdiri tegap seiringan dengan membuka matanya.

Gerakan menunduk dengan dalam ke bawah dirancang untuk memperlihatkan bahwa Bakso sudah sangat yakin sumber bau sudah sangat dekat sehingga menghirup udara lebih dalam. Kemudian ia dibuat berdiri tegap memperlihatkan keyakinan pada dirinya dan ekspresi senang karena hal yang dicari telah ia ditemukan. Berdiri tegap dirancang dengan tangan dibuat lurus sehingga bahu naik dan mengangkat badan ke atas. Ekspresi senang diperlihatkan dengan mulut tersenyum terbuka lebar, alis naik melengkung ke atas, telinga dan hidung naik.



Gambar 3.40. Menemukan Makanan

Pada perancangan *shot* ini, terdapat limitasi yaitu pada telinga dan lutut Bakso. Dibandingkan dengan hasil observasi, telinga akan mengalami *secondary action* yang didapat dari pergerakan kepala dan badan. Pada tokoh Bakso, telinga tidak terlalu fleksibel untuk digerakan menjadi *secondary action*. Selain itu, Bakso mempunyai perut yang besar dan kaki yang pendek, sehingga Bakso dirancang untuk merangkak dengan kaki yang jinjit. Posisi lutut ketika merangkak seharusnya menempel dengan permukaan tanah, akan tetapi Bakso memiliki kaki yang pendek sehingga apabila lutut menempel ke tanah akan membuat perutnya yang besar menembus ke bawah tanah.