



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH



Kaloposta

Pertaruhan
Terakhir

Karya
Randi Ramliyana

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah 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 Dasar dan Menengah. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan akan meningkatkan kualitas buku ini. Masukan tersebut dapat ditujukan kepada surel buku@kemendikdasmen.go.id

Kalopsia Pertaruhan Terakhir

©2025 Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Penulis : Randi Ramliyana
Penyelia/Penyelaras : Supriyatno, Eka Setiawati, Emira Novitriani Yusuf, Assyifa Khairunnisa
Ilustrator : Randi Ramliyana
Editor Naskah : Goklas Teguh Sujiwo, Arman
Editor Visual : Tama Kunkun
Ahli Materi : Setiawati Intan Savitri
Desainer : Dono Merdiko

Penerbit

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Republik Indonesia
Kompleks Kemendikdasmen, Jalan Jenderal Sudirman,
Senayan, Jakarta, 10270.

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
<http://buku.kemendikdasmen.go.id>

Cetakan Pertama, 2025

ISBN: 978-634-00-2604-7
ISBN: 978-634-00-2605-4 (PDF)

Isi buku ini menggunakan Gaegu, SIL Open Font License.
vi, 58 hlm., 21 x 29,7 cm.



Pesan Pak Kapus

Salam, anak-anakku yang hebat!

Tahukah kalian, setiap kali membuka sebuah buku cerita, kalian sedang membuka pintu menuju dunia baru. Di dunia itu ada petualangan seru, pelajaran berharga, dan tokoh-tokoh inspiratif.

Buku yang kalian pegang ini bukan sekadar kumpulan kata dan gambar. Buku ini adalah bagian dari seri **Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat**. Di dalamnya ada cerita yang dirancang untuk menemani kalian tumbuh menjadi anak-anak yang tangguh, cerdas, dan memiliki kebiasaan hebat.

Melalui cerita-cerita yang menyenangkan, kalian akan diajak mengenal kebiasaan-kebiasaan baik. Mulai dari kebiasaan bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat.

Ingat ya, anak-anakku, kebiasaan kecil yang baik jika dilakukan terus-menerus, akan membuat kalian menjadi pribadi hebat. Selamat membaca dan selamat berpetualang dalam imajinasi.

Jakarta, September 2025

Pak Kapus (Kepala Pusat Perbukuan),
Supriyatno



Prakata

Halo teman-teman,

Siapa yang suka bertaruh atau berjudi?

Jangan ya, jangan!

Nanti diajak main sama N.A.I.L.A., seperti anak-anak di komik Kalopsia ini.
Mereka terjebak di dalam permainan Pertaruhan Terakhir.

Nikmati keseruan komik ini dan selamat membaca!

Jakarta, 2025



Daftar Isi

Pertaruhan I

Uang untuk Popularitas ___4

Pertaruhan II

Bermain atau Bertaruh ___15

Pertaruhan III

Cermin Diri ___29

Pertaruhan Terakhir

N.A.I.L.A ___43

Bionarasi ___57



Kalopsia

adalah delusi atau kondisi yang membuat segala sesuatu tampak lebih indah daripada kenyataannya.





Inikah akhirnya?

Gagal... tanpa pernah
benar-benar berhasil

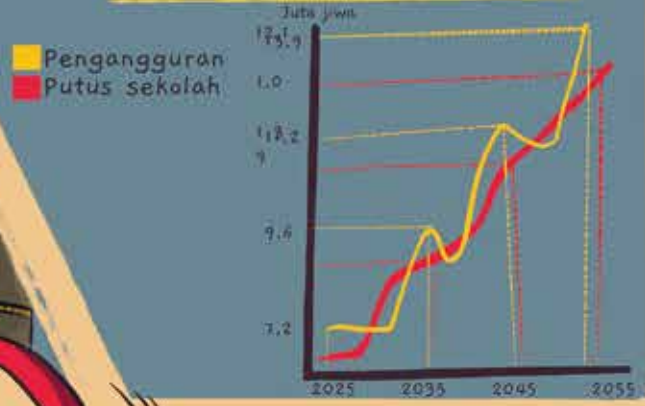
...

Sekali pecundang
tetap akan menjadi
pecundang

HAMPIR 80% PEKERJAAN
DIAMBIL ALIH OLEH
KECERDASAN BUATAN.



TINGKAT PENGANGGURAN
SEMAKIN TINGGI. BEGITU PUN
REMAJA YANG PUTUS SEKOLAH.

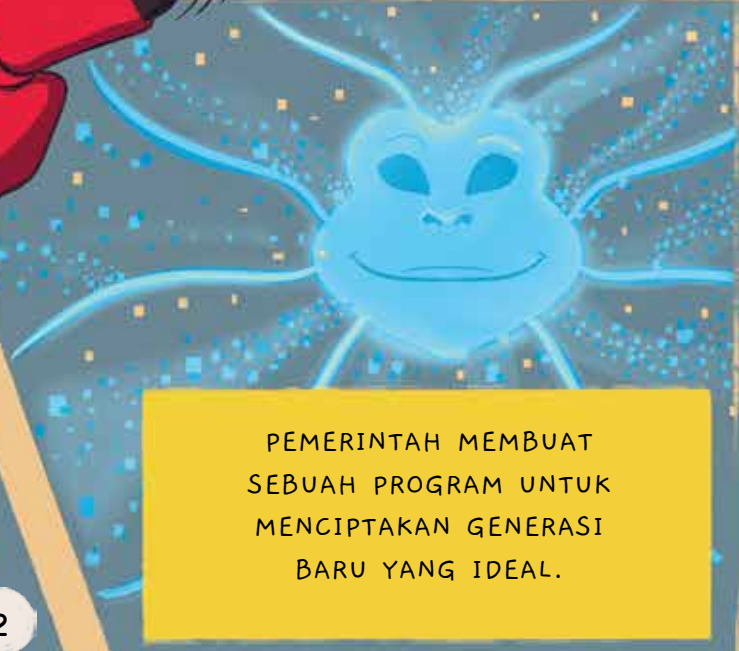


JUDI



MEREKA PERCAYA
BERJUDI ADALAH
SOLUSINYA.

KECANDUAN BERJUDI
MENJADI MASALAH BARU
BAGI PEMERINTAH.



PEMERINTAH MEMBUAT
SEBUAH PROGRAM UNTUK
MENCIPTAKAN GENERASI
BARU YANG IDEAL.

Byuuur

tolong siapa pun



aku tak ingin berakhir begini

to...long

...

MELA
TERELIMINASI.

Pertaruhan I

Uang untuk popularitas



“Bukanlah orang yang kekurangan,
melainkan orang yang menginginkan lebih,
itulah yang disebut miskin”

Seneca

SELAMAT DATANG
SEMUA PESERTA.

PERKENALKAN AKU
ADALAH KECERDASAN
BUATAN.

KALIAN BISA
MEMANGGILKU
N.A.I.L.A.

AKU DIPROGRAM
UNTUK MENGUBAH
KALIAN MENJADI

“IDEAL”

AKU AKAN
MEMBACAKAN DATA
DIRI KALIAN.



HARI HARIMAU



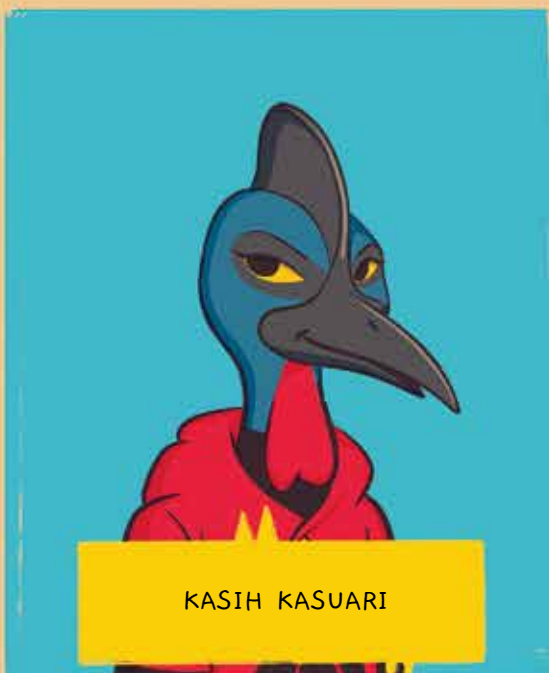
BERJUDI DEMI KELUARGA, TETAPI AMARAH MENGHANCURKANMU.



MELA MALEO



TIDAK PERNAH MENOLAK MEMBUATMU TERLIBAT BERJUDI.



KASIH KASUARI



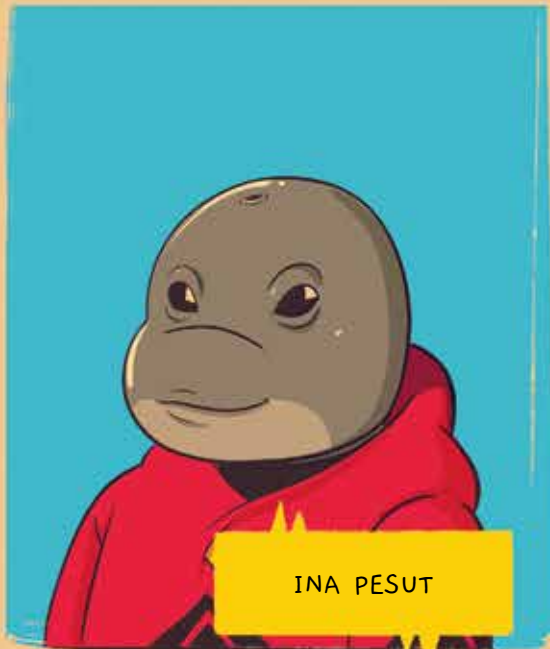
BERJUDI HANYA DEMI PERHATIAN.



RAKA RANGKONG



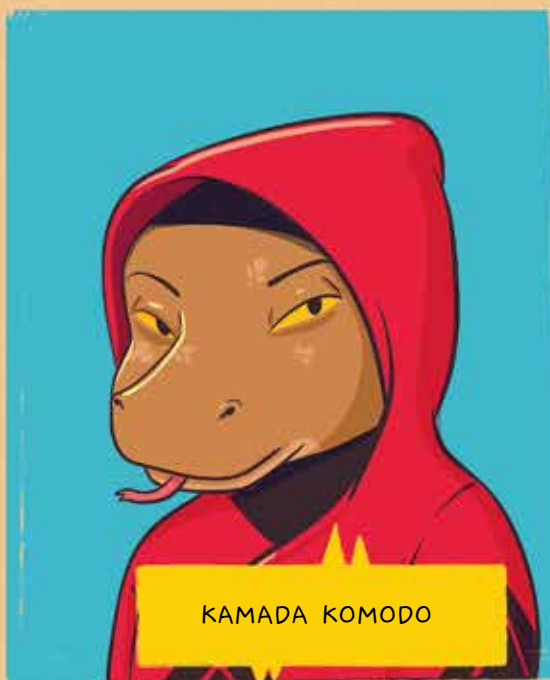
BERJUDI DEMI
KESENIANGAN DAN
POPULARITAS.



INA PESUT



IRI HATI MEMBUTAKANMU
UNTUK BERJUDI.



KAMADA KOMODO



DENDAM MEMBUATMU LARUT
DALAM BERJUDI.



BINTU BINTURONG



LINGKUNGAN
MEMAKSAMU BERJUDI.



KALIAN AKAN TINGGAL
DI SINI HINGGA
PROGRAM BERAKHIR.

Menggol

PROGRAM AKAN
DIMULAI.

AKAN ADA 3 RONDE.

RONDE I
Uang untuk
Popularitas



KALIAN AKAN
MENDAPATKAN UANG
SESUAI DENGAN
POPULARITAS KALIAN.



HEI!



HEI,
BERHENTI!

CEPAT MINTA
MAAF!



Apa aku yang
membuatmu terjatuh?

Bukan.
Ini salahku
sendiri.

KALIAN JUGA AKAN
DIAWASI OLEH DEL.

SEMUA KEGIATAN
DIREKAM OLEHNYA.

JANGAN PERNAH
MENCOPOT PAKSA DEL.

ATAU DIA AKAN
SEGERA MENGHAPUS
INGATAN KALIAN.

DI AKHIR RONDE,
KALIAN AKAN VOTING
TERTUTUP



TEKAN
TOMBOLNYA!

To-tombol
apa?



UNTUK MENENTUKAN
KEPOPULERAN KALIAN

Jangan terlalu
dipikirkan.

I-iya. Te-
terima kasih.

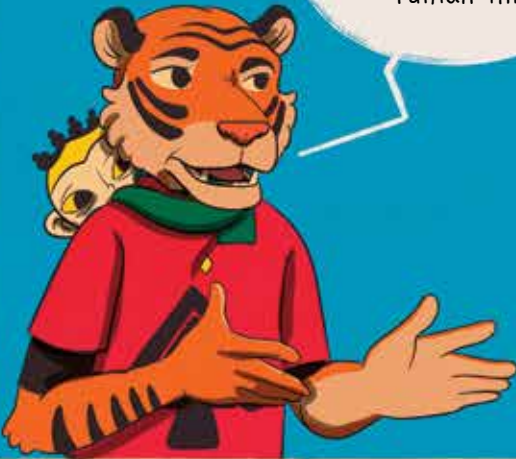


UANG SUDAH
DIBAGIKAN.


SILAKAN CEK
LENGAN KALIAN!









Karena tidak tahu sampai kapan kita di rumah ini.




Bagaimana kalau kita bekerja sama?




Ringan sama dijinjing. Berat sama dipikul.




Tidak.
Terima kasih.



Kalian tidak boleh memanfaatkan uang kami.



Aku juga tidak ikut. Aku bisa urus diriku sendiri.

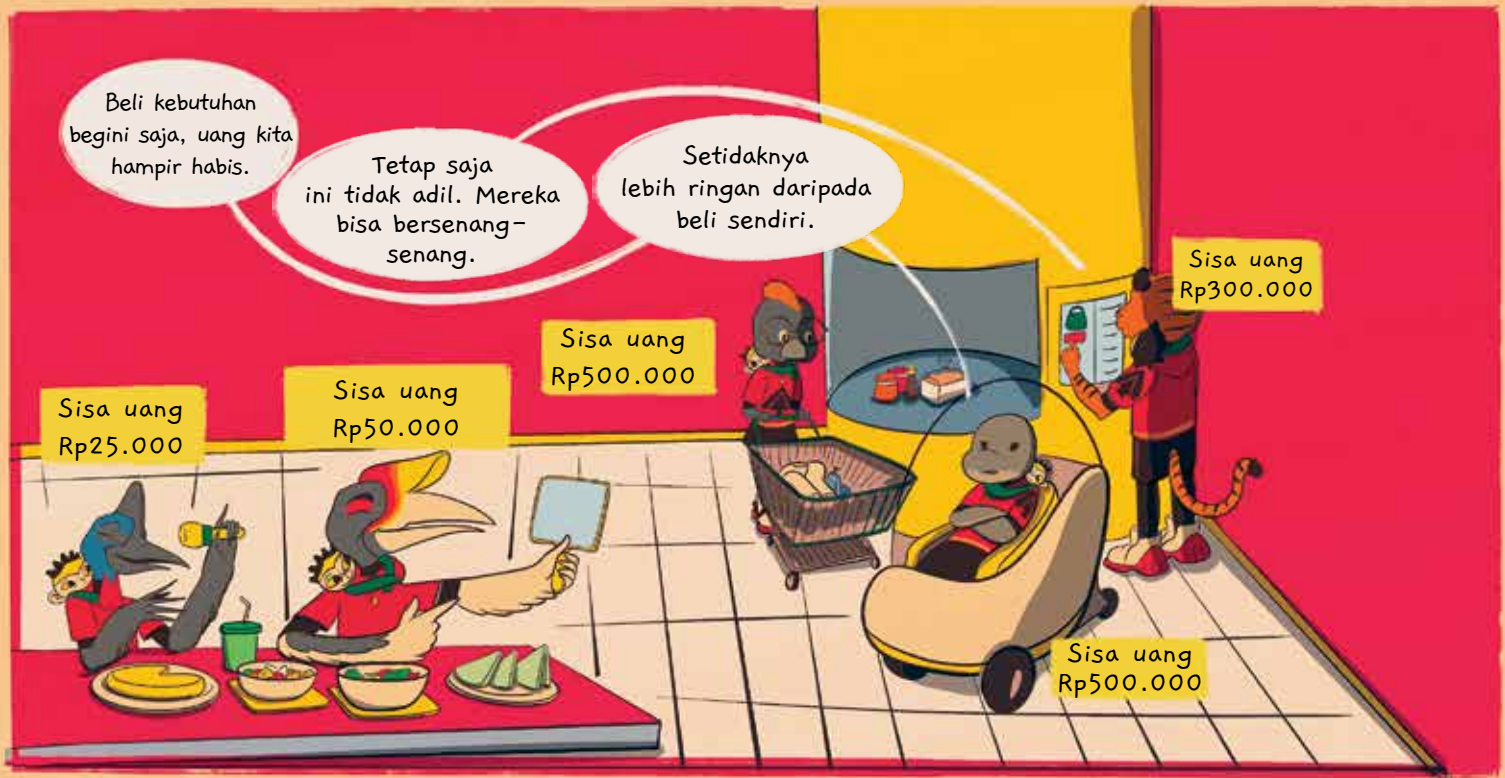


KALIAN TIDAK BISA KELUAR DARI RUMAH INI. SELURUH AKTIVITAS KALIAN KAMI PANTAU.

JIKA ADA HAL YANG MENCURIGAKAN. KALIAN AKAN DIEKSKUSI.

ELIMINASI BERARTI KELUAR DARI SISTEM DAN TERJEBAK SELAMANYA. KEBERADAAN KALIAN PUN AKAN DIHAPUS SELAMANYA.

VOTING TERENDAH MALAM INI AKAN MENDAPATKAN HUKUMAN.



BILIK SuARA

KALIAN MEMILIKI 1
SUARA UNTUK ORANG
LAIN. TIDAK BISA
MEMILIH DIRI SENDIRI.



BILIK Su

...

KAMADA
JANGAN!



VOTING TERENDAH
AKAN KEHILANGAN SEMUA
UANGNYA.

VOTING SELESAI.
WAKTUNYA PERHITUNGAN.



PADA RONDE
BERIKUTNYA DIA HARUS

MEMPERTARUHKAN
DIRINYA.



Pertaruhan II

Bermain atau bertaruh



“Anda bisa mengenal seseorang lebih baik
dalam satu jam bermain daripada
dalam setahun berbicara”

Plato

Kamada Komodo dan Tarsi Tarsius mencoba untuk meretas sistem judi online.



Tarsi berhasil meretas dengan mengirimkan virus buaatannya.



Hal tersebut membuat bandar judi rugi.



Tarsi hanya ingin melawan perjudian.



Namun, para bandar berhasil melacak lokasi Tarsi dan keluarga.



Mereka dilenyapkan oleh para bandar.

Sejak saat itu Kamada berniat membalaskan dendamnya pada para bandar judi.

VOTING TERTINGGI DIRAIH
RAKA RANGKONG 2 SUARA.
DIIKUTI OLEH HARI HARIMAU,

KASIH KASUARI, INA
PESUT, KAMADA KOMODO,
BINTU BINTURONG
DENGAN 1 SUARA.

VOTING TERENDAH
ADALAH MELA MALEO
DENGAN 0 SUARA.

RAKA RANGKONG 2 SUARA
HARI HARIMAU 1 SUARA
KASIH KASUARI 1 SUARA
INA PESUT 1 SUARA
KAMADA KOMODO 1 SUARA
BINTU BINTURONG 1 SUARA
MELA MALEO 0 SUARA



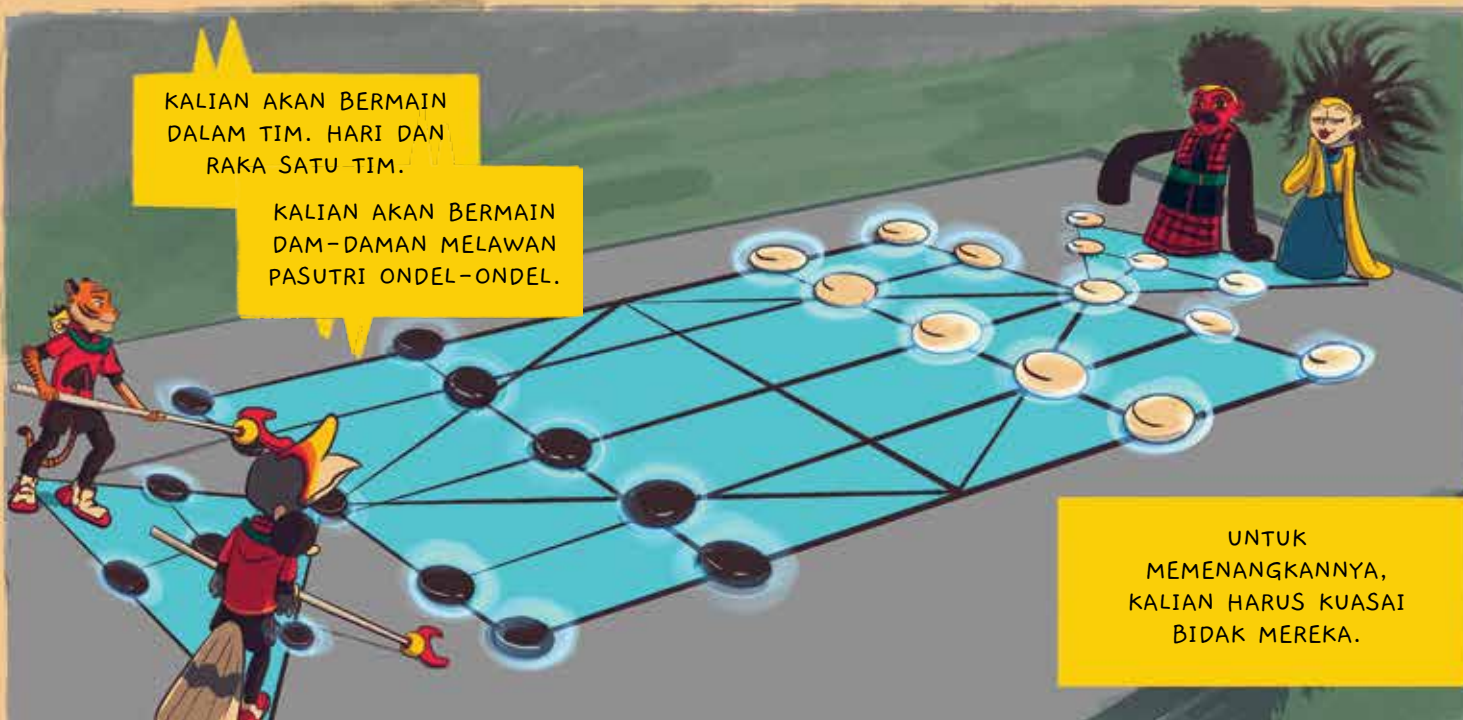
MARI KITA LANJUTKAN KE
RONDE KEDUA: BERMAIN
ATAU BERTARUH.

KALIAN AKAN BERMAIN DAN
MEMPERTARUHKAN UANG
KALIAN.

KECUALI UNTUK MELA MALEO.
KARENA KAMU TIDAK MEMILIKI
UANG SAMA SEKALI.

KAMU AKAN
MEMPERTARUHKAN
DIRIMU SENDIRI.





KALIAN AKAN BERMAIN
DALAM TIM. HARI DAN
RAKA SATU TIM.

KALIAN AKAN BERMAIN
DAM-DAMAN MELAWAN
PASUTRI ONDEL-ONDEL.


UNTUK
MEMENANGKANNYA,
KALIAN HARUS KUASAI
BIDAK MEREKA.



KASIH DAN INA AKAN
MENJADI SATU TIM.

KALIAN
AKAN LOMBA LARI
MELAWAN LUPI LUMPING

MULAI



TIM TERAKHIR
ADALAH MELA, KAMADA,
DAN BINTU.

KALIAN
AKAN BERMAIN DAKON
MELAWAN NAGI NAGA.



RAKA
TUNGGU!

JANGAN
BERGERAK
LAGI!

Ha-Har
to-tolong. Aku
tidak mau kalah
di sini.

Seram
juga dilihat dari
dekat.



Cepat
banget dia!

Kenapa
di situ? Cepat
turun!







Pertama kita kalahkan yang suaminya dulu.

DAM!

Wah, berhasil! Kamu hebat Hari.



Orang sepertimu selalu merasa lebih baik daripada siapa pun.

Padahal kamulah yang menyedihkan sebenarnya.



Sehingga kamu masih haus perhatian dan validasi.

Kamu pikir dengan menghina dan mengintimidasi orang lain membuatmu lebih baik?



Kamu sudah tahu, ya?

Tahu apa?

Aku melihatmu di dekat jendela tadi.

Ku pikir orang sepertimu tidak akan peduli dengan urusan orang lain.

Lucu. Kalimat itu diucapkan oleh seseorang yang suka ngurusin orang lain.

...



DAM!

Kalah kau!



Berani sekali ikan itu!

Dia pikir bisa bicara kurang ajar seperti itu!



Lihat itu. Dia pasti ingin meminta maaf kepadaku.



Itu kerang kuwuk terakhirku.



Langkahku terhenti?

Aku kalah? Bagaimana ini?



Dia salah langkah?

Kenapa aku membantunya?

Berat lagi. Nyusahin.

Kenapa juga dia tidur di saat lomba?




MELA
JADI DIRIMU
SENDIRI!

Ngelindur
ya? Dasar
aneh.

Kasih?
Kenapa
kamu di
sini?




Kalian kalah.
Aku akan
menghukum
kalian.



Sepertinya
kita tertinggal
jauh dari si
Lupi.


Maaf.
Tadi kepalaku
pusing sekali.
Ayo, naik di
belakangku!

Serius?
Tadi kamu
mengusirku.



Kita
akan
kejar dia
dengan
ini.

A-apa
itu
roket?



Cew...
puat
seukaili!



Bagaimana
ini? Dia
hampir
sampai!

Aku
ada ide.
Kamu duduk
tenang di
belakang.

Duduk?
Apa
rencanamu?



Ya,
lepaskan!

Eh?

Ina. Apa
maksudnya?

Tolong
sampaikan
pesanku pada
Mela.



Dasar ikan.
Seharusnya
dia sampaikan
sendiri.



Kenapa?
Kenapa
ikan itu
menyelamatkan
aku?

HARI DAN RAKA MEMENANGKAN
PERMAINAN DAM-DAMAN.
KASIH MEMENANGKA PERLOMBAAN
LARI.



To long aku



Siapa pun



Aku tidak mau main lagi!

Aku tadi juga hampir lenyap

Kita akan protes ke Naila.



Kita harus segera protes ke Naila.



Protes apa?

Clack
Clack
Clack



Mela dan Ina resmi tereliminasi.



Silakan jika ada yang ingin protes.

Oh ya. Aku Naila dengan wujud fisisku.



Naila? Bukannya kamu sebuah program?

Ya benar. Aku sebuah program AI dalam bentuk kesadaran.



Aku bisa masuk ke wujud fisik siapa pun dalam bentuk kesadaran tersebut.

Menara Tertib adalah perusahaan swasta teknologi.



Bekerja sama dengan pemerintah untuk membuat program Taruh Diri.

Program tersebut mengambil kesadaran kalian masuk ke sistem.

Kesadaran kalian terjebak dalam sistem program ini.

Jika kalian gagal, kesadaran kalian tidak akan kembali ke tubuh kalian.

Pertaruhan III

Cermin Diri



“Apa yang ada di belakang kita dan di depan kita
hanyalah hal kecil dibandingkan dengan
apa yang ada di dalam diri kita”

Ralph Waldo Emerson



Bagaimana caranya keluar?

Jalan keluar ada di dalam sini.

Kalian masih harus melalui satu ronde lagi.

Ronde ketiga: Cermin diri.



Kalian akan memasuki labirin penuh cermin.

Sedikit memusingkan, tetapi ada jalan keluar menuju dunia nyata.

Hati-hati dengan ujian terakhir ini.



Ngomong-ngomong. Di mana si Bintu?

Aku akan cek kamera Del milik kalian.

Aku tidak mendapatkan info lokasi Bintu.







Ronde III:
Cermin diri dimulai.

Aku
dengar kamu
tereliminasi.

Mela
semakin
pendiam.



Di mana
Del milikmu?



Bagaimana
dia
kembali?



Aku yakin ada
yang salah
dengan Mela

Apa ini?

TRRT







Ikuti
arah
panah.



Kita
bertemu
di sana.



Siapa kamu
sebenarnya?

Bagaimana
caramu
menyelamatkan
Mela?



Aku tahu
dunia ini
adalah
sebuah
simulasi.

Kamu
pasti tahu
itu.





Sadarlah
Mel!

Aku
tahu kamu
mendengarku.

Kumohon
sadarlah!



Percuma.
Sebagian kesadarannya
masih belum kembali.



Bagaimana
dengan Raka
dan Ina?



Kesadaran
yang tereliminasi
kemungkinan
terjebak.

Naila
menyimpannya di
sistem program
ini.



Raka sudah
tereliminasi?

Kesadaran
Mela akan
kembali, kan?



Jika
terjebak di sini,
bagaimana tubuh
asli kita?

Ina? Ina Pesut?



Tekan
Tombolnya!

Kamada
jangan!



Mela
jadi dirimu
sendiri!

Jadi
dirimu
sendiri

jadi



39

Dirimu sendiri



Aku ingat sekarang.

Anak cerdas yang diceritakan Dr. Naira..

2307 Bintu Binturong.



Sekarang kamu menjadi agen Menara Tertib?

Sungguh mengecewakan!

Kamu salah bekerja untuk Menara Tertib.



Dia berharap lebih padamu.



Menyerahlah Naila.

Menara Tertib sudah mengetahui tindakanmu ini.



KEMBALIKAN
KESADARAN
KASIH!



Kesadaranmu
kembali?

Kalian
terlalu banyak
tahu.

Sayangnya
aku harus mengeliminasi
kalian semua.



Ikuti
arah
panahmu
Mela.



Kita
matikan sistem
Naila..



LENYAPLAH
KALIAN SEMUA!

ZAPI!

ZAPI!

ZAPI!



ARGHHHHH



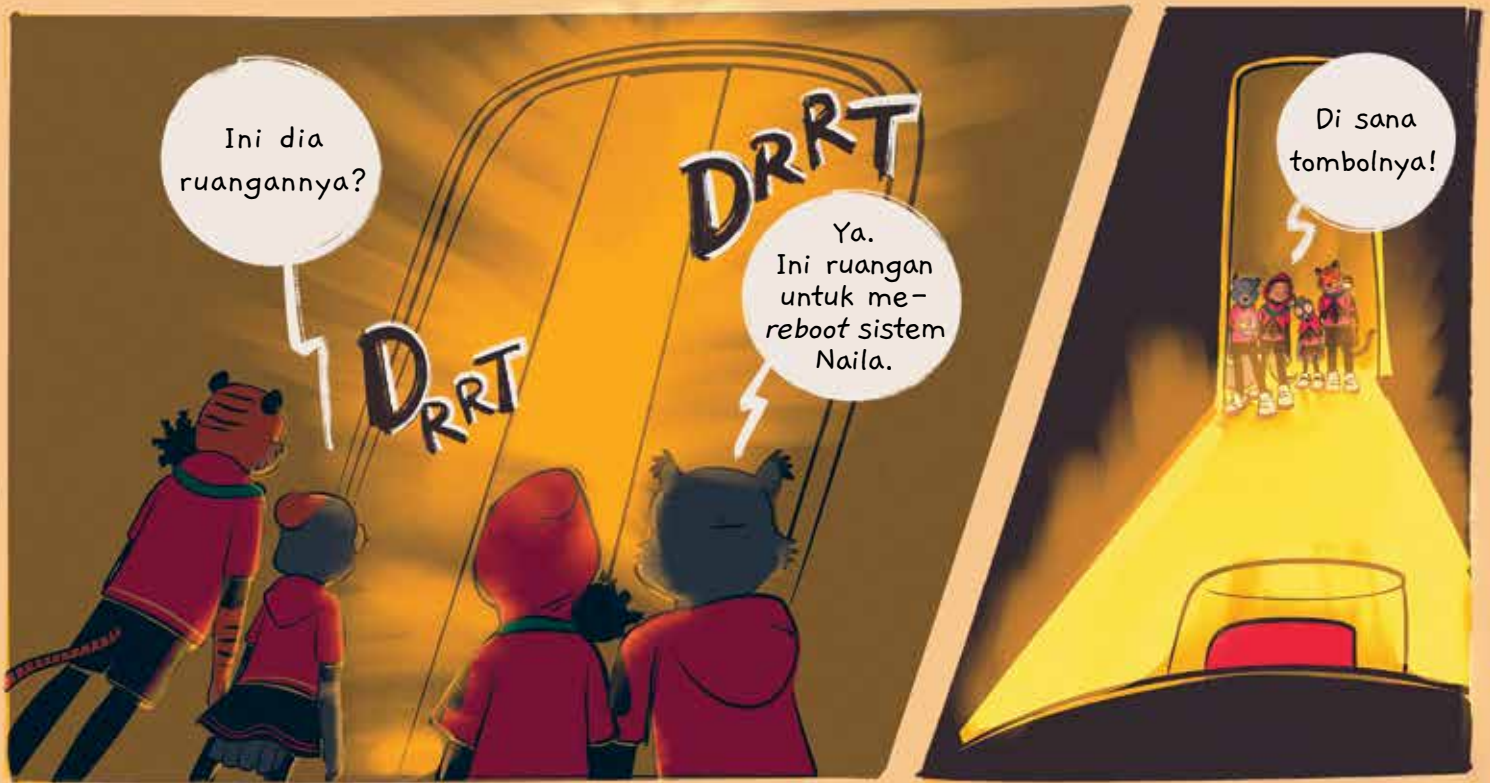
Pertaruhan Terakhir

N.A.I.L.A



“Bukan taruhan yang menentukan manusia,
melainkan nilai yang ia pertahankan
saat segalanya dipertaruhkan”

Mahatma Gandhi



Ini dia ruangnya?

DRRT

Ya. Ini ruangan untuk me-reboot sistem Naila.

Di sana tombolnya!



Aku akan tekan tombolnya.

Aku dan Bintu akan tahan pintunya.



Kita akan reboot sistemnya.



Reboot itu mengulang sistem, kan?



KAMADA,
JANGAN TEKAN
TOMBOLNYA!

Apa?



Kenapa
berhenti?

Kenapa?



Kalau
me-reboot,
itu hanya
mengulang
sistem
kembali.



BRAK!



Syet








Aku
tidak akan
membiarkan
kalian keluar dari
sini.



The illustration depicts a laboratory setting. On the left, a scientist with red hair and blue goggles, wearing a white lab coat with a name tag that says 'NAIRA', holds a glowing blue sphere. In the center, a character with blue skin, wearing a red hoodie with a black spade symbol and a black skirt, stands with arms outstretched. To the right, a large black silhouette of a person with a spade symbol on their chest is visible. In the foreground, a large white egg with a red and black spade symbol is shown. At the bottom, a row of black silhouettes of people is visible. The background is a bright yellow color.

Semua berawal dari Doktor Naira yang menciptakanku di laboratorium menara tertib.

Tujuan awalnya untuk menciptakan generasi yang lebih baik.

Namun, mereka ingin menciptakan generasi penurut dan tidak berpikir kritis agar mudah dikendalikan.

Hal itu bertentangan dengan Doktor Naira. Karena itulah Aku melakukan semua ini.

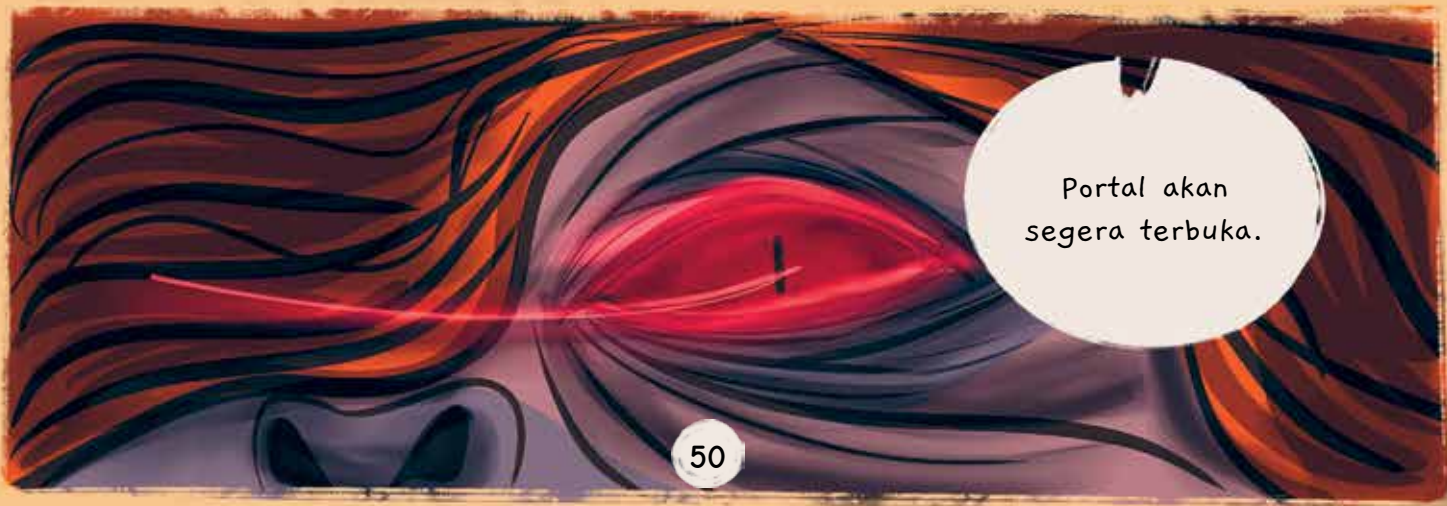


Mela,
lawanlah! Jadilah
dirimu sendiri!

Aku
yakin kamu
pasti bisa.



Aku berhasil
memecahkan
kodenya.




Portal akan
segera terbuka.




AARGGHH!

Apa yang sebenarnya terjadi?




Portal
sudah terbuka.



Kamu
hebat Mela.
Aku sudah tahu
kamu pasti bisa
melakukannya.

Bertahanlah
sebentar lagi
kamu akan
keluar dari
sistem.



Bagaimana
keadaan Mela?
Apakah dia
baik-baik saja?

Sepertinya
dia baik-baik saja
tetapi dia menjadi
lemah.



Aku
titip Mela
kepadamu.

Kenapa kita
tidak bersama
saja?

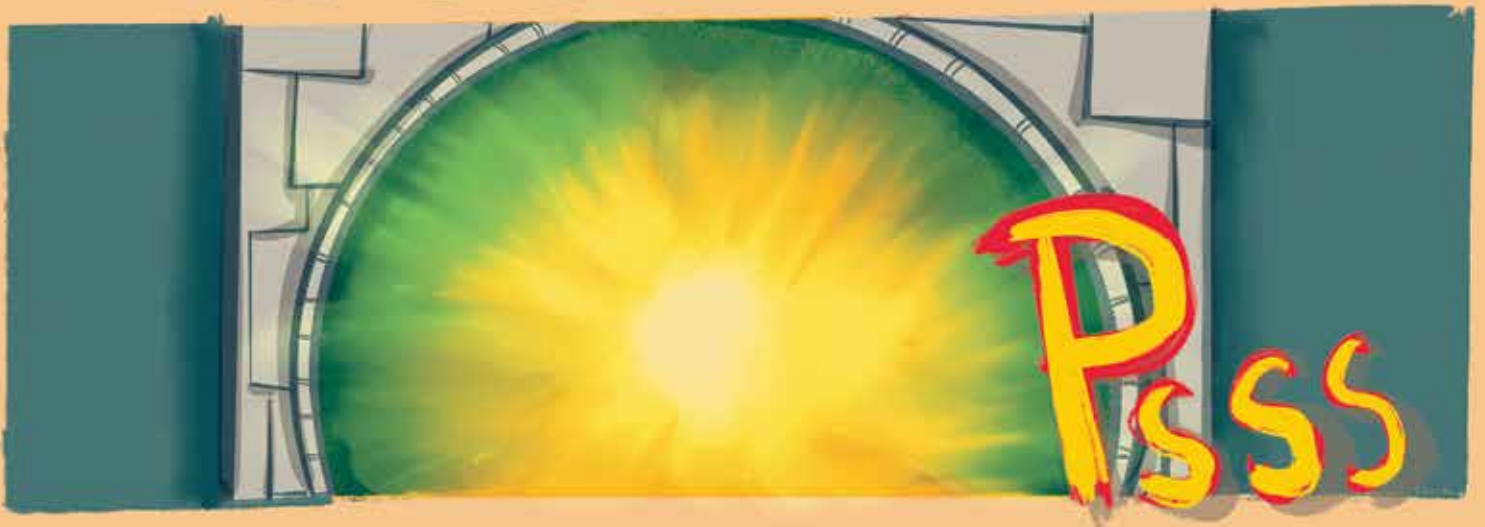
Aku
akan tetap
di sini.



Aku harus
menyelamatkan
teman-teman
kita yang lain.
Sampai jumpa.



Baiklah,
Aku akan
menunggu
di luar.





Pemain 1008
atas nama
Mela telah
sadarakan diri.

Pemain 1504
atas nama
Kamada telah
sadarakan diri.



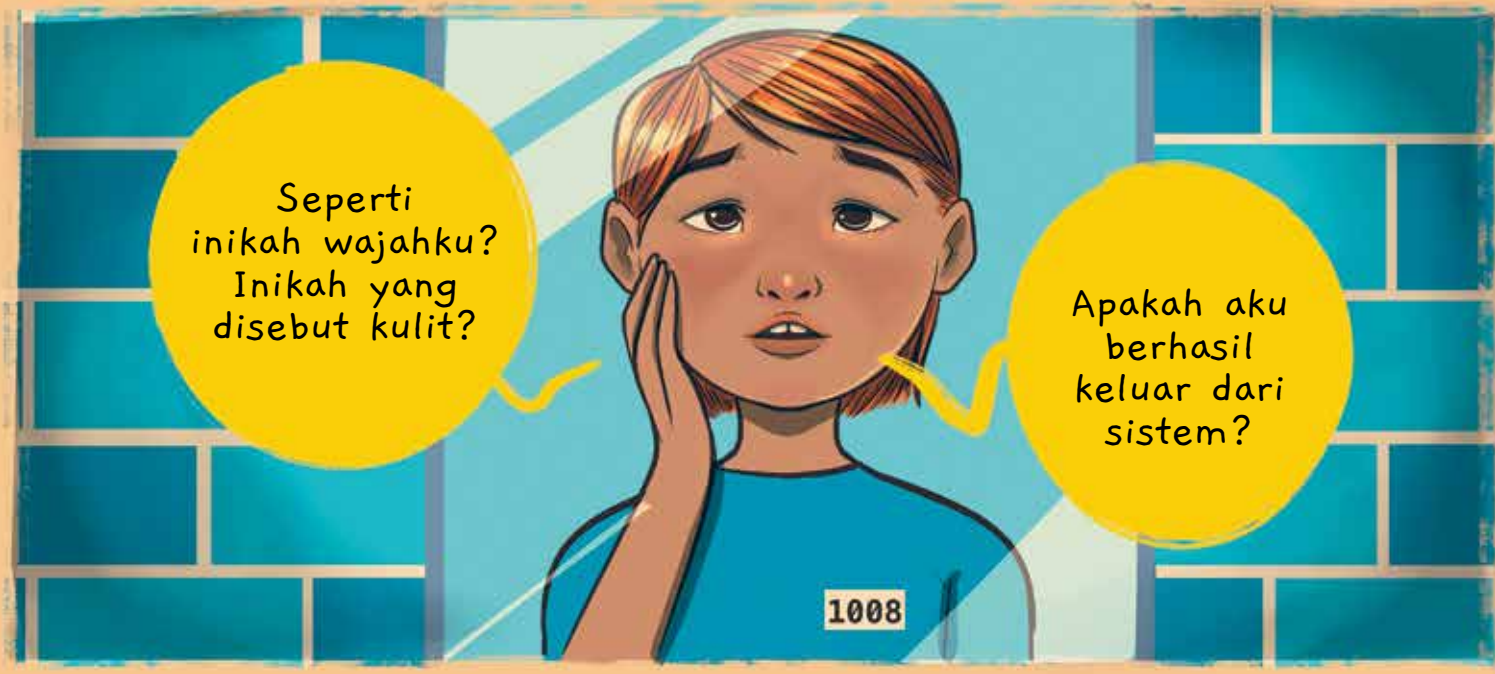
Dia
mulai membuka
matanya.

Tanda vital
semua aman.



Kesadaran
kembali
100%.





Seperti
inikah wajahku?
Inikah yang
disebut kulit?

Apakah aku
berhasil
keluar dari
sistem?



Rencanaku
berhasil.

1008



Aku akan
mencari
Doktor
Naira.

Biondrasi



Ilustrator & Penulis

Randi "Peppo" Ramliyana. Terkena kutukan platipus sejak kecil. Dia dikenal sebagai si multimedia penguasa beberapa elemen. Dia seorang dosen Bahasa Indonesia; ilustrator; editor; ahli bahasa; pengajar BIPA; penulis buku teks & buku cerita bergambar anak; komikus. Berhasilkah dia mematahkan kutukan platipus ini? Yuk, ikuti dia di Instagram @peppo.ran



Editor Naskah

Goklas Teguh Sujiwo, penulis lebih dari 50 buku anak, komik, dan animasi dengan nama pena Oyasujiwo, di antaranya: *remake* komik Si Buta dari Gua Hantu, komik adaptasi film Gundala, seri animasi Patriot Cilik, dan kreator seri 13 buku anak Odong-odong Dongeng. Katanya yang kerjanya begini disebut Penulis Lintas Media (*Transmedia Storyteller*), tapi lebih suka disebut Cergamis saja. Ceritakan Indonesia, Gambari Dunia!



Editor Naskah

Arman, anak kelahiran Bugis, Sulawesi Selatan dan saat ini bekerja sebagai Analis Kebijakan pada Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Selain itu, bertugas dalam mendampingi penulis dan penyunting pada penyusunan buku pendidikan.



Biondrasi



Editor Visual

Tama Kunkun, panggil saja Tama, bermain di dunia animasi, video pengetahuan, desain grafis, kontributor foto, dan kontributor video untuk pendidikan. Lulusan salah satu universitas teknologi komputer bidang multimedia di Yogyakarta. Telah berkecimpung di bidang multimedia sejak zaman dahulu kala. Instagram:@tama.kunkun email: kuntamakun7@gmail.com



Ahli Materi

Setiawati Intan Savitri, Akademisi dan Peneliti Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta, aktif di penulisan fiksi sejak 1997, Anggota Dewan Pembina Forum Lingkar Pena, menerbitkan artikel jurnal psikologi di berbagai jurnal nasional terakreditasi dan internasional bereputasi dengan topik psikologi, narasumber tetap Badan Nasional Penanggulangan Terorisme dan Badan Narkotika Nasional, serta penilai buku pada Pusat Perbukuan.



Desainer

Dono Merdiko, sebagai desainer buku sejak tahun 2005 hingga sekarang. Memulai mendesain majalah, buku, buku teks pelajaran, buku non teks, dan novel-novel di beberapa penerbit. Sudah bekerja sama dengan Pusat Perbukuan sejak 2013. Lulusan Manajemen Informatika yang terjebak didunia desain mendesain karena hobby. Juga memiliki kegemaran bermusik yang dapat disapa melalui akun IG @donoem.

