



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,
Riset, dan Teknologi

DANIS

sang Pemenang

Muhamad Sanjaya
Slamet Karlis/Karniadi

Diadaptasi dari buku *Gara-Gara Android*
(Ayu Wandari, 2018)

Untuk Pembaca Lancar (10—12 Tahun)



Danis sang Pemenang

Muhamad Sanjaya
Slamet Karlis/Karnadi

Diadaptasi dari buku *Gara-Gara Android*
(Ayu Wandari, 2018)

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

Danis sang Pemenang

Penulis Skenario: Muhamad Sanjaya

Desain Grafis : Surya Evendi

Ilustrator : Slamet Karlis
Karniadi

Penata Letak : Irwan

Penyunting : Kity Karenisa

Diterbitkan pada tahun 2020 oleh

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

Jalan Daksinapati Barat IV

Rawamangun

Jakarta Timur

Cetakan pertama, 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Isi buku ini, baik sebagian maupun seluruhnya, dilarang diperbanyak dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali dalam hal pengutipan untuk keperluan penulisan artikel atau karangan ilmiah.

PB 398.209 598 SAN d	Katalog Dalam Terbitan (KDT) Sanjaya, Muhamad Danis sang Pemenang: Diadaptasi dari buku Gara-Gara Android (Ayu Wandari, 2018)/ Muhamad Sanjaya; Penyunting: Kity Karenisa. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020. iv; 28 hlm.; 29,7 cm. ISBN 978-623-307-040-9
	1. CERITA ANAK-INDONESIA 2. KOMIK



MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA

KATA PENGANTAR
MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BUKU LITERASI BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA

Literasi tidak dapat dipisahkan dari sejarah kelahiran serta perkembangan bangsa dan negara Indonesia. Perjuangan dalam menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan sampai akhinya dibacakan oleh Bung Kamo merupakan bukti bahwa negara ini terlahir dari kata-kata.

Bergerak menuju abad ke-21 saat ini, literasi menjadi kecakapan hidup yang harus dimiliki semua orang. Literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, melainkan juga kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas. Sebagaimana kemampuan literasi telah menjadi faktor penentu kualitas hidup manusia dan pertumbuhan negara, upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia harus terus digencarkan.

Berkenaan dengan hal tersebut, pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menginisiasi sebuah gerakan yang ditujukan untuk meningkatkan budaya literasi di Indonesia, yakni Gerakan Literasi Nasional. Gerakan tersebut hadir untuk mendorong masyarakat Indonesia terus aktif meningkatkan kemampuan literasi guna mewujudkan cita-cita Merdeka Belajar, yakni terciptanya pendidikan yang memerdekakan dan mencerdaskan.

Sebagai salah satu unit utama di lingkungan Kemendikbudristek, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa berperan aktif dalam upaya peningkatan kemampuan literasi dengan menyediakan bahan bacaan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan pembaca. Bahan bacaan ini merupakan sumber pustaka pengayaan kegiatan literasi yang diharapkan akan menjadi daya tarik bagi masyarakat Indonesia untuk terus melatih dan mengembangkan keterampilan literasi.

Mengingat pentingnya kehadiran buku ini, ucapan terima kasih dan apresiasi saya sampaikan kepada Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa serta para penulis bahan bacaan literasi ini. Saya berharap buku ini akan memberikan manfaat bagi anak-anak Indonesia, para penggerak literasi, pelaku perbukuan, serta masyarakat luas.

Mari, bergotong royong mencerdaskan bangsa Indonesia dengan meningkatkan kemampuan literasi serta bergerak serentak mewujudkan Merdeka Belajar.

Jakarta, Agustus 2021


Nadiem Anwar Makarim
Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Sekapur Sirih

Hai, Anak-Anak yang cerdas.

Kalian tentu sering menggunakan gawai 'kan? Dalam keseharian saat ini, gawai pasti sudah menjadi teman bagi kalian. Saat bermain, saat belajar, atau saat sekadar untuk saling bersapa dengan teman melalui fitur kirim pesan atau panggilan video. Banyak hal yang bisa kita lakukan dengan gawai.

Buku *Danis sang Pemenang* ini akan menceritakan kepada kalian cerita Danis dengan gawainya. Ia sangat suka bermain *game* di gawainya. Hingga suatu saat ia sadar bahwa bermain itu tidak boleh berlebihan. Danis harus bisa membagi waktu antara bermain *game*, belajar, dan beraktivitas di luar rumah.

Anak-Anak, komik ini diadaptasi dari buku bacaan literasi yang berjudul *Gara-Gara Android* karya Ayu Wandari yang diterbitkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada tahun 2018. Terima kasih kepada Kak Ayu yang telah membuat buku tersebut.

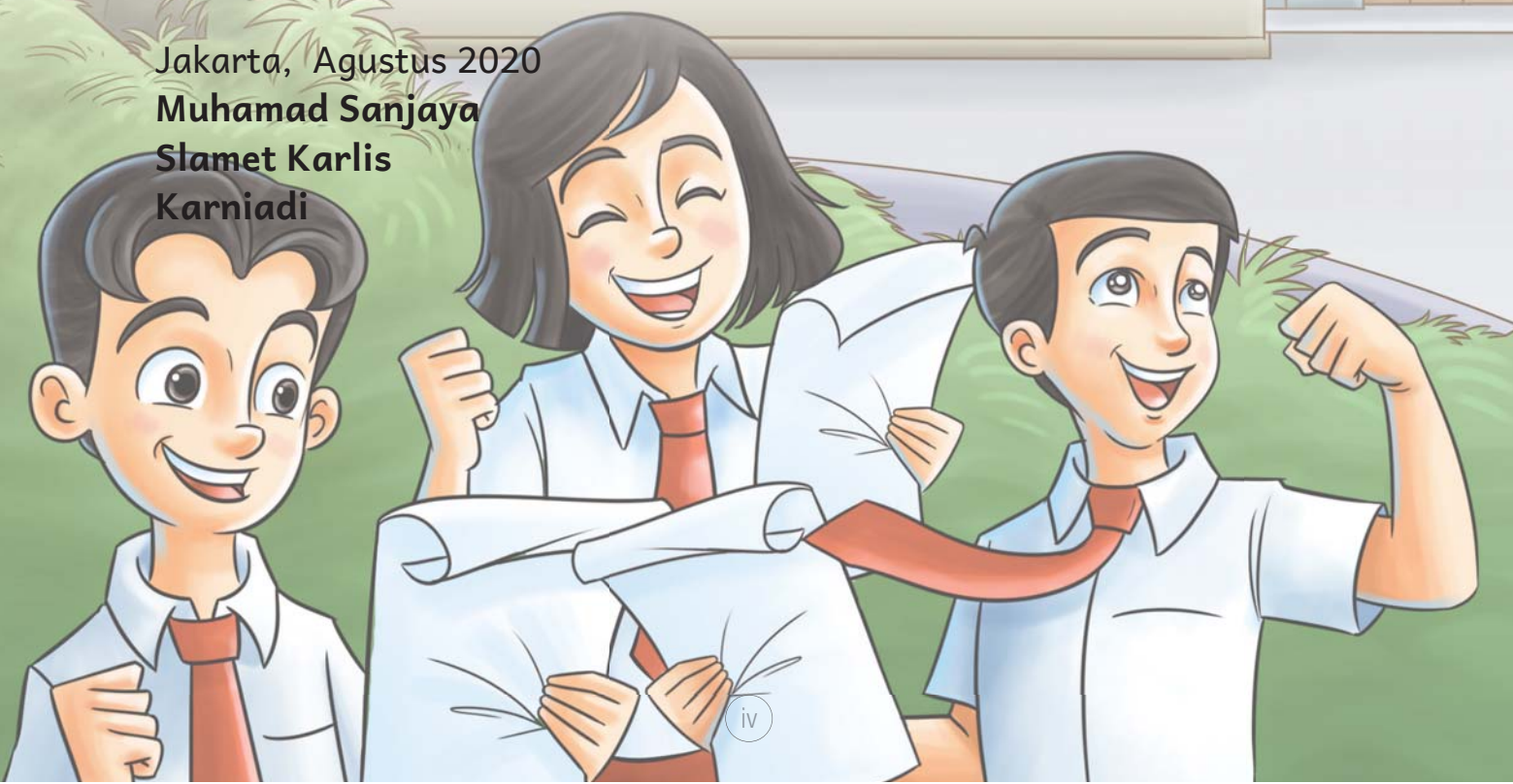
Anak-Anak yang baik, banyaklah membaca buku, ya!
Selamat membaca!

Jakarta, Agustus 2020

Muhamad Sanjaya

Slamet Karlis

Karniadi



Ini kisah Danis, si gamer sejati.



Danis, kamu
ada PR tidak?



Astagfirullah, Ibu,
bikin kaget saja.



Sekarang 'kan
waktunya belajar.
Simpan gawainya
dan kerjakan PR-mu
dulu.

Tanggung,
Bu. Sebentar
lagi selesai
misinya.



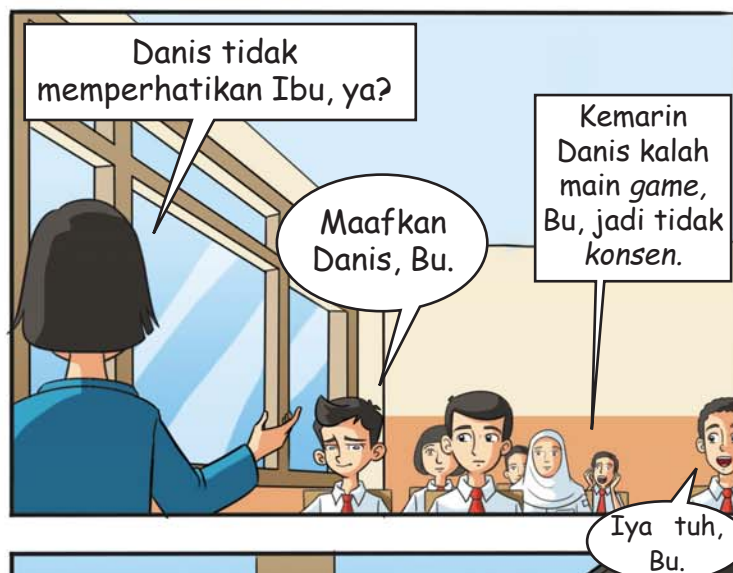
Ya, sudah. Ibu
ambil gawainya!

Jangan, Ibu.
Sebentar lagi saja.



Padahal sebentar lagi
selesai misinya.











Hai, Danis.
Ayo, kita
main game!

Sepertinya, seru
bermain game.
Main dulu, ah.
Habis itu baru ke
rumah Ana.



Heh, Sakti! Sudah
level berapa kamu?

Jangan
banyak tanya.
Ayo, kalau
berani kita
bertanding.



Boleh. Siapa
takut? Aku pasti
menang.

Kita lihat nanti.

Kita duel satu arena, ya.



Mereka tidak
tahu jika aku
punya jurus
rahasia.

Jagoan mereka jarak
dekat semua. Aku pasti
unggul karena jarak jauh.
Hehehe.

Pertama, aku mau menambah
kemampuan bertahan dulu.



Iya, Bu,
sebentar.

Rinto jangan main
game terus.
Makan siang dulu.
Ajak teman-
temanmu makan.

Pertarungan dimulai.





BLAST



Sementara Danis dan teman-temannya sibuk bermain game, Faris, Fajar, dan Ana sedang mencoba mengerjakan soal matematika yang cukup sulit dan menantang.



Fajar, kamu sedang mengerjakan soal apa?

Operasi hitung, Na. Lumayan sulit ini. Kita coba pecahkan masalahnya, yuk?

Boleh. Ayo, kita kerjakan bareng-bareng.



Adik sangat suka kereta api. Adik ingin membeli mainan kereta api. Uang adik tidak cukup, maka adik harus menabung. Setiap hari adik menabung sebanyak Rp10.000,00 selama satu bulan. Pada tanggal 1 bulan Februari uang yang terkumpul sebanyak Rp550.000,00. Berapakah uang adik sebelum menabung?

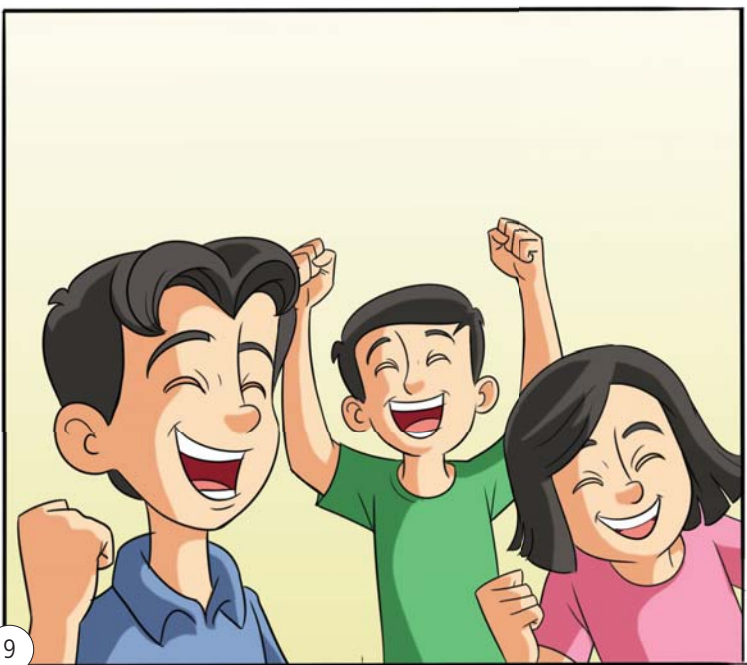


Mula-mula kita harus tahu berapa lama adik menabung, lalu dikali Rp10.000,00.

Di situ tertulis 1 bulan dan tertulis tanggal 1 Februari. Berarti, 1 bulan yang dimaksud itu bulan Januari.

Satu bulan berarti 30 hari, ya?







Aduh, susah
lagi soalnya.
Bagaimana ini?

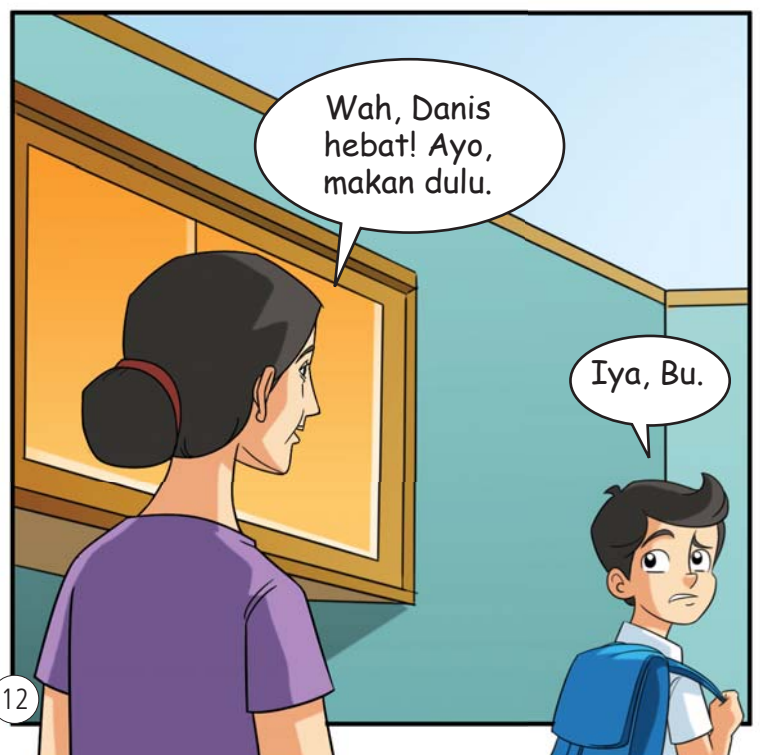


Sssttt, Faris,
bagi dong
jawabannya.

Enggak!
Enggak akan
aku kasih.



Aku menyesal,
coba kemarin
aku belajar.



Pagi hari di sekolah ...

Rinto, kamu tahu tidak?
Semalam aku berhasil
sampai level 25.

Tumben.
Keren, Danis!

Siang ini kita
tanding lagi,
yuk.

Yang Ibu panggil,
silakan ke depan
untuk ambil hasil
ujian kemarin.

Faris.

Ana dan Fajar.

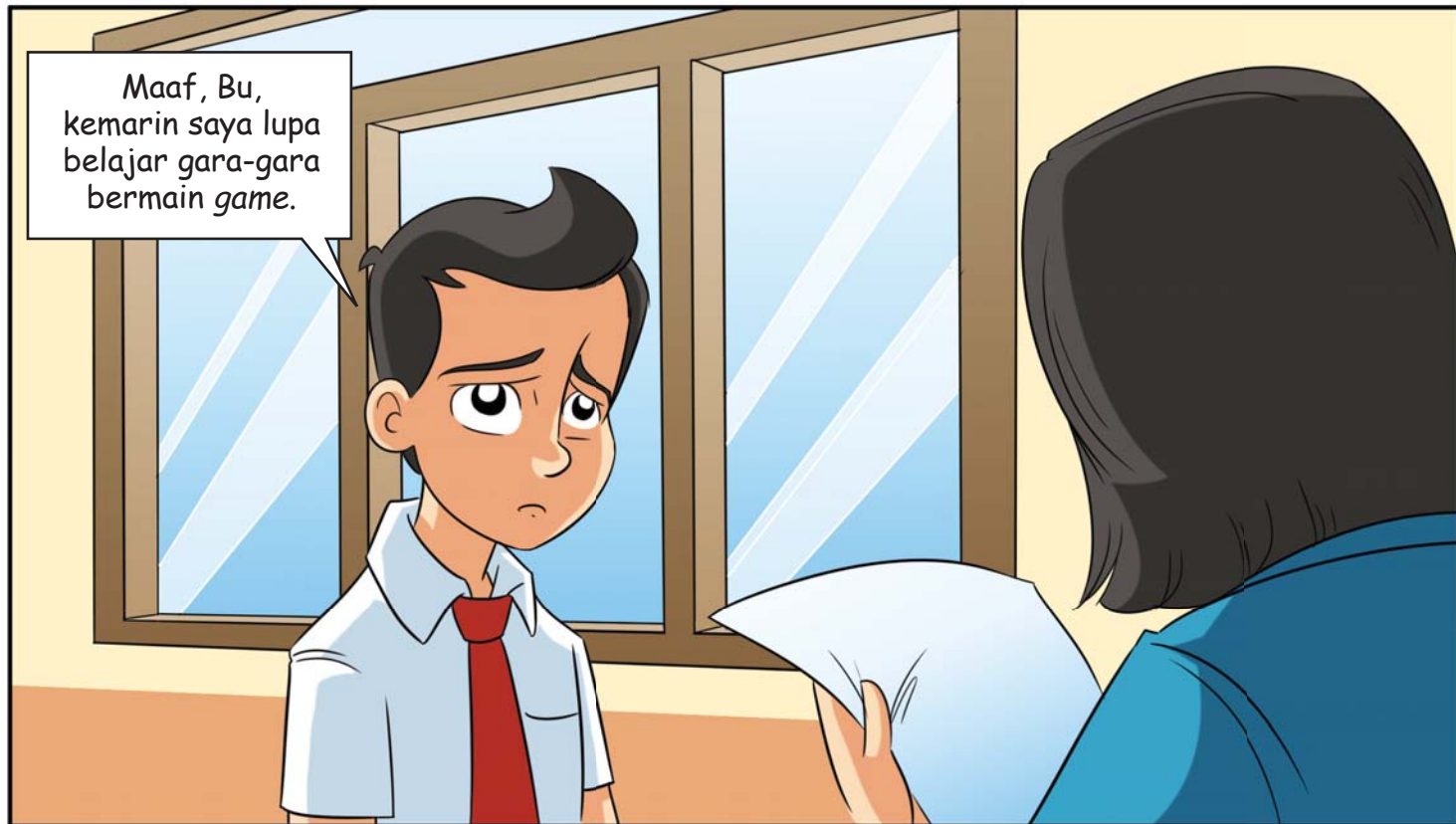


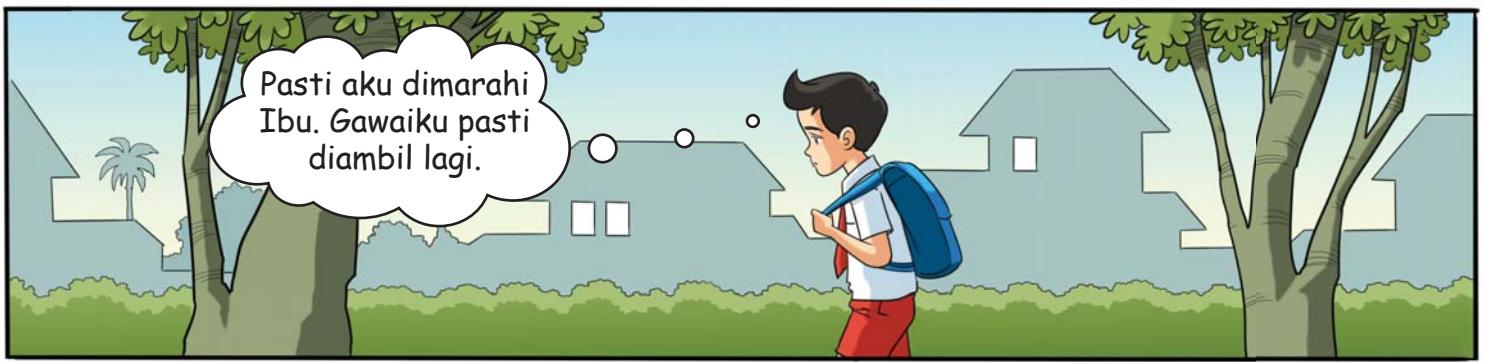
Danis!



Mengapa nilai
kamu jelek, Danis?







Pasti aku dimarahi Ibu. Gawaiku pasti diambil lagi.



Sesampainya di rumah, Danis menaruh tas dan pergi ke toilet.



Waduh, Ibu masuk kamar lagi.



Ya, ampun, jelek sekali nilainya. Pasti gara-gara terlalu banyak main game.

Maaf, Bu. Danis lupa belajar sebelumnya.

Mulai sekarang gawai Danis Ibu ambil. Danis tidak boleh main game lagi. Danis harus utamakan belajar!

Jangan, Bu. Danis janji akan belajar.



Memang kenapa enggak boleh main game. Aku 'kan masih kecil. Masa depanku masih jauh.

Saat sedang tidur, Danis bermimpi.



Aduh, ambil jangan, ya? Lumayan buat main.



Sekali ini saja deh untuk tuntasin game tadi.



Yah, uangnya habis. Padahal, lagi seru-serunya main. Bagaimana, ya?

Warnet Oze



Danis. Danis. Coba dulu kamu tidak berlebihan bermain game. Pasti kamu tidak akan begini.



Iya, Ris. Aku menyesal. Seandainya waktu bisa kembali.

Terima kasih, Pak Polisi, sudah membantu saya menangkap pencuri ini.

Sama-sama, Ibu, sudah menjadi tugas kami untuk menolong masyarakat.



Astagfirullah. Untung cuma mimpi. Danis enggak mau main game berlebihan lagi. Danis takut.



Esok harinya ...



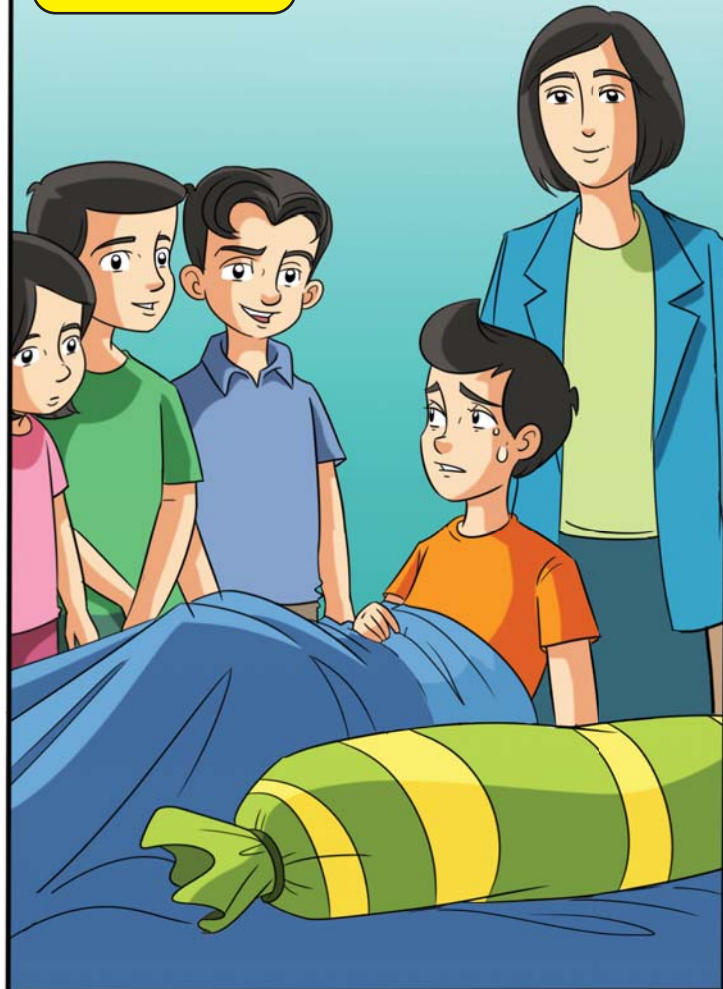
Ibu, maafkan
Danis, ya. Danis
janji tidak akan
berlebihan lagi
menggunakan
gawai.



Iya, sayang. Ibu
yakin kamu pasti
sudah mengerti dan
bisa membagi waktu.



Siang harinya ...



Teman-teman,
terima kasih
sudah datang.

Tentu saja, Danis,
kelas tidak seru
jika tidak ada kamu.



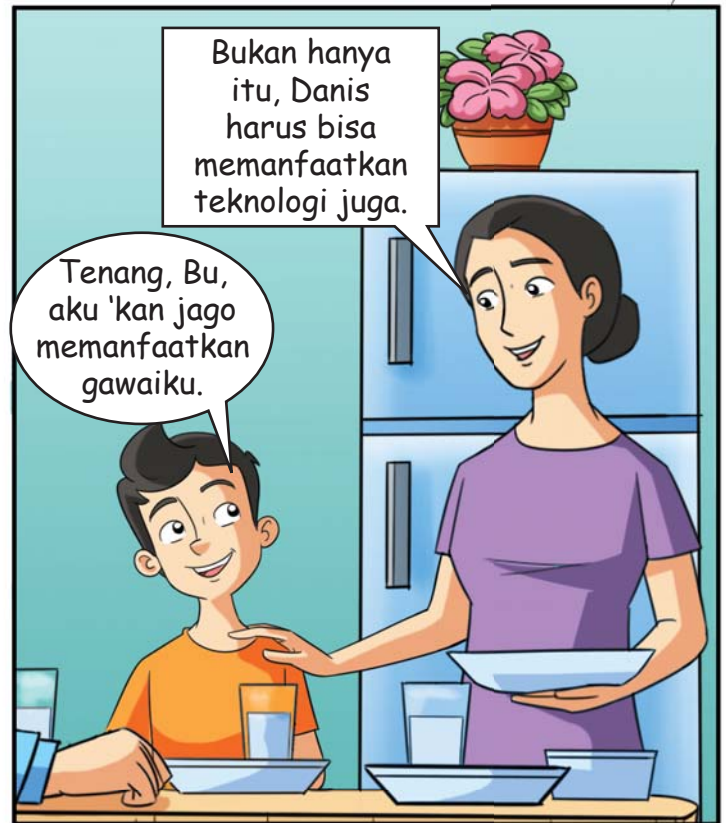
Kemarin Danis baik-baik saja,
kok tiba-tiba sakit. Ada apa?

Pasti gara-gara
game, Bu.



Bermain game boleh
saja, asal tidak
berlebihan. Gunakan
gawai untuk hal-hal
yang baik seperti
mengerjakan tugas
sekolah. Itu pun
menyenangkan.





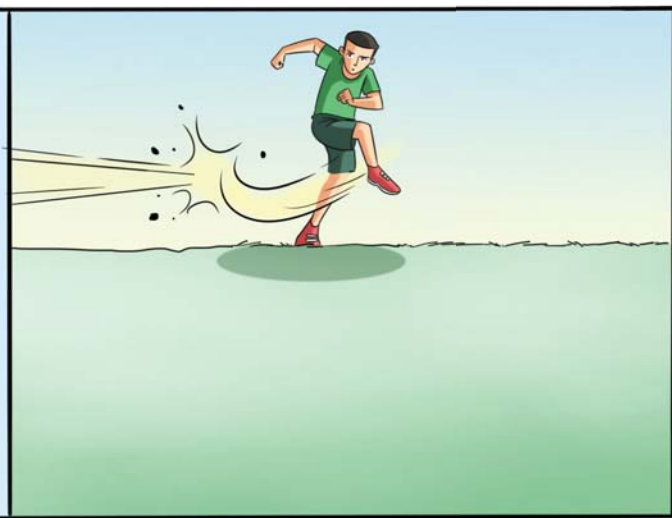
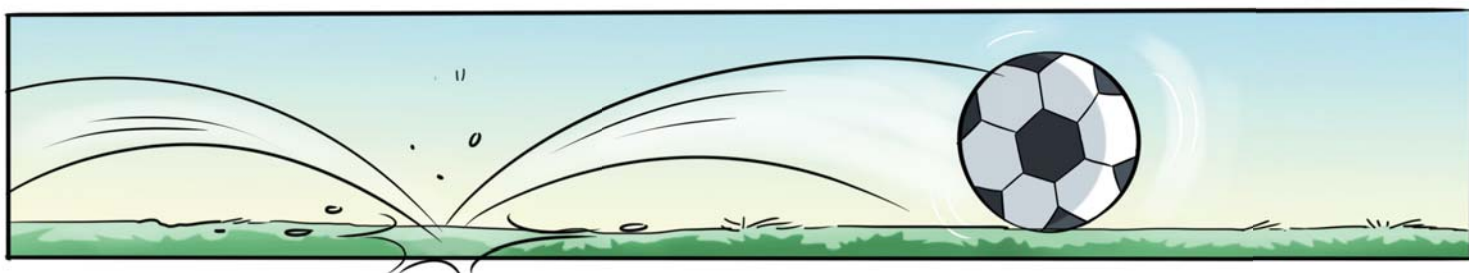


Sore itu ...



Aku malu bermain
dengan mereka.

Woi, jangan
bengong saja. Ayo,
sini main.







Biodata

Penulis Skenario

Muhamad Sanjaya Lahir di Bandung. Ia merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari Bapak Dede Syafrudin dan Ibu Partini. Profesinya saat ini adalah sebagai abdi negara yang menggeluti penyusunan bahan bacaan literasi dan layanan Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia. Muhamad Sanjaya memperoleh gelar Sarjana pendidikan dari jurusan Administrasi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Ia dapat dihubungi melalui alamat posel sanjayamuhamad3@gmail.com.

Ilustrator

Slamet Hariyadi (Karlis)

Lahir di jakarta 17 Oktober 1971, pernah bekerja sebagai animator di PT Potlot Animasi, Jasia Animation, Jakarta, Marsha juwita indah animation Bali, ASIANA Wang animation cikarang sebagai Ilustrator dan komikus di Pustaka lebah, Binar cahaya semesta ,dan sekarang sebagai ilustrator dan komkus Herald Kosta Rica dan Herald Dallas USA.

Gerakan Literasi Nasional



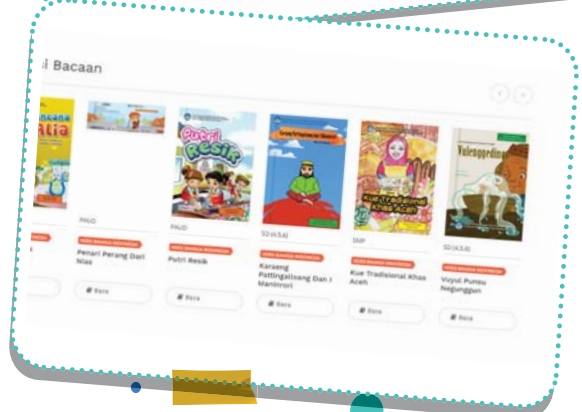
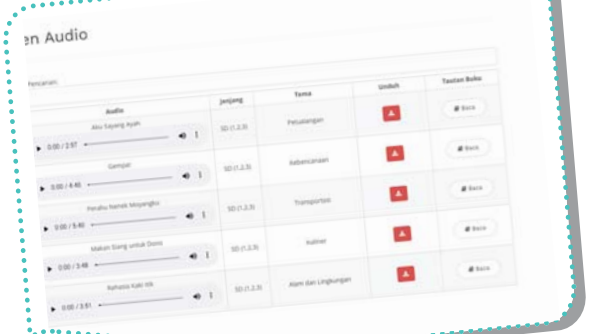
Literasi Informasi

“Kemampuan untuk melakukan manajemen pengetahuan dan kemampuan untuk belajar terus-menerus. Literasi informasi merupakan kemampuan untuk menyadari kebutuhan informasi dan saat informasi diperlukan, mengidentifikasi dan menemukan lokasi informasi yang diperlukan, mengevaluasi informasi secara kritis, mengorganisasikan dan mengintegrasikan informasi ke dalam pengetahuan yang sudah ada, memanfaatkan serta mengkomunikasikannya secara efektif, legal, dan etis.”

(sebagaimana dirilis dalam www.unesco.org, dikutip dari Panduan Gerakan Literasi Sekolah, Kemdikbud 2019)

Tahukah Kamu

Mari, selangkah lebih dekat dengan buku melalui Budi!
Baca buku bisa di mana saja dan kapan saja.



Petualangan Glen Mengenal Abjad

Sebelum tidur, ibu Bina membacakan cerita dari buku yang mereka pinjam dari perpustakaan. Buku itu bercerita tentang Putri Kosaka yang diculik oleh Raja Busara. Saat Bina sudah tertidur, tiba-tiba muncullah seekor burung bernama Glen. Lalu, Glen mengajak Bina menyelamatkan Putri Kosaka. Bagaimana petualangan Glen dan Bina menyelamatkan Putri Kosaka?



Saksikan petualangan Glen dan Bina di kanal YouTube Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa!



www.youtube.com/badanpengembangandanpembinaanbahasa

Danis suka bermain *game* di gawainya.
Ia dan dua orang temannya sangat suka bersaing
untuk menjadi yang terbaik dalam bermain *game*.
Suatu saat, Danis ketakutan.
Apa yang membuatnya takut?
Bagaimana ia bisa menghadapi ketakutannya?

Buku nonteks pelajaran ini telah ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 001/P/2022 Tanggal 19 Januari 2022 tentang Buku Nonteks Pelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Kejuruan yang Memenuhi Syarat Kelayakan untuk Digunakan sebagai Buku Pengayaan dalam Mendukung Proses Pembelajaran.



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun, Jakarta Timur



ISBN 978-623-307-040-9



9 786233 070409