

INTERPRETASI CADDY PADA SERIAL ANIMASI SHAUN THE SHEEP EPISODE WHO'S THE CADDY

Handriyotopo

Dosen Program Studi SI Televisi dan Film
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126 Jawa Tengah
E-mail : handriyotopo@isi-ska.ac.id

Sari Kesuma Dewi

Mahasiswa Program Studi SI Televisi dan Film
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126 Jawa Tengah

ABSTRACT

This study describes the interpretation of “Caddy” in the animated film series Shaun the Sheep episodes of “Who’s the Caddy?” The method used in this research is descriptive qualitative using a semiotic approach of Charles S. Peirce. The primary data of the film is presented in such a visualization of each scene. Data were analyzed in a descriptive narrative form based on mark classification in the process of signification that takes place in the triadic relationship namely representament, interpretant, and object. This study uses the approach to the concept of the mark that divides a sign into three categories: icons, indices, and symbols by using the concept of triangle meaning. From the results of the meaning of these signs can be drawn a conclusion that this study is interconnected. Based on the data analysis, it can be seen that Caddy in the series of *Shaun The Sheep* episode “Who’s the Caddy?” is a symbol that is full of messages. The message reflected through scene after scene that is presented by Caddy is an interpretant that refers to the object. In this case, it represents the three main actors in this episode, they are three golfers (Farmer, Shaun and Bitzer), in which each player is Caddy in a different context. Farmer has become a symbol of the Caddy, Shaun as an index and Bitzer as an icon of Caddy. Caddy represents interpretant, figures (Farmer, Shaun, and Bitzer) represent an object while representamen is a game of golf that has a relationship with the characters.

Keywords: interpretation, semiotics, and the animated series

PENDAHULUAN

Televisi merupakan salah satu media massa yang sangat dekat dengan masyarakat. Media ini menjadi bagian yang menyatu dengan kehidupan sehari-hari serta memberi pengaruh bagi kehidupan masyarakat saat ini. Khalayak cenderung menggunakan media televisi sebagai sarana hiburan karena memiliki kelebihan tersendiri dengan gambar Bergeraknya. Suguhan acara yang variatif dan menarik membuat orang tersanjung untuk meluangkan waktunya duduk di depan televisi. Tayangan-tayangan televisi seperti serial, *talkshow*, *variety show*, film, dan lain sebagainya baik yang bersifat informatif, edukatif maupun rekreatif semakin dapat dinikmati secara memuaskan, itulah keunggulan media televisi. Berbagai stasiun televisi berlomba-lomba menghadirkan tayangan hiburan yang menarik. Tayangan hiburan yang selalu memiliki penggemar baik anak-anak maupun orang dewasa hingga saat ini adalah serial program animasi, dengan berbagai bentuk dan jenisnya yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Animasi menampilkan tayangan dunia khayalan dan imajinasi untuk anak-anak yang mulai menggantikan eksistensi dongeng.

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film *live*. Richard Taylor (1996) dalam bukunya *The Encyclopedia of Animation Techniques* menyatakan bahwa

animasi berarti penciptaan ilusi gerakan dengan merakit urutan gambar diam. Beragam serial animasi yang ditayangkan di televisi, salah satu yang sangat menarik perhatian untuk dipelajari lebih jauh adalah serial animasi dengan judul *Shaun The Sheep* yang ditayangkan di BBC-One sedangkan di Indonesia tayang di MNCTV. *Shaun The Sheep* adalah serial animasi kartun televisi asal Inggris yang memotret kehidupan domba atau biri-biri yang cerdas, kreatif dan bisa melakukan kegiatan layaknya manusia dengan *setting* sebuah peternakan. Para pemerannya adalah sekumpulan domba, seekor anjing, si petani, serta ternak lainnya. Shaun adalah nama tokoh salah satu domba sebagai peran utama yang posisinya paling menonjol dan menjadi pemimpin dari gerombolan domba-domba ini. Shaun berkarakter cerdas, kreatif, lucu dan kerap menjadi pemimpin dan pemecah masalah di peternakan ini.

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Alex Sobur (2003) mengungkapkan bahwa tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Tayangan tanpa dialog seperti serial animasi *Shaun The Sheep* memvisualkan ‘tanda’ sebagai bentuk komunikasi untuk mendeskripsikan sebuah peristiwa/ adegan sehingga alur cerita tersampaikan. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda, berfungsinya tanda dan produksi makna. Sedangkan menurut Sumbo Tinarbuko (2008) tanda adalah

sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Serial animasi *Shaun The Sheep* dituturkan dengan bahasa non verbal melalui tanda-tanda visual yang dipresentasikan sehingga membentuk konflik dalam alur ceritanya.

Himawan Pratista (2008) narasi dalam serial *Shaun The Sheep* dibangun dari kumpulan adegan non verbal. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Judul adalah bagian kecil dari struktur naratif yang berkaitan dengan tema cerita, namun berperan penting. Tema cerita merupakan hal yang penting dalam pembuatan sebuah film. Dari tema tersebut maka penulis naskah maupun sutradara mengemasnya menjadi sebuah rangkaian cerita yang menarik. Sebuah judul dapat mewakili inti cerita maupun konflik. Judul dibuat unik dan semenarik mungkin. *Who's The Caddy?* adalah salah satu judul dari serial *Shaun The Sheep*, seperti halnya judul film pada umumnya yang merupakan satu rangkaian kalimat pendek, akan tetapi judul tersebut merupakan simbol dari narasi yang dibangun dari adegan nonverbal yang memiliki makna yang tidak sederhana.

Shaun The Sheep adalah sebuah serial film yang tidak lepas dari pemaknaan. Setiap tanda yang digunakan didalamnya akan membangun makna. Pada episode *Who's The Caddy?* terdapat

makna yang direpresentasikan berbeda dalam kata *Caddy* yang bisa jadi memiliki interpretasi yang berbeda dari makna harfiahnya jika dilihat dari pemaknaan tanda. Unsur pembentuk makna berupa tanda-tanda visual inilah yang akan dianalisis dalam tayangan animasi *Shaun The Sheep* episode *Who's The Caddy?* dimana tanda dapat diinterpretasikan sebagai bentuk yang dapat dimaknai. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah Bagaimana interpretasi *Caddy* pada serial animasi *Shaun The Sheep* episode *Who's The Caddy?* melalui analisis semiotika Charles S. Pierce?

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotik untuk mengkaji lebih dalam tentang program animasi *Shaun The Sheep* sebagai objek kajian. Pendekatan semiotik ini mengedepankan interpretasi dan analisisnya berupa deskriptif kualitatif yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik. Analisis ini berdasarkan penafsiran pada teks. Kekuatan dan kelemahan penelitian ini terletak pada interpretasi dan pemaknaan pada teks data yang diperoleh. Teknik *sampling* dipilih sebagai proses pengumpulan data. Melalui teknik seleksi akhirnya data ditetapkan untuk selanjutnya dianalisis menjadi objek kajian. Episode *Who's The Caddy?* dipilih sebagai data primer dari hasil seleksi data menggunakan model *purposive sampling*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh HB. Sutopo (2006) yaitu *sampling* yang diambil berdasarkan

pada landasan kaitan teori yang digunakan, keingintahuan pribadi, karakteristik empiris, yang dihadapi, dan bersifat selektif. Episode *Who's The Caddy?* dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu seperti keunikan tema cerita.

Sedangkan interpretasi yang berbentuk analisis narasi deskriptif kualitatif berdasarkan klasifikasi tanda dalam proses signifikasi. Proses signifikasi berlangsung dalam relasi triadik yaitu representamen, objek dan interpretan. Berdasarkan relasi triadik tersebut klasifikasi tanda terbagi lagi menjadi beberapa jenis tanda. Berdasarkan objeknya terbagi menjadi ikon, indeks dan simbol. Kemudian dalam hubungan dengan interpretan terbagi menjadi *rheme*, *decisign*, dan *argument*. Analisis tiap tipe tanda tersebut berdasarkan temuan pada gambar dari potongan *scene*.

Interpretasi disajikan dalam bentuk analisis narasi deskriptif kualitatif berdasarkan klasifikasi tanda dalam proses signifikasi. Proses signifikasi berlangsung dalam relasi triadik yaitu representamen, objek dan interpretan. Berdasarkan relasi triadik tersebut klasifikasi tanda terbagi lagi menjadi beberapa jenis tanda. Berdasarkan objeknya terbagi menjadi ikon, indeks dan simbol. Kemudian dalam hubungan dengan interpretan terbagi menjadi *rheme*, *decisign*, dan *argument*. Analisis tiap tipe tanda tersebut berdasarkan temuan pada gambar dari potongan-potongan *scene*.

PEMBAHASAN

Pemaknaan *Caddy*

Istilah *Caddy* sering muncul pada satu cabang olah raga yaitu golf. Ensiklopedi Indonesia (1980) mengungkapkan bahwa *Caddy* atau *Caddie* adalah orang yang mengikuti pemain golf dan biasanya memberi petunjuk tentang situasi lapangan dan membantu membawakan peralatan golf. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kedi atau *caddy* berarti pelayan dalam permainan golf. *Caddy* yang pandai harus menguasai peraturan permainan golf, seluk-beluk padang golf dan strategi bermain yang sesuai. Selain itu, *caddy* dituntut memiliki pengetahuan tentang jarak antar lubang dan pemilihan tongkat golf yang sesuai. Pemain golf amatir maupun profesional tidak jarang memulai profesinya sebagai *caddy*. Dalam permainan golf, *Caddy* bertugas membawakan tas pemain dan memungut bola pemain. Selain itu, *caddy* juga bertanggung jawab membersihkan tongkat dan memperbaiki bekas pukulan pada bola golf, membersihkan halangan di perangkap pasir, mengangkat bendera penunjuk lubang, dan memberi pujian kepada pemain.

Kata *caddy* dalam serial *Shaun The Sheep* episode *Who's The Caddy?* merupakan suatu tanda. Melalui tipe tanda berdasarkan objek maka pemaknaan *caddy* terbagi atas ikon, indeks dan simbol. Ikon sebagai makna sebenarnya yaitu seseorang yang mendampingi pemain golf yang bertugas membawakan tas berisi peralatan pemain

golf, sekaligus memberi saran tentang permainan serta dukungan moral untuk pemain yang dilayaninya. *Caddy* sebagai indeks yaitu dimana ada permainan golf maka di situ ada *caddy*. Dengan kata lain golf adalah indeks dari *caddy*. *Caddy* sebagai simbol yaitu kata yang berfungsi untuk mewakili sebuah permainan golf dimana kata *caddy* itu sendiri sangat identik dengan permainan golf. Seperti halnya *caddy* yang bertugas mendampingi pemain golf maka ketika seseorang menyebut kata *caddy* hal yang dapat terpikir adalah permainan golf.

Analisis Semiotika Serial Animasi *Shaun The Sheep*

Shaun The Sheep merupakan serial animasi fiksi dengan alur maju berdurasi 7 menit terdiri dari 3 babak yang dibangun atas beberapa scene. Proses interpretasi dilakukan dengan memilih sepuluh scene kunci sebagai perwakilan sesuai dengan analisis tanda Charles S. Peirce. Himawan Pratista (2008) mengungkapkan bahwa scene adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter atau motif.

Pembagian scene diklasifikasikan berdasarkan tokoh yang berperan dominan dalam cerita tersebut yaitu pemeran utama pelaku permainan golf (Petani, Bitzer, dan Shaun).

I. Adegan scene pertama



Gambar 1. Petani di gudang
(Sumber: *Shaun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009

Timecode = 00:00:29-00:00:43)

a. Deskripsi

Petani terlihat sedang membereskan barang-barangnya kemudian memindahkan seperangkat stik golf, mengenakan celemek sambil duduk, dengan pengambilan gambar *full shot* pada *frame* pertama. Ia melihat sebuah foto dengan ekspresi agak terkejut diiringi suara petani yang sedikit berteriak. Pada tangan kirinya Petani memegang sebuah trophi, pada *frame* kedua dengan pengambilan gambar *full shot*. Gambar berganti CU ke foto yang menunjukkan petani dikala muda dengan memegang trophi dan bersandar pada stik golf dan beberapa peralatan golf. Petani kemudian bersiul tanda ia memanggil Bitzer, Bitzer datang dengan memberi hormat, petani menunjukkan stik golf kepada Bitzer.

b. Interpretasi

Representamen dalam scene ini adalah petani yang sedang berada di

gudang dan terlihat membereskan beberapa peralatan golf yang berserakan. Petani tersebut telah mewakili tujuan dari ide cerita, karena tema episode ini adalah permainan golf, maka dari itu simbol representament pada *scene* tersebut adalah petani yang sedang membereskan peralatan golf-nya.

Ikon yang terlihat pada *frame* pertama adalah ikon petani sedang duduk di sebuah ruangan bawah tangga yang berantakan. Di sana terlihat stik-stik golf, bola, dan peralatan-paralatan lain yang terlihat kotor. Pada *frame* kedua, petani melihat sebuah foto dan tercengang, hal ini terlihat masih pada *setting* yang sama dengan *frame* sebelumnya. *Frame* ketiga yaitu foto si petani yang merupakan ikon dari petani. *Frame* keempat terdapat ikon seekor anjing yang sedang hormat.

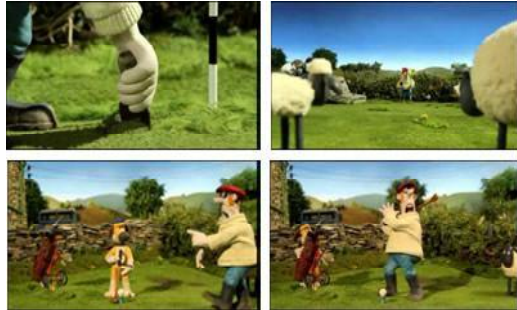
Indeks ditunjukkan pada *frame* kedua dimana petani menemukan sebuah trophi beserta foto dirinya dan ekspresi terkejut sang petani merupakan indeks dari hal itu. Adegan di *frame* keempat terlihat dimana petani memanggil anjingnya dan mengajaknya bermain golf merupakan indeks dari penemuan foto dan trophi pada *frame* kedua. Trophi dapat pula menjadi indeks bahwa petani pernah memenangkan sebuah turnamen.

Simbol pada *frame* pertama tampak dimana petani mengenakan celemek merupakan simbol bahwa ia

sedang membereskan ruangan tersebut. Barang-barang yang berserakan dan peralatan golf berupa stik yang terlihat kotor merupakan simbol bahwa benda-benda tersebut sudah lama tidak terpakai. Simbol juga ditunjukkan pada *frame* ketiga sebuah foto yang memperlihatkan petani saat usianya masih muda berpose dengan memegang sebuah trophi. Trophi merupakan simbol kemenangan, pose tersebut menjadi simbol bahwa sang petani memenangkan permainan golf yang dipertegas dengan peralatan golf yang merupakan simbol dari permainan golf itu sendiri. Pada *frame* keempat tampak sosok Bitzer yang hormat kepada sang petani, sebelumnya si petani memanggil Bitzer dengan suara siulan nyaring. Bitzer segera datang, hormat merupakan simbol dari loyalitas, kesetiaan, dan kepatuhan Bitzer kepada petani.

Adegan petani saat memindahkan seperangkat stik golf merupakan interpretan *argument* karena *scene* tersebut bertujuan sebagai pembuka dimana petani tertarik untuk bermain golf, sehingga suasana yang tergambar pada adegan tersebut adalah gudang dengan barang-barang lama yang hampir tidak terpakai atau jarang digunakan. Penggambaran pada adegan itu dirasa cocok untuk mewakili bahwa petani sudah lama tidak bermain golf dan ingin bermain kembali.

2. Adegan scene kedua



Gambar 2. Petani mulai bermain golf
(Sumber: *Shaun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009

Timecode = 00:00:44-00:01:00)

a. Deskripsi

Petani membuat lubang dengan tampilan gambar CU pada tangan petani kemudian menancapkan bendera petunjuk yang menandakan di sana terdapat sebuah *hole*. Petani menuju *teeing ground* (tempat pukulan bola pertama) dan mengusir Bitzer yang telah bersiap-siap hendak memukul bola. Begitu petani mengayunkan stiknya tiba-tiba terdengar suara “kreteeeek” punggung sang petani keram dan ia terlihat kesakitan, petani pun berteriak keras “Aaaaaaaa...” dan terbungkuk adegan tersebut terlihat pada *frame* keempat dengan pengambilan gambar *full shot*. Petani tidak dapat melanjutkan permainan dan ia pun masuk ke dalam rumah diikuti oleh Bitzer.

b. Interpretasi

Scene ini memperlihatkan petani yang sedang melubangi rumput dan siap

memulai permainan golf-nya. Petani tersebut telah mewakili permulaan konflik dimana petani akan mengalami kram ketika mengayunkan stik untuk memukul bola. Maka dari itu simbol *representament scene* tersebut adalah ketika petani mengayunkan stik.

Ikon tangan petani yang sedang menggali lubang terlihat pada *frame* pertama. *Frame* selanjutnya ikon dua ekor domba melihat ke arah petani yang sedang menancapkan bendera petunjuk. *Frame* ketiga petani mengacungkan telunjuknya kepada seekor anjing yang sedang memegang stik golf. *Frame* keempat petani tampak membuka mulutnya lebar dengan kedua tangan di atas pundak, salah satu tangannya.

Indeks pada *frame* keempat terlihat Bitzer berada di belakang peralatan golf dengan ekspresi lesu hal itu merupakan indeks dari acungan tangan petani yang menunjuk ke arah Bitzer pada *frame* ketiga.

Simbol pada *Frame* pertama dengan ikon tangan petani yang menggali lubang merupakan simbol bahwa permainan benar-benar dilaksanakan dimulai dengan menentukan sebuah *hole* yang akan menjadi target dari pemukulan bola. *Frame* kedua yang menunjukkan gambar dua ekor kambing dan petani yang menancapkan bendera merupakan simbol bahwa permainan golf dilakukan di padang rumput milik petani dimana ia biasa menggembalakan domba-dombanya. *Frame* tiga terlihat tangan petani yang menunjuk ke arah Bitzer

merupakan simbol bahwa ia melarang Bitzer untuk memukul bola dan hendak menunjukkan bahwa dialah yang berhak memukul bola. Suara “kreteeeek” disusul ekspresi wajah petani merupakan simbol bahwa ia mengalami sesuatu yang tidak baik, dan teriakan “aaaaaa” menandakan bahwa ia sedang kesakitan.

Rheme yaitu ketika petani mengalami sakit punggung hal itu terjadi karena ia mengayunkan stik dengan tidak hati-hati atau karena faktor usia. *Dicisign* yaitu ketika petani melubangi satu area dan menancapkan sebuah stik yang menandakan bahwa disana adalah sebuah *hole*.

3. Adegan Scene ketiga



Gambar 3. Bitzer hendak bermain
(Sumber: *Shaun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009
Timecode = 00:00:48-00:09:59)

a. Deskripsi

Bitzer memulai permainan pada *frame* pertama terlihat gambar *medium shot* Bitzer memegang salah satu stik golf. Gambar berganti *long shot* tetapi permainannya direbut oleh Petani. Ia pun bersembunyi di balik peralatan golf.

b. Interpretasi

Scene ini menggambarkan persiapan awal Bitzer yang hendak mulai bermain golf. Bitzer mewakili *caddy* bagi sang petani, maka simbol *representament scene* ini adalah ketika petani melarang Bitzer bermain golf

Ikron pada *frame* pertama Bitzer mengambil salah satu stik. Ikron pada *frame* kedua petani melarang Bitzer bermain. Indeks permainan golf yang telah disiapkan petani menjadi indeks Bitzer ingin bermain golf. Simbol bahwa permainan hanya boleh dimainkan petani sementara Bitzer menjadi pendamping saja.

Argument ketika petani melarang Bitzer untuk bermain golf hal itu berarti bahwa Bitzer hanyalah berperan sebagai pendamping petani. Petani mengajak Bitzer bermain golf bukanlah untuk menjadi lawan mainnya melainkan hanya untuk menemaninya.

4. Adegan Scene keempat



Gambar 4. Shaun mulai bermain golf
(Sumber: *Shaun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009 Timecode = 00:01:13-00:01:40)

a. Deskripsi

Shaun mengambil alih permainan yang sebelumnya hendak dimainkan oleh Bitzer. Tetapi Bitzer dipanggil oleh petani. Pada *frame* pertama terlihat Shaun memilih salah satu stik golf dengan pengambilan gambar *medium shot*. Pukulan pertama Shaun gagal mengenai bola yang ditunjukkan pada *frame* ketiga terlihat gambar CU sebuah bola dan rumput yang dipukul. Demikian pula pukulan kedua bukannya memukul bola tapi malah stik golf-nya yang terpentak. Shaun sempat ditertawakan oleh segerombolan domba.

b. Interpretasi

Scene ini menunjukkan bahwa Shaun mulai mengambil salah satu stik golf dan ini adalah awal dari permainan golf pertamanya yang selanjutnya menimbulkan beberapa masalah di peternakan tersebut. Simbol *Representament* dari *scene* ini adalah ketika Shaun mengambil stik golf.

Ikon pada *frame* pertama yaitu ikon Shaun mengambil salah satu stik dari kumpulan stik di sampingnya tampak dua ekor domba dengan mata melotot. Selanjutnya pada *frame* kedua Shaun mencoba memukul bola disaksikan teman-temannya. *Frame* ketiga bola di atas rumput dan disebelahnya tanah. *Frame* empat adalah stik golf yang melayang.

Mata melotot dua ekor domba yang terlihat pada *frame* pertama adalah indeks dari Shaun yang mengambil salah satu stik golf. Pada *frame* tiga terlihat tanah berbekas pukulan stik merupakan indeks pukulan stik yang yang tidak mengenai sasaran. Simbol Pada *frame* pertama yaitu ketika Shaun mengambil sebuah stik dengan mata melotot merupakan simbol bahwa Shaun hendak bermain golf, ekspresi melototnya merupakan simbol dari antusiasme dan rasa penasarannya sehingga begitu ia melihat peralatan golf ia ingin bermain golf. Sementara ekspresi dua ekor domba di belakangnya menandakan bahwa mereka bingung dan heran dengan apa yang dilakukan Shaun.

Interpretan berupa *Rheme* terlihat pada *Frame* pertama dan kedua terlihat beberapa ekor domba yang menyaksikan Shaun bermain golf dapat menandakan bahwa kawanan domba tersebut penasaran dan ingin ikut bermain, memberi *support* atau sebagai penyemarak suasana agar terlihat lebih hidup. Gambar selanjutnya adalah stik yang melayang terlempar secara tidak sengaja atau karena pukulan yang terlalu keras. *Dicisign* yaitu rumput yang rusak pada *frame* tiga dikarenakan bekas pukulan stik golf. *Argument* terlihat pada gambar yang menunjukkan Shaun mengambil stik yang menunjukkan bahwa ia hendak memukul bola golf dengan stik tersebut.

5. Adegan Scene kelima



Gambar 5. Pukulan bola Shaun mendarat di sarang burung
(Sumber: *Shaun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009
Timecode = 00:01:42-00:02:53)

a. Deskripsi

Shaun kembali mengambil alih permainan yang sebelumnya hendak dimainkan oleh Bitzer. Tetapi Bitzer dipanggil oleh petani dan Bitzer pun memberikan stiknya kepada Shaun terlihat pada gambar CU pada *frame* pertama. Shaun memukul bola dan disaksikan oleh para domba kecuali ibu Timmy yang asyik dengan kegiatannya menyulam, terlihat pada *frame* kedua dengan pengambilan gambar *long shot*. Bola yang dipukul oleh Shaun melesat ke atas pohon. Shaun mengejar bola dan naik ke atas pohon bola mendarat di sarang burung tiba-tiba induk burung datang dan menduduki sarangnya yang berisi telur burung dan sebuah bola golf. Shaun menunggu burung tersebut pergi sementara Bitzer memijat punggung petani.

b. Interpretasi

Representamen dalam scene ini adalah gambar ketika Bitzer memberikan stik golf kepada Shaun hal tersebut menunjukkan bahwa secara tidak langsung Bitzer memberikan kesempatan kepada Shaun untuk melanjutkan permainan. Hal tersebut dapat mewakili bahwa Shaun adalah pemain golf yang sangat berperan. Maka dari itu simbol representamen scenetersebut adalah ketika Bitzer menyerahkan stik golf kepada Shaun.

Ikon pada *frame* pertama Bitzer memberikan stik, Shaun memukul bola disaksikan para domba dan Timmy, Shaun mengendap di batang pohon, Shaun duduk di dahan pohon seekor burung terlihat disampingnya. Indeks terjadi ketika bola mendarat di atas pohon yang menjadi indeks Shaun memanjat pohon. Burung yang menduduki sarangnya menjadi indeks Shaun menunggu. Ketika Shaun mengejar bolanya hingga ke atas pohon, ia menunggu hingga burung terbang. Baru kemudian ia memukul bolanya. Hal itu merupakan Simbol bahwa Shaun bukanlah seorang pengganggu ia tidak ingin mencari masalah dengan Burung tersebut.

Rheme terlihat pada *frame* keempat terlihat gambar Shaun yang sedang duduk di atas pohon sambil menunggu seekor burung. Hal tersebut dapat menandakan bahwa Shaun tidak ingin mengganggu si burung ataupun tidak ingin terlibat konflik dengan si burung tersebut.

6. Adegan scene keenam



Gambar 6. Shaun mengejar bola hingga ke atap (Sumber: *Shaun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009

Timecode = 00:03:38-00:04:03)

a. Deskripsi

Shaun kembali memukul bola untuk kesekian kalinya dengan gayanya yang lucu, *long shot* pada *frame* pertama. Namun bola yang dipukulnya melesat ke atas genteng. Pada *frame* kedua *full shot* Shaun yang sedang memanjat genteng mengejar bolanya hingga ke atap. Shaun pun memukul bola dari atas genteng namun salah satu stik yang ia gunakan terlempar ke atas. Setelah ia memukul bola salah satu stik yang terlempar ke atas tadi jatuh tepat dikepalanya dan mengakibatkan Shaun terpeleset.

b. Interpretasi

Representament dalam scene ini adalah Shaun yang memulai pukulan dengan gaya yang berlebihan dikarenakan pukulan sebelumnya tidak ada yang mengenai sasaran dengan tepat. Pukulan

tersebut menyebabkan bola terlempar hingga atap rumah, Shaun mewakili pemain dalam permainan golf tersebut. Maka dari itu simbol *representamen scene* tersebut adalah Shaun yang mencoba memukul bola dengan gaya uniknya.

Ikon pada *frame* pertama terlihat Shaun memukul bola, dan ikon pada *frame* kedua Shaun memanjat genteng. Pada *frame* ketiga ikon Shaun mengejar bola hingga ke atas genteng. *Frame* pertama yang memperlihatkan gaya Shaun yang terlalu bersemangat ketika hendak memukul bola menjadi indeks bola yang dipukulnya terlalu jauh dan mendarat di atas genteng rumah petani. Mendaratnya bola di atas genteng menjadi indeks Shaun memanjat genteng.

Simbol Ekspresi pada *frame* pertama merupakan ekspresi semangat. Shaun mengejar bola hingga ke atap dengan cara memanjat genteng ini menunjukkan semangat pantang menyerah. Karena keberanian hal itu adalah untuk memenuhi rasa penasarannya terhadap permainan golf yang tidak satupun bola basuk ke lubang. Alasannya yaitu gambar yang menunjukkan Shaun memanjat genteng adalah bahwa ia hendak mengambil bola yang mendarat di atas genteng tersebut.

7. Adegan scene ke tujuh



Gambar 7. Bitzer merebut stik dari Shaun
(Sumber: *Shaun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009
Timecode = 00:04:16-00:04:52)

a. Deskripsi

Bitzer tiba-tiba merebut stik dari Shaun seraya mendorongnya ketika Shaun hendak memukul bola yang terlihat pada *frame time code* 01:45 dengan pengambilan gambar *long shot*. Tiba-tiba terdengar bunyi lonceng tanda ia dipanggil oleh majikannya sang petani. Gambar berganti CU tangan petani sedang memegang lonceng kecil kemudian Bitzer segera berlari menemui petani.

b. Interpretasi

Scene ini menunjukkan Bitzer yang dipanggil oleh majikannya. Suara lonceng mewakili panggilan untuk Bitzer agar ia segera menemui majikannya. Maka simbol *representamen* dalam scene ini adalah gambar tangan petani yang membunyikan lonceng kecil.

Ikon Bitzer merebut permainan dari Shaun dan mendorongnya, ikon tangan Petani memegang lonceng kecil. Tnada Indeks pada Bitzer kembali

menghentikan permainannya merupakan indeks dari suara lonceng kecil hal itu juga menjadi indeks Shaun dapat bermain kembali. Lonceng kecil juga menjadi indeks dari suara “kriiiiing”.

Simbol adegan pada *frame* pertama ketika Bitzer merebut paksa stik golf dari tangan Shaun seraya mendorongnya bahwa Bitzer begitu ingin bermain golf sebab belum satu bola pun dapat ia pukul sejak awal permainan. Perebutan stik golf secara paksa berarti bahwa Bitzer merasa memiliki wewenang sehingga ia berhak melarang ataupun memerintah Shaun. Tangan Petani yang menggerakkan lonceng kecil adalah simbol bahwa petani sedang memanggil Bitzer hal itu menandakan bahwa Petani sedang membutuhkan Bitzer dan memintanya mengerjakan sesuatu sesuai perintahnya. Interpretan *argument* terlihat ketika Bitzer berlari tergesa-gesa setelah mendengar suara lonceng dan meninggalkan permainan golf.

8. Adegan scene ke delapan



Gambar 8. Bitzer gagal memukul bola
(Sumber: *Shaun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009
Timecode = 00:02:28-00:02:57)

a. Deskripsi

Shaun memberikan stiknya kepada Bitzer dan mengajak Bitzer menuju bola Shaun menyaksikan Bitzer yang bersiap pemukul bola dengan pengambilan gambar *long shot* pada *frame* pertama. Bitzer belum sempat memukul bola ketika tiba-tiba terdengar suara “kriiiiing” Bitzer menyerahkan stiknya kepada Shaun dan berlari menuju majikannya. Petani meminta Bitzer memijat punggungnya dan Bitzer pun menurutinya. Pada *frame* kedua terlihat gambar *medium shot* Bitzer yang sedang menginjak-injak punggung petani, dan petani sangat menikmatinya.

b. Interpretasi

Adegan ini memperlihatkan Bitzer yang meninggalkan lapangan dan memberikan stik golfnya kepada Shaun. Hal tersebut menjadi simbol *representamen* bahwa Bitzer harus segera menemui majikannya.

Ikon *frame* pertama adalah ikon Bitzer hendak memukul bola, *frame* kedua merupakan ikon kaki Bitzer yang sedang menginjak punggung Petani. Suara “kriiiiing” menjadi indeks Bitzer menghentikan permainannya dan segera berlari menuju majikannya. Kaki Bitzer di atas punggung Petani merupakan indeks dari ekspresi Petani.

Simbol pada *frame* pertama terlihat Bitzer bersiap memukul bola stik golf ditangannya adalah pemberian Shaun yang dengan suka rela memberikannya kepada Bitzer untuk mempersilahkan

Bitzer memukul bola. Shaun dan beberapa domba menyaksikan aksi Bitzer. Adegan tersebut merupakan simbol bahwa Shaun dan Bitzer memiliki hubungan yang terjalin cukup baik meskipun Shaun sangat menyukai permainan itu ia tidak bersikap egois dengan memberi kesempatan kepada Bitzer. Kawan domba yang menyaksikan simbol pemberian dukungan kepada Bitzer. Bitzer adalah sosok yang dicintai dan dihormati oleh Shaun dan kawan domba. Selanjutnya terdengar suara “kriiiiing” menjadi simbol bahwa Bitzer dipanggil oleh Petani atau Petani sedang membutuhkan bantuan Bitzer.

Bitzer segera menemui Petani setelah mendengar suara lonceng. Ia memenuhi semua perintah Petani untuk memijat punggungnya. Hal ini menandakan bahwa Bitzer adalah anjing yang patuh dan lebih mengutamakan kepentingan majikannya dibanding kepentingan dirinya.

9. Adegan scene kesembilan



Gambar 9. Petani berhasil memasukkan bola (Sumber: *Shaun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009
Timecode = 00:05:03-00:05:39)

a. Deskripsi

Pada sekuen penutupan terjadi kekacauan besar-besaran yang disebabkan oleh Bitzer. Akhirnya Petani ke luar untuk melihat apa yang sedang terjadi, bola-bola golf yang berserakan membuatnya terpeleset dan tanpa sengaja memukul sebuah bola dengan stik golf yang digunakannya sebagai tongkat. Tanpa diduga bola pun terpental mendekati lubang.

b. Interpretasi

Scene ini menunjukkan Petani yang sedang berjalan membungkuk dengan menggunakan stik golf sebagai tongkat, adegan terjatuh sembari memukul bola menyebabkan antiklimaks episode ini. Maka dari itu simbol *representamen* dari scene adalah ketika petani terjatuh dan tidak sengaja memukul bola.

Ikon *frame* satu, kaki Petani menginjak bola. *Frame* dua ikon petani yang terjatuh. *Frame* tiga, bola berada sangat dekat dengan lubang. *Frame* empat Petani dan Bitzer mengangkat salah satu tangan mereka sambil tertawa.

Indeks Petani terpeleset indeks dari petani menginjak sebuah bola. Bola terpukul pada saat petani terpeleset indeks dari stik golf yang digunakan petani pada saat ia berjalan. Petani dan Bitzer tertawa riang adalah indeks dari masuknya bola ke dalam *hole*.

Simbol Petani menggunakan tongkat pada saat berjalan menjadi simbol punggung Petani sakit dan tidak bisa diluruskan, Petani dan Bitzer tersenyum merupakan simbol kebahagiaan, pada *frame* keempat terlihat adegan Petani dan Bitzer tos merupakan simbol kekompakan bahwa kerja sama mereka membuahkan hasil yang memuaskan.

Rheme terjadi pada *frame* pertama di mana Petani keluar dengan menggunakan stik sebagai tongkat untuk menyangga tubuhnya. Petani keluar dengan beberapa alasan yaitu karena marah, penasaran dengan apa yang terjadi di luar, karena ia memanggil Bitzer namun Bitzer tak kunjung datang, karena bunyi bel rumah dan kekacauan lainnya. *Argument* adalah ketika Petani menginjak bola lalu ia terpeleset.

10. Adegan scene kesepuluh



Gambar 10. Bitzer memukul bola
(Sumber: *haun The Sheep*, episode *Who's The Caddy*, 2009
Timecode = 00:04:16-00:05:02)

a. Deskripsi

Bitzer merebut stik dari Shaun dan berkonsentrasi memukul bola dengan diiringi musik tegang. Kemudian bola melesat mengenai kasur bekas dan melesat ke bagian belakang rumah petani. Bola memantul tak terkendali sehingga memporak-porandakan isi rumah dan halaman, kaca mobil pecah, mesin pemotong rumput hidup dan berjalan kesana kemari menabrak peralatan golf dan bola berserakan.

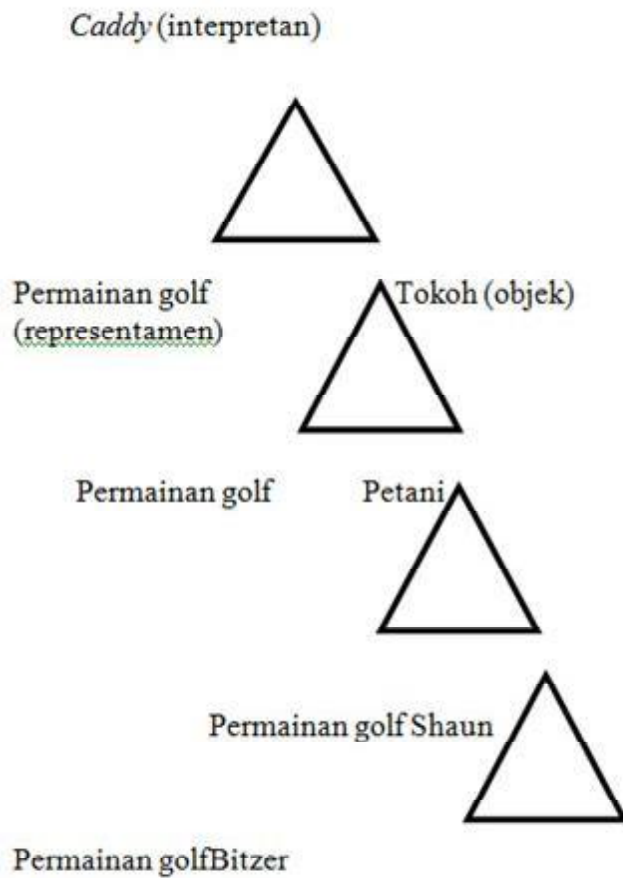
b. Interpretasi

Adegan ketika bola yang dipukul oleh Bitzer melayang tak terkendali mewakili puncak dari konflik pada episode ini. Maka dari itu simbol *representament scene* tersebut adalah Bitzer yang sedang memukul bola golfnya. Ikon *Frame 1* ikon Bitzer merebut stik dari shaun, *frame 2* ikon Bitzer memukul bola *frame 3* ikon bola mengenai kasur *frame 4* ikon halaman yang berserakan. Indeks kasur menjadi indeks memantulnya bola, memantulnya bola menjadi indeks dari berserakannya halaman rumah petani.

Simbol Bitzer kembali merebut stik dari Shaun dan Shaun pun memberikannya dengan suka rela. Ekspresi Shaun adalah ekspresi tegang. Pada *frame* kedua pengambilan gambar secara *frog eye view* yang merupakan simbol keseriusan dan bola sebagai *point of interest*. Interpretan berupa *argument* adalah ketika bola memantul di kasur bekas dan menyebabkan kekacauan.

C. Proses Semiosis Interpretasi *Caddy*

Tiga tokoh pemain golf yaitu Petani, Shaun dan Bitzer adalah pemain golf tetapi memiliki peran yang berbeda. Interpretasi dapat digambarkan dalam relasi dimana ketiganya saling berhubungan. Melalui suatu proses mewakili sesuatu dimana sesuatu yang diwakili tersebut dinamakan interpretan dari tanda yang mengacu kepada objek dan representamen memiliki relasi triadik langsung dengan objeknya. *Caddy* mewakili interpretan dan tokoh (Petani, Shaun dan Bitzer) mewakili objek sedangkan *representamen* berupa permainan golf yang memiliki relasi dengan tokoh.



Gambar 11. Relasi dalam proses signifikasi

Pada gambar di atas terdapat sebuah proses dimana *caddy* mengacu pada tokoh yang diwakilinya. Dalam proses tersebut *caddy* sebagai interpretan dapat menjadi objek dan menjadi interpretan lagi. Permainan golf sebagai representamen yang merupakan bentuk fisik dari tanda yang juga selalu mengacu kepada karakter yaitu Petani, Shaun dan Bitzer.

Interpretasi berdasarkan objeknya diklasifikasikan berdasar tipe tanda yaitu ikon, indeks dan simbol. Petani

mewakili simbol sebagai pencetus ide dan pemenang dalam permainan yang dibuatnya. Shaun mewakili indeks yang menjadi *caddy* akibat rasa penasarannya lantaran melihat permainan golf telah disiapkan oleh petani. Sementara itu Bitzer mewakili ikon yang tugasnya benar-benar sebagai *caddy* yaitu mendampingi dan membawakan tas berisi peralatan golf milik petani.

Petani pada dasarnya adalah pemimpin sebuah peternakan. Dia lah yang memiliki ide atas permainan golf.

Semua peralatan golf mulai dari bola, stik, topi yang dikenakan Shaun, lapangan dan semua isi peternakan adalah milik Petani. Petani adalah seorang pemain golf amatir hal itu ditunjukkan dari sebuah foto masa mudanya sebagai pemain golf. Pegolf amatir hanya melakukan permainan golf hanya untuk bersenang-senang dan turnamen yang diikutinya adalah turnamen antar pegolf amatir. Petani menjadi simbol atas *caddy*, dimana trophi kemenangan atas permainan tersebut dimiliki oleh Petani.

Predikat *caddy* yang dimiliki petani merupakan simbol kekuasaan. Petani adalah sosok penguasa yang tidak pernah tahu apa yang terjadi pada wilayahnya entah itu kekacauan ataupun dalam keadaan damai. Petani sibuk dengan urusannya sendiri dalam *Who's The Caddy?* untuknya. Petani sibuk dengan sakit punggungnya sementara dia tidak tahu apa dan bagaimana yang terjadi dengan permainan golfnya. Semua penghuni peternakannya patuh pada Petani dan selalu berbuat yang terbaik. Pada sekuen terakhir petani berhasil memasukkan bola dan itu menjadi sebuah prestasi bagi Petani padahal sedikitpun ia tidak terlibat dalam permainan, namun semua berbahagia atas kemenangan Petani tersebut.

Shaun adalah karakter utama yang paling banyak berperan dalam episode ini. Ia seakan-akan ia menjadi pemain tunggal dalam permainan golf meskipun Shaun menjadi pemain dominan, ia bukanlah pemain golf yang sesungguhnya.

Permainan golf mutlak milik Petani. Maka dari itu Shaun menjadi *caddy* untuk dirinya sendiri. Ia mengambil keputusan sendiri atas permainannya dan tidak menerima saran dari berbagai pihak, kawanannya yang mendampinginya hanya bertindak sebagai penonton. Shaun tidak mempersiapkan permainan golfnya sendiri. Ia melakukan permainan golf dikarenakan ia memiliki kesempatan bermain, yang seharusnya permainan tersebut milik majikannya sang petani, maka Shaun menjadi indeks dari *caddy* karena ia bukan pemain golf, ia menjadi *caddy* dikarenakan ia bermain golf.

Sejak permainan golf dimulai Shaun mulai menunjukkan ketertarikannya pada permainan tersebut. Ia mengambil inisiatif bermain ketika Petani mengalami sakit punggung dan tidak dapat melanjutkan permainan golfnya. Selanjutnya ketika permainan berlangsung Shaun tidak menyerah dan berusaha agar bola yang dipukulnya memasuki lubang meskipun tak ada satupun pukulannya yang tepat sasaran. Shaun juga memberi kesempatan kepada Bitzer agar ia memukul bola dengan memberikan stiknya kepada Bitzer. Predikat *caddy* yang melekat pada Shaun merupakan simbol kreatifitas, keuletan, persahabatan dan keberanian.

Bitzer adalah ikon dari *caddy* dimana ia menjadi pendamping sang Petani, ia berada di balik peralatan golf, ia pun mendukung Petani dan ikut bergembira atas kemenangan Petani secara tidak langsung Bitzer lah yang memberikan bola kepada Petani ketika pukulan bolanya

menyebabkan bola-bola lain berserakan dan membuat Petani terjatuh pada saat yang sama Petani memukul sebuah bola tanpa disengaja. Bitzer pula yang melayani sang Petani dalam kehidupan sehari-hari Bitzer menjadi asisten petani dalam menjalankan peternakan. Bitzer pula melayani semua kebutuhan sang Petani.

Bitzer adalah anjing peliharaan Petani. Sosok anjing sering diidentikkan dengan hewan peliharaan yang cerdas dan setia. Begitu pula dengan karakter yang dimiliki oleh Bitzer yang merupakan anjing setia. Bitzer selalu mematuhi perintah sang Petani baik suka maupun duka. Ketika Petani mengalami sakit punggung Bitzer dengan sabar mendampingi Petani, memijatnya dan melayani semua keinginan Petani. Predikat *caddy* yang melekat pada Bitzer merupakan simbol kesetiaan, pengorbanan dan kesabaran dan tanggung jawab.

SIMPULAN

Animasi *Shaun The Sheep* menjadi tontonan yang sangat menarik selain karena dikemas secara unik dalam setiap episodenya. Ide cerita merupakan hal yang sangat penting dimana tema tersebut dapat mewakili pesan-pesan yang ada di dalamnya. Kata *Caddy* dalam serial *Shaun The Sheep* episode “Who’s The Caddy?” merupakan sebuah simbol yang sarat akan pesan. Pesan tersebut tercermin melalui adegan demi adegan yang ditampilkan. *Caddy* merupakan *interpretan* yang mengacu kepada objek. Dalam hal ini mewakili tiga pemeran utama yang dalam

episode ini adalah tiga pemain golf, maka masing-masing pemain merupakan *caddy* dalam konteks yang berbeda. Petani memiliki interpretasi *caddy* sebagai simbol dia adalah pemenang dan pemilik permainan. Bitzer adalah *caddy* sebagai ikon yang tugasnya memang mendampingi Petani juga menjadi pelayan Petani. Sementara Shaun adalah *caddy* sebagai indeks yang bermain golf tanpa pendamping, Shaun bermain golf karena ada kesempatan bermain.

Permainan golf mencerminkan sifat dan karakter masing-masing pemain. *Caddy* merupakan simbol yang dapat mewakili karakter para pemain. Petani merupakan sosok penguasa, Bitzer adalah pelayan petani yang setia dan bertanggung jawab, dan Shaun adalah domba yang kreatif, pemberani, bersahabat dan berjiwa sosial.

DAFTAR ACUAN

Buku:

- Ahmad Zainudin dan Karsam. *Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi*. Jurnal Grafis dan Multimedia, volume 5 No.1 Desember 2006
- Alex Sobur. 2004. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anton M. Moeliono, Dkk. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Benny H. Hoed. 2008. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

- Berger, Arthur Asa. 2000. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. diterjemahkan oleh M. Dwi Marianto dan Sunarto. Yogyakarta : Tiara Wacana,
- Ensiklopedi Indonesia. 1980. Jakarta: Ichtisar Baru-Van Hoeve
- Fiske, John. 2010. *Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar paling Komprehensif*. Diterjemahkan oleh Yosol Iriana dan Idi Subandy Ibrahim. Yogyakarta : Jalasutra.
- Gotot Prakosa. 2010. *Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta : Yayasan Visual Indonesia.
- HB. Sutopo. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif* Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Himerian Pustaka.
- Littlejohn, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication*, Fifth Edition, United States of America : Wardsworth Publishing Company.
- Ranang A.S., dkk. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta : Indeks.
- Ricoeur, Paul. 2012. *Teori Interpretasi*, diterjemahkan oleh Musnur Hery. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Salim, Peter. 1996. *The Contemporary English-Indonesian Dictionary*. Jakarta: Modern English Press.
- Sumbo Tinarbuko. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Taylor, Richard. 1996. *The Encyclopedia of Animation Techniques*. Oxford: Focal Press.
- Internet:**
- Eva Rahmawati dalam artikel *Tehnik Interpretasi*, <http://ml.scribd.com/doc/14072916/Teknik-Interpretasi> (diakses tanggal 15 Juni 2012)
- <http://animia.mywapblog.com> (diakses tanggal 13 April 2012)
- [http://www.scribd.com/anon-266889/d/4032018-Pengertian Animasi](http://www.scribd.com/anon-266889/d/4032018-Pengertian-Animasi) (diakses tanggal 13 April 2012)
- <http://images-n.blogspot.com/2011/11/shaun-sheep.html> (diakses tanggal 29 Desember 2012)
- <http://hdcartoonwallpapers.com/shaun-the-sheep-bitzerpointing.html> (diakses tanggal 29 Desember 2012)
- <http://zonaseru.wordpress.com/2011/08/06/tokoh-dalam-serial-animasi-shaun-the-sheep/>
- http://dict.youdao.com/w/a_close_shave/ (diakses tanggal 3 Januari 2013)
- <http://sheepfun.webs.com/> (diakses tanggal 29 Desember 2012)
- Muhammad Suyanto. *Animasi Sel*. Amikom.ac.id/..1850 (diakses 18 Januari 2013)
- <http://kamissore.blogspot.com/2010/01/mengenal-beda-animasi-2d-dan-3d-visual.html> (diakses tanggal 13 Juni 2012)
- <http://tablodbintang.com> RATING REPORT: "Dewa" Turun 20 Peringkat, Primetime MNCTV Mendominasi (diakses tanggal 1 Juni 2012)