

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Jalak Bali

Orang memang mengenalnya sebagai jalak bali (*Leucopsar rothschildi*), meski nama aslinya adalah curik bali. Burung ini tidak lebih dari 25 cm, berbulu putih bersih dengan ujung ekor dan sayap berwarna hitam. Warna biru di seputar mata dan kaki membuatnya cantik, meski Jalak Bali banyak diminati orang karena kicauannya yang indah. Jalak Bali adalah binatang endemik karena hanya dapat ditemukan di Bali. Namun, keberhasilan penangkaran membuat Jalak Bali kini bisa ditemui di mana-mana: Eropa, Jepang, Jawa, meski mereka hidup dalam kandang.

Di habitat aslinya, Jalak Bali sangat rawan perburuan sehingga populasinya diperkirakan tinggal belasan. Selain itu, kerusakan lingkungan yang masih terjadi di Taman Nasional Bali Barat turut menghambat pertumbuhan populasi burung ini. Tidak mengherankan bila survei terbaru yang dilakukan awal tahun 2005 hanya menemukan lima ekor jalak bali di alam.

Musim berkembangbiak Jalak Bali biasanya berlangsung Oktober-November, mereka membuat sarang di pepohonan dengan tinggi kurang dari 175 cm. Mereka suka semak-semak dan pohon palem di tempat terbuka, berbatasan dengan kawasan hutan yang rimbun dan tertutup.

Bahkan, di masa lalu tak jarang dijumpai Jalak Bali yang membuat sarang di perkebunan kelapa dekat permukiman penduduk. Kesukaannya hidup di tempat terbuka ini pula yang membuat mereka mudah ditangkap di alam. Untuk mengembalikan populasi jalak bali, tidak hanya penangkaran yang dilakukan tetapi juga upaya penyelamatan dan penjagaan hutan yang menjadi habitatnya.

2.1.1 Sejarah

Pertama kali dilaporkan penemuannya oleh Dr. Baron Stressmann seorang ahli burung berkebangsaan Inggris pada tanggal 24 Maret 1911. Atas rekomendasi Stressmann, Dr. Baron Victor Von Plessenn mengadakan penelitian lanjutan (tahun 1925) dan menemukan penyebaran burung Jalak Bali mulai dari Bubunan sampai dengan Gilimanuk dengan perkiraan luas penyebaran 320 km². Pada tahun 1928 sejumlah 5 ekor Jalak Bali di bawa ke Inggris dan berhasil dibiakkan pada tahun 1931. Kebun Binatang Sandiego di Amerika Serikat mengembangbiakkan Jalak Bali dalam tahun 1962 (Rindjin, 1989).

2.1.2 Status

Sejak tahun 1966, IUCN (International Union for Conservation of Nature and Natural Resources) telah memasukan Jalak bali ke dalam Red Data Book, yaitu buku yang memuat jenis flora dan fauna yang terancam punah.

Dalam konvensi perdagangan internasional bagi jasad liar CITES (Convention on International Trade in Endangered Species of wild fauna and

flora) Jalak bali ter daftar dalam Appendix I, yaitu kelompok yang terancam kepunahan dan dilarang untuk diperdagangkan.

Pemerintah Indonesia mengeluarkan Surat Keputusan Menteri Pertanian No. 421/Kpts/Um/8/70 tanggal 26 Agustus 1970, yang menerangkan antara lain burung Jalak Bali dilindungi undang-undang.

Dikategorikan sebagai jenis satwa endemik Bali, yaitu satwa tersebut hanya terdapat di Pulau Bali (saat ini hanya di dalam kawasan Taman Nasional Bali Barat), dan secara hidupan liar tidak pernah dijumpai dibelahan bumi manapun di dunia ini.

Oleh Pemerintah Daerah Propinsi Bali dijadikan sebagai Fauna Symbol Propinsi Bali.

2.1.3 Morfologi

Dalam Biologi, Jalak Bali mempunyai klasifikasi sebagai berikut : Phylum (Chordata), Ordo (Aves), Family (Sturnidae), Species (Leucopsar rothschildi Stressmann 1912) dengan nama lokal Jalak Bali, Curik Putih, Jalak Putih Bali. (lihat gambar 2.1)

Adapun ciri-ciri/karakteristik dari Jalak Bali dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. **Bulu**, Sebagian besar bulu Jalak Bali berwarna putih bersih, kecuali bulu ekor dan ujung sayapnya berwarna hitam.
2. **Mata**, berwarna coklat tua, daerah sekitar kelopak mata tidak berbulu dengan warna biru tua.

3. **Jambul**, Burung Jalak Bali mempunyai jambul yang indah, baik pada jenis kelamin jantan maupun pada betina.
4. **Kaki**, Jalak Bali mempunyai kaki berwarna abu-abu biru dengan 4 jari jemari (1 ke belakang dan 3 ke depan).
5. **Paruh**, runcing dengan panjang 2 - 5 cm, dengan bentuk yang khas dimana pada bagian atasnya terdapat peninggian yang memipih tegak. Warna paruh abu-abu kehitaman dengan ujung berwarna kuning kecoklat-coklatan.
6. **Ukuran**, sulit membedakan ukuran badan burung Jalak Bali jantan dan betina, namun secara umum yang jantan agak lebih besar dan memiliki kuncir yang lebih panjang.
7. **Telur**, Jalak Bali mempunyai telur berbentuk oval berwarna hijau kebiruan dengan rata-rata diameter terpanjang 3 cm dan diameter terkecil 2 cm.



Gambar 2.1 Sepasang Burung Jalak Bali

(Sumber: <https://kudengarkan.files.wordpress.com/2013/02/jalak-bali-leucopsar-rothschildi.jpg>)

2.2 Pengertian Animasi

Menurut Supriyatna (2008 hal 56). Film animasi berasal dari dua disiplin ilmu, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek – obyek yang digambar atau divisualisasikan tampak hidup. Gambar digerakan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup.

2.2.1 Jenis Film Animasi

- a. Animasi 2 Dimensi (2D)
- b. Animasi 3 Dimensi (3D)
- c. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)
- d. Animasi Jepang (*Anime*)

2.2.2 Bentuk Film Animasi

- a. Film *Spot* (10 sampai 60 detik)
- b. Film *Pocket Cartoon* (50 detik sampai 2 menit)
- c. Film Pendek (2 sampai 20 menit)
- d. Film Setengah Panjang (20 sampai 50 menit)
- e. Film Panjang (minimal 50 menit)

2.3 Musikal

Gendre musikal adalah film yang mengkombinasi unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi). Lagu – lagu dan tarian biasanya mendominasi

sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita. Penggunaan musik dan lagu bersama liriknya biasanya mendukung jalannya alur cerita. Cerita film – film musikal umumnya berkisah ringan seperti percintaan, kesuksesan, serta popularitas. Sasaran film musikal lebih ditunjukkan penonton keluarga, remaja, dan anak – anak. Film – film musikal berskala besar mengalami masa emas di era 1940-an hingga 1960-an melalui film – film populer seperti *Singin' in the Rain*, *The Sound of Music*, serta *West Side Story*. Pada era 1970-an film musikal masih menyisakan sukses melalui *Saturday Night Fever* dan *Grease*. Pada era sekarang ini film musikal telah jarang diproduksi. Studio Walt Disney mendominasi produksi film animasi – musikal, seperti *The Beauty and The Beast*, *Aladin* dan *The Lion King*. Sementara film – film musikal non-animasi yang menonjol pada dua decade belakangan ini tercatat hanya *Evita*, *Moulin Rouge*, *Chicago* serta *Dreamgirls*.

2.4 Pengertian Musik

Istilah musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *mousikos*, yang diambil dari salah satu nama dewa Yunani. *Mousikos* dilambangkan sebagai suatu dewa keindahan dan menguasai bidang seni dan keilmuan.

Untuk lebih jelas mengenai pengertian dari musik, di bawah ini ada beberapa referensi terpercaya yang pernah menjelaskan apa itu musik. Berikut pengertian musik diuraikan dalam beberapa versi :

Dalam Kata Kamus Besar Bahasa Indonesia musik dapat diartikan ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal

untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan.

Aristoteles mengatakan bahwa musik merupakan curahan kekuatan tenaga penggambaran yang berasal dari gerakan rasa dalam suatu rentetan suara (melodi) yang berirama.

Menurut David Ewen, musik adalah ilmu pengetahuan dan seni tentang kombinasi ritmik dari nada-nada, baik vokal maupun instrumental, yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan terutama aspek emosional.

2.5 Fakta Musik

Musik is my life. Musik sudah seperti kebutuhan primer dalam kehidupan. Setiap orang akan selalu memutar musik sesuai dengan keadaannya. Ketika bosan akan memutar lagu semangat, ketika senang akan mendengarkan lagu bahagia, ketika ingat Negara akan memutar lagu Nasional

Mendengarkan musik tidak hanya untuk membunuh kejenuhan saja berikut ini adalah fakta dan manfaat yang diperoleh dari mendengarkan musik:

1. **Kesehatan,** Menurut seorang psikolog dari London, Dr Victoria, mendengarkan musik dapat mempengaruhi reaksi yang sangat luas dalam tubuh dan pikiran, dan juga beberapa bagian otak dapat diaktifkan oleh sebuah musik. Sebuah penelitian dari Kanada juga menunjukkan bahwa ada hubungan kausal yang nyata antara musik dan system reward, yaitu bagian inti dari otak yang bereaksi terhadap rangsangan yang positif bagi kita.

Seperti makan, minum dsb dan memperkuat perilaku ini agar kita melakukannya lagi.

2. **Menghilangkan Setres**, musik dapat menghilangkan rasa cemas dan takut. Apalagi ketika kamu akan memulai sebuah pekerjaan. Putarlah musik favoritmu dan tanpa sadar kamu akan merasakan bahwa pikiran dan tubuhmu akan lebih rileks. Para peneliti di McGill University di Montreal menunjukkan bahwa mendengarkan musik favoritmu akan memicu pelepasan hormon bahagia yaitu dopamine.
3. **Fokus**, Seperti yang dikatakan oleh seorang psikolog klinis yang berbasis di Paris Brigitte Forgeot, musik dapat membantu otak untuk menghasilkan gelombang tertentu, maka kita dapat menginduksi bagian yang berbeda dari kewaspadaan, tergantung pada tujuan apa yang akan kita lakukan. Jika kita merasa cemas atau setres, kita bisa mendorong korteks serebral di otak untuk menghasilkan gelombang frekuensi alpha yang lambat. Sementara di ujung skala lain, jika kita membantu korteks untuk menghasilkan gelombang beta cepat, kita akan lebih siap untuk berkonsentrasi dan memusatkan perhatian kita pada tugas yang cukup panjang.
4. **Meningkatkan Kecerdasan**, Frances Rauscher, psikolog di University of Wisconsin di Oshkosh dan rekan-rekannya menemukan bahwa mendengarkan musik Mozart dapat meningkatkan penalaran di bidang matematika dan kemampuan spesial. Bahkan, tikus yang berlari di labirin menjadi lebih cepat dan lebih akurat setelah mendengarkan Mozart. Mendengarkan musik adalah salah satu cara untuk memperoleh manfaat

bagi otak. Tetapi aktifitas yang lebih merangsang otak dan bahkan meningkatkan IQ adalah bermain atau menulis musik. Anak-anak berusia enam tahun yang diberi pelajaran musik ketika dibandingkan dengan pelajaran drama atau tanpa instruksi mendapat tambahan 2-3 poin dalam skor IQnya.

5. **Pengembangan Diri**, Musik ternyata dapat memberikan motivasi yang akan mempengaruhi pengembangan diri. Hati-hati, karena musik yang kamu dengar akan menentukan kualitas pribadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang yang punya masalah perasaan, biasanya cenderung mendengarkan musik yang sesuai dengan perasaannya. Dengan mengubah jenis musik yang didengarkan menjadi musik yang memotivasi, dalam beberapa hari masalah perasaan bisa hilang dengan sendirinya atau berkurang sangat banyak. Dan musik juga dapat merubah kepribadian yang kamu inginkan dengan cara mendengarkan jenis musik yang tepat.

2.6 Perbedaan Film Animasi 2D dan 3D

Menurut Hofstetter, animasi dibagi menjadi empat jenis:

1. **Frame Animation**: Suatu animasi yang dibuat dengan mengubah objek pada setiap frame, objek tersebut nantinya akan tampak pada lokasi – lokasi yang berbeda pada layar.
2. **Vector Animation**: Suatu animasi yang dibuat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat x dan y. koordinat x untuk posisi *horizontal* dan posisi y untuk posisi *vertical*.

3. Computational Animation: Suatu animasi yang dibuat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat.
4. Morphing: peralihan satu objek ke bentuk objek lainnya dengan memanipulasi lebih dari satu frame sehingga nantinya akan dihasilkan keseluruhan gerakan yang sangat lembut untuk menampilkan perubahan satu sampai perubahan bentuk lainnya.

2.7 Kategori pada animasi computer

Berikut merupakan dua kategori pada animasi:

1. *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
2. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dll.
3. Penyusunan Asset dan Level Design.

2.8 Teknik Pembuatan Animasi

Berdasarkan teknik pembuatan animasi di bedakan menjadi beberapa jenis yaitu morphing, animasi digital, animasi cel , animasi karakter, animasi sprite, animasi vektor, animasi spline, animasi frame, animasi path dan animasi clay.

Dengan pengertian :

1. Morphing merupakan jenis animasi dengan mengubah satu bentuk ke bentuk lainnya yang memperlihatkan serangkaian frame dengan menimbulkan gerakan halus dalam perubahan bentuk yang satu ke satunya.
2. Animasi digital merupakan teknik animasi cell yang sering disebut hand drawn dimana dengan menggabungkan gambar tangan yang kemudian di pindahi ke komputer lalu di warnai, diberi efek, serta diberikan animasi sehingga gambar akan terlihat lebih hidup tanpa menghilangkan bentuk animasi 2D nya. contoh filmnya lion king.
3. Animasi cel menampilkan lembaran yang akan terbentuk animasi tunggal, dimana lembaran – lembaran tersebut adalah objek animasi. Jika lembara-lembara atau cel tersebut disatukan dan dijalankan bersamaan akan terlihat menjadi satu kesatuan. contoh filmnya mickey mouse, tom and jerry , detective connan.
4. Animasi karakter merupakan film kartun berbasis 3D, pada tiap karakter akan mempunyai gerakan serta ciri berbeda walaupun bergerak secara bersamaan. Pekerjaan ini biasanya menggunakan komputer. contohnya anime.
5. Animasi sprite merupakan suatu objek yang mandiri dengan adanya latar belakang yang diam. Pada tiap objek di dalam animasi sprite tidak bergerak secara bersama-sama dan pada proses pengeditan hanya dapat dilakuakn di masing-masing objek.
6. Animasi Vektor memiliki kemiripan dengan animasi sprite , hanya saja perbedaannya di gambar, gambar pada animasi sprite merupakan gambar

bitmap , sedangkan animasi vektor memakai gambar vektor untuk objek spritenya.

7. Animasi spline, objek sebagai animasi yang bergerak dengan mengikuti bentuk kurva sebagai garis lintasannya. Animasi yang dihasilkan jauh lebih halus jika dibandingkan dengan animasi path.
8. Animasi frame adalah animasi yang sangat sederhana, animasi yang ditampilkan dalam beberapa rangkaian gambar di tunjukan secara bergantian, pergantian pada gambar tersebut dilihat atau diukur dalam satuan frame per detik (fps).
9. Animasi path merupakan animasi yang gerakan pada objeknya mengikuti garis lintasanya yang telah di tentukan. Animasinya diberika perulangan yang menjadikan animasi terus diulang-ulang sampai dengan kondisi yang telah ditentukan.
10. Animasi clay, dimana dibuat dengan boneka dari tanah liat yang digerakan secara perlahan lalu bentuk boneka tersebut difoto dann dijalankan dengan kecepatan tertentu, dengan demikian dapat menghasilkan gerakan animasi yang terlihat unik . conyoh film Chicken Run dari Dream Work Pictures.

2.9 Animasi 3D

Animasi 3D adalah objek animasi yang berada pada ruang 3D. Objek animasi ini dapat dirotasi dan berpindah seperti objek riil.

Proses pembuatan grafis komputer 3D dapat dibagi secara sekuens menjadi 3 fase dasar:

1. **Modeling:** Proses menyusun bentuk sebuah objek dengan membuat kontur yang luas dan struktur dari objek 3D dan adegan.

Hampir seluruh model 3D dapat dibagi menjadi 2 kategori:

- a. **Solid:** Model ini mendefinisikan volume dari objek yang mereka tampilkan (seperti batu). Model ini lebih realistis, namun lebih sulit untuk dibangun, Model solid kebanyakan digunakan untuk simulasi nonvisual seperti simulasi medis dan teknik, untuk CAD dan aplikasi visual khusus seperti ray tracing dan konstruksi geometri solid.
- b. **Shell / Boundary :** Model ini menggambarkan permukaan seperti batas objek, bukan volumenya (seperti cangkang yang sangat tipis). Model ini lebih mudah dikerjakan daripada model solid. Kebanyakan model visual yang digunakan dalam game dan film adalah model shell.

2. **Animation:** Mendefinisikan perpindahan objek.

Ada beberapa teknik untuk membuat animasi:

- a. **Traditional Animation:** Proses yang digunakan untuk sebagian besar film animasi pada abad ke-20. Setiap frame dari film animasi tradisional adalah foto dari gambar, yang terlebih dahulu digambar di kertas. Untuk membuat ilusi gerakan, masing-masing gambar dibuat sedikit berbeda dengan gambar yang sebelumnya.
- b. **Full Animation:** Merujuk pada proses produksi film animasi tradisional berkualitas tinggi, dimana secara teratur menggunakan gambar yang detail dan gerakan yang masuk akal. Film animasi penuh

dapat dibuat dengan berbagai cara, dari animasi yang realistis hingga yang lebih mengarah ke kartun.

- c. **Limited Animation:** Menggunakan detail yang kurang rinci dan/atau gambar yang lebih stylist dan metode perpindahan. Penggunaannya telah menghasilkan animasi berbiaya efektif untuk media seperti televise dan kemudian internet.
- d. **Rotoscoping:** Merupakan teknik dimana animator melacak gerakan live-action, frame demi frame. Sumber film dapat secara langsung digandakan dari aktor ke gambar animasi.
- e. **Live-action/animation:** Teknik yang mengkombinasikan karakter yang digambar tangan menjadi gambar live-action.

3. **Rendering:** Proses menggeneralisasi sebuah gambar dari sebuah model dengan memberikan atribut objek seperti warna, tekstur permukaan dan kadar transparansi dengan menggunakan program komputer.

Beberapa teknik berhubungan langsung dengan algoritma, ketika digunakan bersama – sama.

- a. **Shading** : Bagaimana warna dan tingkat kecerahan permukaan dipengaruhi oleh pencahayaan.
- b. **Texture-mapping** : Metode untuk mengaplikasikan detail pada permukaan.
- c. **Bump-mapping** : Metode simulasi bump skala kecil pada permukaan.
- d. **Fogging/participating** medium : Bagaimana cahaya meredup ketika melewati atmosfer yang tidak bersih atau udara.

- e. **Shadows** : Pengaruh menghalangi cahaya.
- f. **Soft Shadows** : Variasi tingkat gelap yang disebabkan oleh terhalangnya sumber cahaya.
- g. **Reflection** : Seperti cermin atau mengkilap.
- h. **Transparency (optics), transparency (graphic) atau opacity** : **Transmisi** yang tajam dari cahaya yang melalui objek solid
- i. **Translucency** : Transmisi cahaya melalui objek solid yang sangat menyebar.
- j. **Refraction** : Pembengkokan cahaya yang terkait dengan transparansi.
- k. **Diffraction** : Pembengkokan, penyebaran dan interferensi cahaya yang melewati suatu objek.
- l. **Indirect illumination** : Permukaan diterangi cahaya yang dipantulkan oleh permukaan lain, bukan langsung dari sumber cahaya.
- m. **Caustics** : Bentuk pencahayaan tidak langsung, pantulan cahaya dari sebuah objek mengkilat atau memfokuskan cahaya melalui objek transparan untuk menghasilkan cahaya ke objek lain.
- n. **Depth of field** : Objek tampil buram atau tidak focus ketika terlalu jauh di depan atau di belakang objek dalam focus.
- o. **Motion blur** : Objek yang tampil buram karena gerak kecepatan tinggi atau gerakan kamera.
- p. **Non-photorealistic rendering** : Rendering gambar dengan gaya artistic, agar terlihat seperti lukisan atau gambar.

2.10 Keuntungan dan Kelemahan Menggunakan Animasi

Dalam proses produksi pasti akan menggunakan metode tertentu dan juga pasti ada keuntungan dan kelemahan dan berikut adalah keuntungan dan kelemahan menggunakan animasi.

2.10.1 Keuntungan

- a. **Menarik Perhatian** dari desain karakter dan cerita
- b. **Menampilkan aksi-aksi** yang tidak terlihat atau process fisik dengan bentuk yang berbeda.
- c. **Meningkatkan retensi**, memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya.
- d. **Animasi dapat menggabungkan**, sejumlah besar data ilmiah ke dalam suatu paket, yang kemudian dapat disajikan dengan lebih simple.
- e. **Animasi dapat membuat kembali kejadian**, yang di dunia nyata terlalu mahal atau terlalu berbahaya untuk bereproduksi, misalnya. kecelakaan pesawat, kejadian yang sudah terjadi dan tidak lagi ada.

2.10.2 Kelemahan

- a. Memerlukan tempat penyimpanan dan memory yang besar.
- b. Memerlukan peralatan khusus untuk presentasi kualitas.
- c. Animasi 3D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi.

2.11 Warna

Menurut Trihadi (2014) warna adalah Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (warna putih) yang merupakan pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Menurut Ferdinaen (2013)

2.12 Tipografi

Huruf atau layout yang didesain dengan perhitungan dari segi aspek desain tidak menjamin efektifitas penyampaian pesan. Menurut Surianto Rustan (2011) ilmu psikologis tentang persepsi objek atau peristiwa ditangkap oleh indera, data yang diterima diteruskan oleh sistem syaraf ke otak, lalu otak menerjemahkan informasi tersebut menjadi pengertian.

2.13 Definisi Satwa Liar

Menurut pasal 1 ayat 7 UU no 5 tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya satwa liar adalah semua binatang yang hidup di darat, dan atau di air, dan atau di udara yang masih mempunyai sifat-sifat liar, baik yang hidup bebas maupun yang dipelihara oleh manusia.

Berikut ini adalah UU RI yang dibuat untuk melindungi satwa langka tersebut terhadap pelaku Tindak Pidana Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya diatur pada UU RI No. 5 Tahun 1990 pasal 40:

1. Barang siapa dengan sengaja melakukan pelanggaran terhadap ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 19 ayat (1) dan pasal 33 ayat (1) di

pidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda paling banyak Rp. 200.000.000,- (dua ratus juta rupiah).

2. Barang siapa dengan sengaja melakukan pelanggaran terhadap ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 21 ayat (1) dan ayat (2) serta pasal 33 ayat (3) di pidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
3. Barang siapa karena kelalaiannya melakukan pelanggaran terhadap ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 19 ayat (1) dan pasal 33 ayat (1) di pidana dengan pidana kurungan paling lama 1 (satu) tahun dan denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
4. Barang siapa karena kelalaiannya melakukan pelanggaran terhadap ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 21 ayat (1) dan ayat (2) serta pasal 33 ayat (3) di pidana dengan pidana kurungan paling lama 1 (satu) tahun dan denda paling banyak Rp. 50.000.000,- (lima puluh juta rupiah).
5. Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) adalah Kejahatan dan Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat 3 dan ayat (4) adalah Pelanggaran.

2.14 Pengertian Perburuan Liar

Perburuan liar adalah pengambilan hewan dan tanaman liar secara ilegal dan bertentangan dengan peraturan konservasi serta manajemen kehidupan liar. Perburuan liar merupakan pelanggaran terhadap peraturan dan hukum perburuan.

Suatu perburuan bisa menjadi ilegal karena sebab-sebab berikut:

1. Perburuan tidak dilakukan pada musimnya; biasanya musim kawin dinyatakan sebagai musim tertutup ketika kehidupan liar dilindungi oleh hukum.
2. Pemburu tidak memiliki izin yang sah.
3. Pemburu secara ilegal menjual hewan, bagian tubuh hewan atau tanaman untuk memperoleh keuntungan.
4. Perburuan dilakukan di luar waktu yang diperbolehkan.
5. Pemburu mempergunakan senjata yang dilarang pada hewan yang diburu.
6. Hewan atau tanaman yang diburu berada dalam wilayah yang dibatasi.
7. Hak untuk memburu suatu hewan diklaim oleh seseorang.
8. Jenis umpannya tidak manusiawi. (contohnya makanan yang tidak cocok untuk kesehatan hewan)
9. Menggunakan cara berburu yang dilarang (misalnya menggunakan lampu sorot untuk membuat rusa kebingungan, atau berburu dari kendaraan yang bergerak).
10. Hewan atau tanaman yang diburu dilindungi oleh hukum atau termasuk spesies yang terancam punah.
11. Hewan atau tanaman yang diburu telah ditandai untuk penulisan.

2.15 Dampak Perburuan Liar

Dampak perburuan liar sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, terutama kelangsungan satwa itu sendiri. Menurut Irma (2013) menyatakan bahwa:

“Yang pasti, kehilangan sebuah spesies jelas sangat merugikan Indonesia. Pemain sudah kehilangan Harimau Jawa dan Harimau Bali. Itu sangat merugikan pemain. Apakah pemain akan kehilangan Harimau Sumatra yang tersisa atau Orang Utan sedangkan pemain memiliki peran dalam rantai makanan? Pemain mengetahui bahwa si A makan si B dan si B makan si C. Kalau salah satu spesies saja hilang atau hampir punah maka berpengaruh pada spesies lain. Keseimbangan ekosistem akan terganggu dan akan berpengaruh terhadap manusia.”

Tidak hanya itu saja, menurut Irma (2013) mengatakan Hal lain yang terpenting juga adalah adanya *zoonosis* (infeksi menular antar binatang dan manusia) dari pemeliharaan atau perdagangan satwa liar itu sendiri.

2.16 Unsur Sosial Budaya

Semakin langka satwa maka semakin mahal. Kami meyakini di banyak rumah mewah berpagar tinggi di Jakarta ada beberapa satwa liar di dalamnya. Itu karena suatu satwa makin langka maka makin mahal harganya dan itu merupakan prestise dan status sosial. Pemain dengan bangganya memajang gading Gajah Sumatera ataupun kulit karpet harimau di rumahnya. Seperti itulah pejabat-pejabat, pengusaha-pengusaha. Pemain menganggap ini adalah prestise dan status sosial.

2.17 Remaja

Berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992). Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Seperti yang dikemukakan oleh Calon (dalam Monks, dkk 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa.

Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan pengertian remaja menurut Zakiah Darajat (1990: 23) adalah:

masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

Hal senada diungkapkan oleh Santrock (2003: 26) bahwa *adolescence* diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun (Deswita, 2006: 192)

Definisi remaja yang dipaparkan oleh Sri Rumini & Siti Sundari, Zakiah Darajat, dan Santrock tersebut menggambarkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

