



Penerjemahan buku ini diselenggarakan dan dibiayai oleh
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Level
4

KISAH SEORANG GAMER

Penulis:
Virraaj Pathariya
Illustrator:
M. Asadullah



**PRATHAM
BOOKS**

A Book in Every Child's Hand



Kisah Seorang *Gamer*

Penulis: Viraaj Pathariya

Ilustrator: Muhammad Asadullah

Penerjemah: Durroh Fuadin Kurniati

**Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
2021**

Kisah Seorang Gamer

Penulis : Viraaj Pathariya
Ilustrator : Muhammad Asadullah
Penerjemah : Durroh Fuadin Kurniati
Penelaah : 1. Sonya Sondakh
 2. Emma L.M. Nababan
 3. Theya Wulan Primasari

Terjemahan ini diterbitkan pada tahun 2021 sebagai produk kegiatan Penerjemahan Buku Cerita Anak yang diselenggarakan oleh Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Pengarah : E. Aminudin Aziz
 Muh. Abdul Khak
Penanggung Jawab: Emma L.M. Nababan
Ketua Pelaksana : Theya Wulan Primasari
Tim Editorial : 1. Anitawati Bachtiar
 2. Yolanda Putri Novytasari
 3. Choris Wahyuni
 4. Larasati
 5. Putriasari
 6. Ali Amril
 7. Dzulqornain Ramadiansyah
 8. Hardina Artating
 9. Dyah Retno Murti
 10. Vianinda Pratamasari
 11. Chusna Amalia
 12. Susani Muhamad Hatta
 13. Raden Bambang Eko Sugihartadi
 14. Kity Krenisa
 15. Ni Putu Ayu Widari

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.

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

Upaya untuk membangun lingkungan yang sarat dengan budaya membaca tidak mungkin tercapai jika tiga prasyarat utama tidak terpenuhi. Pertama, ketersediaan bahan bacaan. Kedua, bahan bacaan tersebut harus menarik calon pembaca. Ketiga, ada pihak yang ikut membantu pelaksanaan kegiatan membaca. Budaya membaca ini perlu diciptakan dan kemudian dikembangkan. Melalui kegiatan membaca akan tumbuh dan berkembang keterampilan-keterampilan lainnya, mulai keterampilan mengenali, memahami, menganalisis, menyintesis, menilai, dan kemudian mencipta karya. Keterampilan inilah yang menjadi hakikat dari keterampilan literasi.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah menjadi bagian dari sebuah program prioritas nasional yang disebut dengan Gerakan Literasi Nasional (GLN). Gerakan ini dimulai tahun 2016 dengan tujuan utama untuk menumbuhkan budi pekerti yang luhur. Penyediaan bahan-bahan bacaan bermutu dan disukai pembaca menjadi salah satu upaya yang kami lakukan untuk menopang pencapaian tujuan tersebut. Selain melalui penulisan bahan bacaan yang gagasannya bersumber dari kearifan lokal, penambahan koleksi bacaan tersebut kami lakukan melalui penerjemahan.

Melalui program penerjemahan, pada tahun 2021, telah dihasilkan 1.375 karya terjemahan dari lima bahasa asing, yaitu bahasa Inggris, Prancis, Jerman, Arab, dan Korea khusus untuk anak-anak usia PAUD dan SD. Di dalam setiap bahan bacaan, baik bersumber dari budaya lokal maupun budaya global, banyak sekali nilai kebaikan yang dapat ditemukan. Orang tua dan guru diharapkan bisa menjadi fasilitator kegiatan membaca anak-anak di rumah dan di sekolah. Dengan demikian, kita bisa berharap bahwa anak-anak menyukai isi cerita yang ada di dalam bahan bacaan ini, tumbuh kecintaannya untuk terus membaca, dan berkembang dalam lingkungan budi pekerti luhur.

Jakarta, Oktober 2021
Salam kami,

E. Aminudin Aziz



Buku hasil terjemahan ini ada di bawah lisensi CC by NC 4.0 dan telah diadaptasi serta dialih wahana berdasarkan kondisi dan budaya Indonesia.



“*Argghhh!*” lenguh zombi raksasa di film. Leon ketakutan dan menutup matanya sampai film selesai.

“Kamu harus minum secangkir kopi dingin dan kamu akan baik-baik saja,” kata Ibunya.

Leon adalah anak laki-laki berusia delapan tahun yang hidup di sebuah kota kecil dekat Meksiko.

Keluarganya miskin, tetapi mereka bisa hidup bahagia. Ayahnya bernama Albert. Profesinya tukang emas, tetapi juga melakukan pekerjaan berbayar lainnya di lingkungan sekitar untuk menghasilkan uang.

Ibunya, Claire, adalah seorang ibu rumah tangga dan mengerjakan semua pekerjaan rumah. Mereka juga membayar seorang pembantu bernama Ron. Ron menolong Ibu mengerjakan semua pekerjaan kasar di rumah.





Leon ingin mengejar mimpinya bermain gim dan *streaming* langsung untuk memamerkan permainannya pada semua orang.

Namun, dia sadar akan kondisi keuangan keluarganya yang tidak akan pernah memungkinkannya untuk membeli perangkat gim yang bagus. Dia punya sebuah televisi kecil untuk menonton beberapa film *hollywood* lama.

Dia sangat takut menonton wajah zombi yang mengerikan. Dia merasa sangat kelelahan hari itu dan tidur lebih awal. Esoknya, dia bangun pagi-pagi dan ketika mengintip dari jendela kecil di rumahnya, dia melihat kerumunan besar orang di dekat rumahnya.

Dia buru-buru mengenakan pakaian favoritnya dan bertanya kepada salah seorang dari mereka yang berkerumun, “Apa yang kalian lakukan di sini?” Pria itu menjawab, “Hanya pertemuan kecil dengan *streamer* terkenal Jane Peterson!” Dia belum pernah mendengar nama itu sebelumnya, tetapi dengan cepat berselancar di internet untuk mencari tahu. Begitu menemukannya, dia sangat terpesona dengan permainannya. Dia sedih karena tidak bisa menjadi sepertinya.



Setelah beberapa hari, Leon bertemu temannya, Oliver, yang sangat kaya dan mengunjungi rumahnya. Oliver memiliki rumah yang mewah dan indah.

Dia mengizinkan Leon memainkan beberapa gim terkenal di komputernya.

Ketika Oliver melihatnya bermain dengan sangat terampil, dia malu dan berpikir bahwa dia bisa menjadi *gamer* yang hebat dalam hidupnya.



Saat malam, Leon yang sedang menunggu ayahnya pulang, tiba-tiba mendapat ide, mengapa dia tidak berusaha mendapatkan uang untuk dirinya sendiri? Masalah besar selanjutnya adalah bagaimana cara agar dia bisa mendapatkan uang?

Dia berpikir bahwa dia unggul dalam memperbaiki sasis kendaraan. Dia menemukan pekerjaan untuk dirinya sendiri dan bekerja siang malam untuk mendapatkan uang.



Setelah setahun, dia mendapatkan cukup uang untuk membeli dan menyiapkan komputer *gaming*. Dia meminta izin orang tuanya dan membeli yang sama.

Pertama, dia berpikir bahwa penontonnya harus melihat permainan yang bagus. Jadi, dia berlatih sekitar 12 jam setiap hari untuk menguasai permainan tertentu.





Setelah siap, dia memulai siaran langsung pertamanya.

Meskipun kualitas siarannya bukan yang terbaik, permainannya luar biasa. Dia perlahan-lahan mengembangkan salurannya dan pelanggan pertama di salurannya tidak lain adalah temannya, Oliver.

Dia perlahan semakin terkenal dan mulai bermain dengan salah seorang pemain terbaik di dunia. Perlahan, tetapi pasti, ia mencapai 1 juta pelanggan dan mulai mendapatkan uang yang lumayan untuk permainannya.

Dia menggunakan penghasilan ini untuk memperbaiki rumahnya. Ketika dia keluar dari rumah, semua orang di jalan tertarik dengan kehadirannya dan terkadang mengerumuninya. Ia juga tidak melupakan sahabatnya, Oliver yang telah membantu menemukan kemampuan tersembunyinya serta mengucapkan terima kasih setiap kali bertemu.

Namun, saat bermain sepanjang waktu, dia sama sekali tidak menyadari sesuatu yang akan terjadi dan akan mengubah seluruh hidupnya. Dia disponsori oleh Cloud9 yang memberinya uang untuk meningkatkan kualitas siarannya. Dia memainkan turnamen dan memenangkan banyak lomba dengan bantuan rekan satu tim.



Leon dikejutkan oleh kematian mendadak ayahnya saat ia berusia 20 tahun. Saat itu dia mengira telah kehilangan semua yang dimiliki dan tidak dapat berbuat apa pun. Namun, dia tidak berputus asa. Dia menyediakan fasilitas dan pola makan terbaik untuk ibunya serta lebih memperhatikan kehidupan sosialnya karena dia tidak ingin kehilangan ibunya juga. Dia adalah orang yang mengangkat masa depan gim di dunia.

Akan tetapi, suatu hari saat bermain, dia mulai mendapatkan pembenci di komunitasnya dan mendapatkan pesan yang menunjukkan kesalahannya. Namun, setiap kali mendapat pesan seperti itu, dia menjadi semakin kuat dan berusaha memperbaiki kesalahan itu. Semua orang di dunia mengenalnya dan menamainya “Shroud” untuk permainannya.





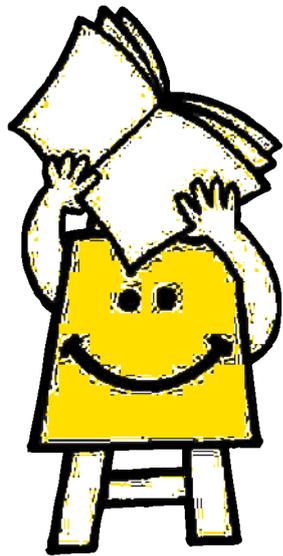
Profil Lembaga



BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa adalah unit di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Sejalan dengan kebijakan Menteri, kami mendukung Gerakan Literasi Nasional sebagai salah satu program prioritas nasional melalui penerjemahan cerita anak dari bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia.

Para Pembuat Cerita



**PRATHAM
BOOKS**

A Book in Every Child's Hand

Kisah ini: *Story of A Gamer* ditulis oleh Viraaj Pathariya. © Viraaj Pathariya, 2019. Beberapa hak cipta dilindungi dalam peraturan perundang-undangan. Diterbitkan dengan CC menggunakan izin 4.0.

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN



KISAH SEORANG GAMER

Kisah seorang anak laki-laki dari keluarga yang sangat miskin bernama Leon yang ingin mengejar cita-citanya menjadi seorang gamer. Cerita ini mengisahkan rintangan yang dihadapinya untuk mengejar mimpi.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Kawasan Indonesia Peace and Security Center (IPSC)
Jalan Anyar Km 4, Sukahati, Citeureup, Bogor, Jawa Barat 16810
Telepon (021) 29099245, 29099247
Laman: www.badanbahasa.kemdikbud.go.id

