



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2022

# TIDAK BISA TIDAK

LENNY EKAWATY

VALENTINA KRIS



**B3**









KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2022

# TIDAK BISA TIDAK

LENNY EKAWATY & VALENTINA KRIS





Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.  
Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No.3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

#### Tidak Bisa Tidak

**Penulis** : Lenny Puspita Ekawaty  
**Penyelia** : Supriyatno, Helga Kurnia,  
Titin Anggun P, Adi Setiawan  
**Ilustrator** : Valentina Kris  
**Editor Naskah** : Benny Rhamdani  
**Editor Visual** : Fanny Santoso  
**Desainer** : Damar Sasongko

**Penerbit**  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh  
Pusat Perbukuan  
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan  
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan pertama, 2022  
ISBN 978-602-244-945-4

Isi buku ini menggunakan huruf Andika New Basic 16/30, Upheaval TT,  
Cloudy With a Chance of Love.  
iv, 36 hlm: 17,5 x 25 cm.



## PESAN PAK KAPUS

Hai, anak-anakku sayang. Salam merdeka!

Ini buku-buku hebat untuk kalian agar kalian semakin cinta membaca. Berbagai tema yang dekat dengan dunia anak-anak Indonesia disajikan secara menarik. Kalian akan menemukan tokoh-tokoh cerita yang aktif bergerak, menjaga lingkungan, memanfaatkan uang dengan bijak, serta menggunakan teknologi informasi secara bertanggung jawab.

Buku-buku ini juga dilengkapi ilustrasi yang memukau. Karena itu, cerita-cerita di dalam buku dapat menginspirasi kalian untuk makin sering berkreasi dan berbuat kebaikan.

Selamat membaca!

Pak Kapus (Kepala Pusat Perbukuan)

Supriyatno, S.Pd., M.A  
196804051988121001

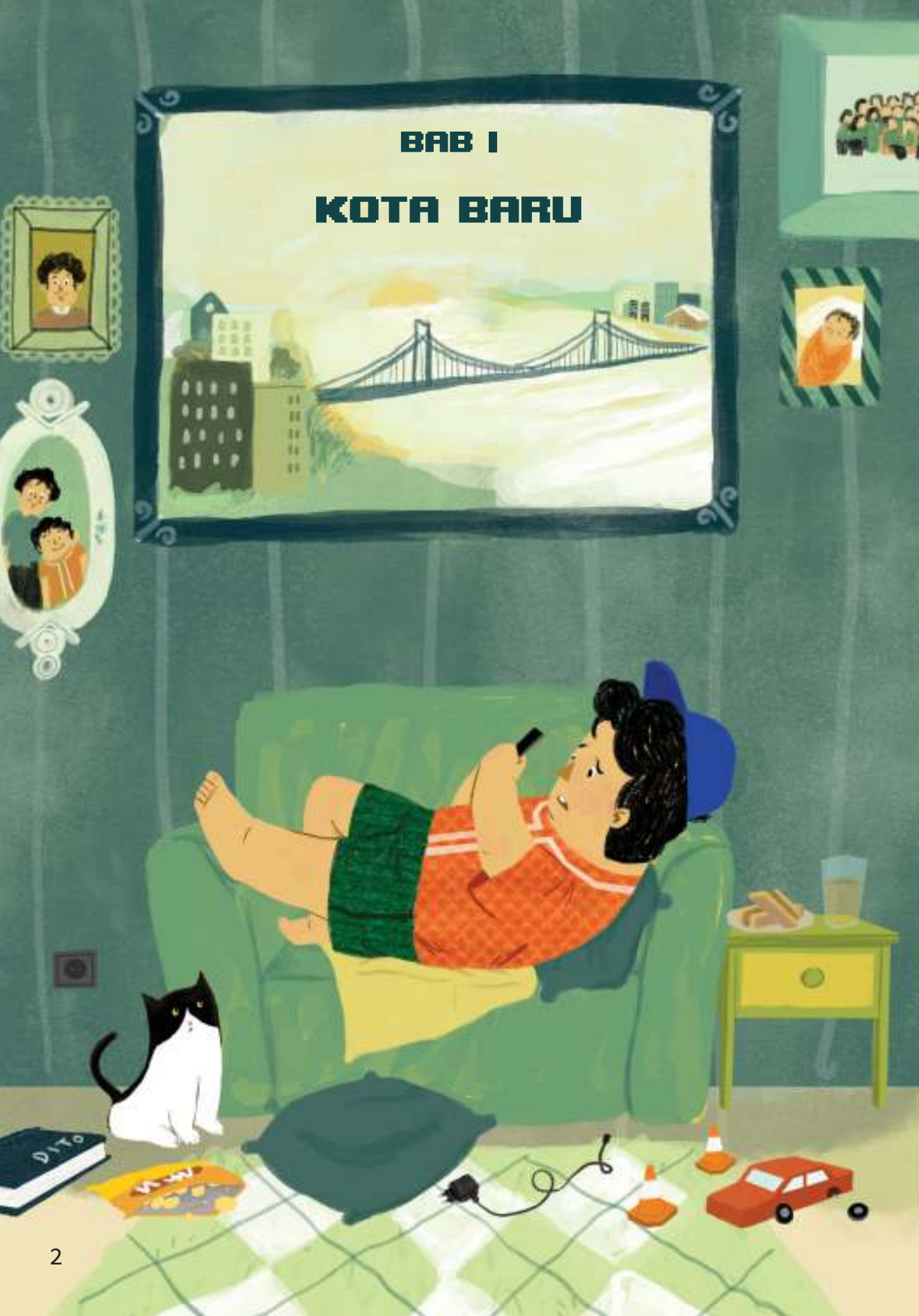


**DAFTAR ISI**

Bab 1 Kota Baru ..... 2  
Bab 2 Sepatu Emas ..... 8  
Bab 3 Rumah Sakit ..... 14  
Bab 4 Jalan Pintas ..... 20  
Bab 5 Tidak Mungkin ..... 26  
Glosarium ..... 33







Ini akhir pekan. Jadwal aku diizinkan Mama bermain gim selama tiga jam. Pada hari biasa, aku hanya boleh main gim selama satu jam.

Gim yang sedang kusuka bernama Kota Baru. Gim ini bisa dimainkan bersama teman-temanku. Kami bisa bersaing untuk menempati posisi teratas.

Hari ini posisiku turun ke peringkat sepuluh dari limabelas orang. Aku kaget melihat nama Lian berada di atasku.



Aku segera menemui Lian. Dia biasa bermain di depan rumahnya. Aku curiga Lian bermain curang.

“Lian, kamu curang, ya? Kok, peringkatmu bisa menyusul aku dengan cepat,” kataku.

Lian tak mau disebut curang. Dia memakai voucher gim menambah kekuatannya di Kota Baru. “Aku beli voucher pakai uang saku yang kukumpulkan, Dito,” kata Lian.

Saat bermain gim lain, aku biasanya menduduki peringkat teratas. Aku senang bila dapat mengungguli teman-teman. Kami main gim tanpa voucher.

Gim Kota Baru berbeda. Pemain dapat membeli voucher gim. Di voucher itu tertulis kode rahasia untuk mendapatkan koin emas.

Gim ini sangat keren. Aku bisa membangun sebuah kota di lahan kosong. Aku juga harus melewati rintangan yang sulit untuk mendapat material bangunan.

\*\*\*\*





# CARA BERMAIN GIM KOTABARU



1. Instal gim kota baru di ponselmu.

2. Daftar.

NAMA  
DITO

POS-EL  
DITO@GMBIL.COM

SANDI  
\*\*\*\*\*



3. Dapat lahan untuk membangun gedung.

4. Lewati rintangan berbahaya.



5. Lawan monster.



6. Sepatu.



7. Kejutan material untuk membangun.

8. Beli material dengan voucher.



9. Semakin banyak gedung, nilai semakin bagus.



10. Mainkan bersama teman.





## BAB 2

# SEPATU EMAS



Buka atau tidak, ya? Aku tidak mau peringatku di bawah Lian. Aku juga ingin ada di peringat pertama.

Ya, aku harus membuka celenganku, Tidak bisa tidak.

Saat merapikan uang dari celengan, Om Frans masuk ke kamar. Om Frans ingin tahu alasan aku membuka celengan.

Aku menjawab ingin membeli sepatu. Untunglah Om Frans tidak bertanya lagi. Oh iya, Om Frans adalah adik Mama yang tinggal bersama kami.

Aku kemudian menuju ke toko voucher. Aku membeli beberapa voucher gim dengan sebagian tabunganku.





Aku menggosok voucher dengan koin untuk mengetahui kode rahasia. Kode itu kemudian dimasukkan ke kolom di gim Kota Baru. Ya, akhirnya aku punya banyak koin emas.

Aku masih berada di tantangan level 13 dan harus melewati badai salju. Aku pernah mencoba tantangan level ini tapi gagal karena kehabisan waktu.

“Dito, mau beli sepatu ajaib?” terdengar suara bapak di kios Sepatu Ajaib.

Aku biasanya tidak menjawab karena tidak punya banyak koin emas. Tapi kali ini aku masuk ke dalam toko sepatu ajaib.



Ada tiga pilihan sepatu. Aku membeli sepatu emas untuk menambah kekuatan dan kecepatan walaupun harganya mahal.

Hasilnya luar biasa! Aku bisa berlari melewati badai salju hingga mendapatkan kunci emas. Aku pun mendapat hadiah material dan peralatan kerja bangunan.



Sayangnya, untuk membangun sebuah gedung aku kekurangan material. Aku harus membeli beberapa material bangunan tambahan dengan koin emas.

Hore! Sebuah gedung bertingkat pun selesai.

Bersamaan dengan itu, gerbang menuju ke level 14 terbuka. Aku harus melewati tantangan baru.

\*\*\*\*





## BAB 3

# RUMAH SAKIT



Tahu-tahu, aku sudah menghabiskan koin emas dalam waktu seminggu. Peringkatku kini naik jadi kelima. Ya, aku sudah mengalahkan Lian.

“Dito, cepat sekali peringkatmu naik. Kamu juga beli voucher?” tanya Lian di depan rumah.

“Memang kamu saja yang bisa beli voucher,” jawabku.

Lian memberi tahu dirinya tak bisa beli voucher akhir pekan ini. Uang jajannya dipakai membeli kado. Sepupunya ada yang berulang tahun.

Aku jadi ingat tabunganku yang tersisa. Aku masih ragu-ragu untuk membeli voucher akhir pekan ini. Ambil lagi atau tidak, ya?



Saat aku berpikir, Om Frans mengajak ke pameran buku. Namun, aku menolak karena sedang bermain gim bersama Lian.

Om Frans kemudian menanyakan rencanaku membeli sepatu. Om Frans juga menawariku uang karena khawatir tabunganku tidak cukup. Aku menolak karena sepatu yang kubeli bukan sepatu sungguhan.

Setelah Om Frans pergi, aku mengambil sisa tabunganku. Aku memutuskan untuk membeli voucher lagi. Aku ingin segera menduduki peringkat pertama!



Cring! Koin emasku bertambah banyak.

Aku berada di tantangan level 30. Aku harus melewati rintangan labirin untuk menemukan kunci zamrud. Agar kekuatanku bertambah, aku langsung membeli sepatu ajaib.

Saat menghadapi tantangan, aku melihat Fikri sedang berjuang melewati labirin. Fikri berada di peringkat keempat. Jika berhasil melewati level ini, aku akan menggeser peringkat Fikri.





Ternyata, aku berhasil meraih kunci zamrud mendahului Fikri! Aku pun langsung membeli material untuk membangun rumah sakit.

Aku senang ketika kembang api menyala menghiasi atas rumah sakit.

\*\*\*\*





## BAB 4

# JALAN PINTAS



Tidak sampai seminggu, koin emasku sisa sedikit. Aku memang berhasil menempati peringkat kedua. Tetapi, peringkat pertama masih ditempati Chika.

Aku mendapat kabar mengejutkan dari Fikri. Katanya, Chika bermain curang untuk mendapat koin emas. Chika memakai situs Internet tidak resmi untuk mendapatkan koin emas.

Bukan hanya Chika, Tora pun memakai cara curang itu. Pantas saja Tora langsung naik dari peringkat keduabelas jadi keenam.





Aku membujuk Fikri agar bisa mendapatkan alamat situs Internet itu. Apalagi Fikri duduk sebangku dengan Tora. Pasti mudah mendapatkannya.

Ketika aku selesai mandi sore, Fikri mengirim pesan singkat. Bunyinya, “*Tolong jangan disebar.*” Fikri menyertakan tautan menuju ke sebuah alamat Internet.

Aku berpikir sebentar. Haruskah aku berbuat curang? Apa hukumannya jika ketahuan?

Ah, tidak bisa tidak. Aku ingin segera menduduki peringkat pertama.

Aku menekan tautan yang dikirim Fikri. Aku kemudian mengikuti semua petunjuk dari situs itu. Untunglah, semua sangat mudah.





Saat pindah ke gim Kota Baru, aku kaget melihat jumlah koin emasku. Wah, aku mendapat banyak koin emas gratis! Aku bisa membeli sepatu ajaib dan material sebanyak-banyaknya.

Dengan sepatu ajaib, aku berhasil melawan monster di balik kaca. Hore, aku mendapatkan kunci berlian!

\*\*\*\*





## BAB 5

### TIDAK MUNGKIN



Aku menuju ke halaman rumah untuk bermain gim dengan Lian.

“Selamat Dito! Kamu sekarang peringkat pertama,” kata Lian.

Aku bingung karena setahuku posisi aku masih berada di peringkat kedua.

Lian mengatakan peringkat Chika turun ke paling bawah. Lian mencurigai Chika berbuat curang sehingga kena hukuman.

“Kamu tidak ikut-ikutan curang seperti mereka kan, Dito?” tanya Lian.

Aku ragu-ragu menjawab. Ah, betapa malunya kalau sampai aku ketahuan curang.

“Dito, lihat! Peringkatmu sekarang juga turun! Pasti kamu juga curang, kan?” seru Lian.



Aku terkejut saat membuka gim Kota Baru. Terpampang pengumuman di Kota Baru:

*“Anda terbukti telah berbuat curang dalam permainan Kota Baru. Kami dengan menyesal telah mereset semua permainan ke awal. Silakan kembali bermain dengan jujur.”*

Ah, seandainya aku bermain dengan jujur tentu ini tidak akan terjadi. Aku tidak harus kehilangan gedung-gedung yang sudah kubangun. Peringkatku juga tidak akan turun jauh.

Aku tak tertarik lagi membuka gim Kota Baru.







Dengan lunglai, aku menuju ke kamarku.

“Dito, sudah beli sepatunya?” tanya Om Frans di depan kamar.

Akhirnya, kuceritakan semuanya kepada Om Frans. Mulai dari sepatu, kota baru, dan kecurang-anku untuk jadi peringkat pertama.

\*\*\*\*\*



## GLOSARIUM

gim : permainan.

instal : memasang.

level : tingkat.

material : bahan mentah untuk membuat bangunan.

ponsel : telepon seluler, telepon genggam.

reset : set ulang.

situs : halaman di Internet yang berisi sekumpulan informasi.

tautan : alamat yang menghubungkan ke halaman lainnya di internet.

voucer : kupon atau kartu.



## PESAN UNTUK PEMBACA

Halo teman-teman,

Pasti kalian semua punya gim favorit. Kami juga suka gim masak-masak dan membangun restoran. Saat itu rasanya ingin berada di posisi tertinggi dengan terus-terusan bermain.

Eits! Bermain gim untuk mengisi waktu memang mengasyikkan, tapi kerjakan dulu tugas di sekolah dan di rumah ya!

Salam seru,  
Lenny & Vina



Penulis



Ilustrator

**Lenny Puspita Ekawaty (Pipit)** bekerja di Pusat Perbukuan, Kemdikbudristek sejak tahun 2009. Lenny senang membaca, *travelling*, wisata kuliner, dan bermain dengan “Olen” dan “Ali” anabulnya. Lenny terus meningkatkan kemampuannya dalam menulis buku terutama buku anak, sehingga tulisannya dapat dinikmati oleh anak-anak di seluruh Nusantara tercinta. Lenny dapat disapa melalui IG @lenny\_ekawaty.

**Valentina Kris Utami** adalah seorang desainer arsitektural yang mengubah profesinya menjadi ilustrator buku anak sejak tahun 2019. Ia menyukai kolase dan tekstur untuk mengisi warna-warni dalam ilustrasinya. Karyanya *There’s an Alien in My House* pernah dipublikasikan di pameran BIG-AFCC 2022. Temukan karya lainnya di [www.valentinakris.com](http://www.valentinakris.com)



Editor Naskah

**Benny Rhamdani** memiliki pengalaman bekerja sebagai jurnalis, penulis dan editor buku. Sebagai editor buku, pernah bekerja di Penerbit Mizan (2005-2020). Sebagai penulis, sudah menerbitkan sekitar 200 buku anak dan remaja.



Editor Visual

**Fanny Santoso**, dikenal dengan nama pena Studio ARA. Lulusan Desain Komunikasi Visual ITB ini menggemari dunia menggambar sejak kecil. Sejak 2007 dia mulai mengilustrasi buku cerita anak. Salah satu buku cerita anak yang dia tulis dan ilustrasikan sendiri, *Sahabat Kecil Putri Pandan Berduri* menerima penghargaan Ilustrasi Terbaik dari Islamic Book Award pada IBFI 2018. Karya ilustrasinya bisa dilihat di Instagram @studio\_ara12



Desainer

**Damar Sasongko** menyukai buku anak dan komik sejak kecil. Pada tahun 2014, dia memutuskan bekerja di dunia penerbitan. Sejak saat itu, dia telah membidani lahirnya ratusan buku, baik sebagai desainer, *art director*, maupun editor. Saat ini, dia sedang menekuni seni cetak grafis. Sapa dia di Instagram @kaoskutang.

BACA JUGA BUKU JENJANG

B3 KEREN LAINNYA!









Dito ingin menempati peringkat teratas di gim Kota Baru bersama teman-temannya. Dia bahkan sampai membuka tabungannya untuk membeli voucer gim.

Saat peringkat mulai meningkat, Dito mendengar kabar beberapa temannya melakukan hal curang.

Apakah Dito akan mengikuti teman-temannya berbuat curang?



HET	Rp18.600
-----	----------

