



Ahol terbangun dan lapar.  
Dia lalu memesan ikan lewat aplikasi daring.  
Kurir sudah sampai di depan guanya.  
Namun, kenapa tidak ada siapa-siapa di sana?  
Di mana ikan pesanan Ahol?

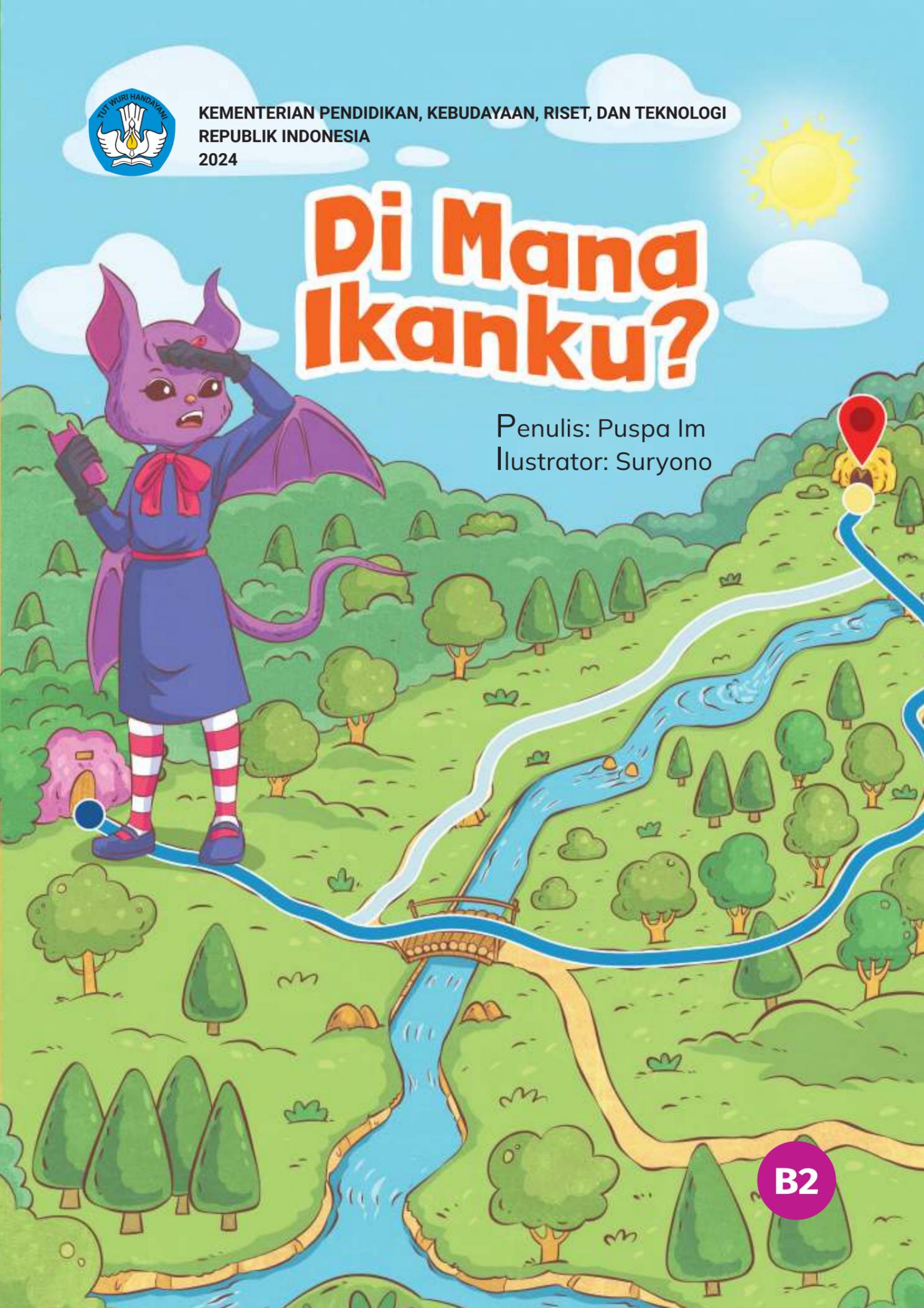
HET Rp16.500



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2024

# Di Mana Ikanku?

Penulis: Puspa Im  
Ilustrator: Suryono



B2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2024

# Di Mana Ikanku?



Penulis: Puspa Im  
Ilustrator: Suryono

**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.

**Di Mana Ikanku?**

**Penulis** : Puspa Im

**Penyelia/Penyelarar** : Supriyatno  
Helga Kurnia  
Ivan Riadinata

**Ilustrator** : Suryono

**Editor Naskah** : Novalya Putri  
Titin Anggun P.

**Editor Visual** : Damar Sasongko

**Ahli Materi** : Prani Pramudita

**Desainer** : Mohamad Lutvi

**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, 2024**  
ISBN 978-602-358-698-1  
ISBN 978-602-358-699-8 (PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Andika 18/24 pt., SIL International  
iv; 28 hlm., 21 x 29,7 cm.

# Pesan Pak Kapus

Halo, anak-anak Indonesia yang cerdas dan ceria!

Kalian semua suka membaca, kan? Nah, ini ada buku-buku yang menarik dan seru untuk kalian baca. Buku-buku dengan beragam kisah. Semuanya dilengkapi dengan ilustrasi yang memukau.

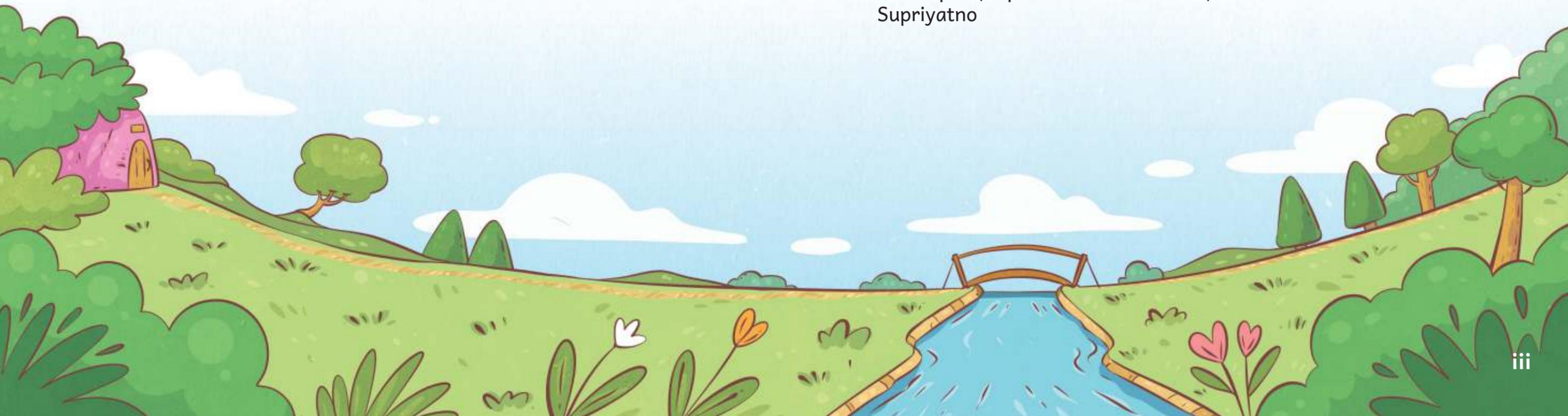
Pilihlah buku-buku yang menimbulkan kesenangan membaca. Salah satunya buku yang ada di tangan kalian saat ini. Ayo, ajak teman-teman dan orang tuamu untuk membaca bersama! Semoga kalian makin suka membaca.

Anak-anakku, teruslah membaca! Membaca dapat melembutkan hati, sekaligus meningkatkan wawasan dan kreativitas kalian.

Selamat membaca!

Jakarta, September 2024

Pak Kapus (Kepala Pusat Perbukuan),  
Supriyatno



# Prakata

Halo, Sobat!

Apakah kamu suka memesan makanan lewat aplikasi daring? Apa yang biasa kamu pesan? Es krim? Ayam? Atau kue?

Ahol, juga memesan makanan lewat aplikasi daring, lo.

Dia memesan ikan, makanan kesukaannya. Namun, apa tantangan yang dihadapi Ahol?

Tokoh-tokoh dalam buku ini terinspirasi dari hewan mitologi Indonesia, lo.

Ada ahool, naga besukih, dan cindaku. Apa kalian penasaran? Ayo, baca buku ini segera!

September 2024  
Puspa Im dan Suryono

# Di Mana Ikanku?

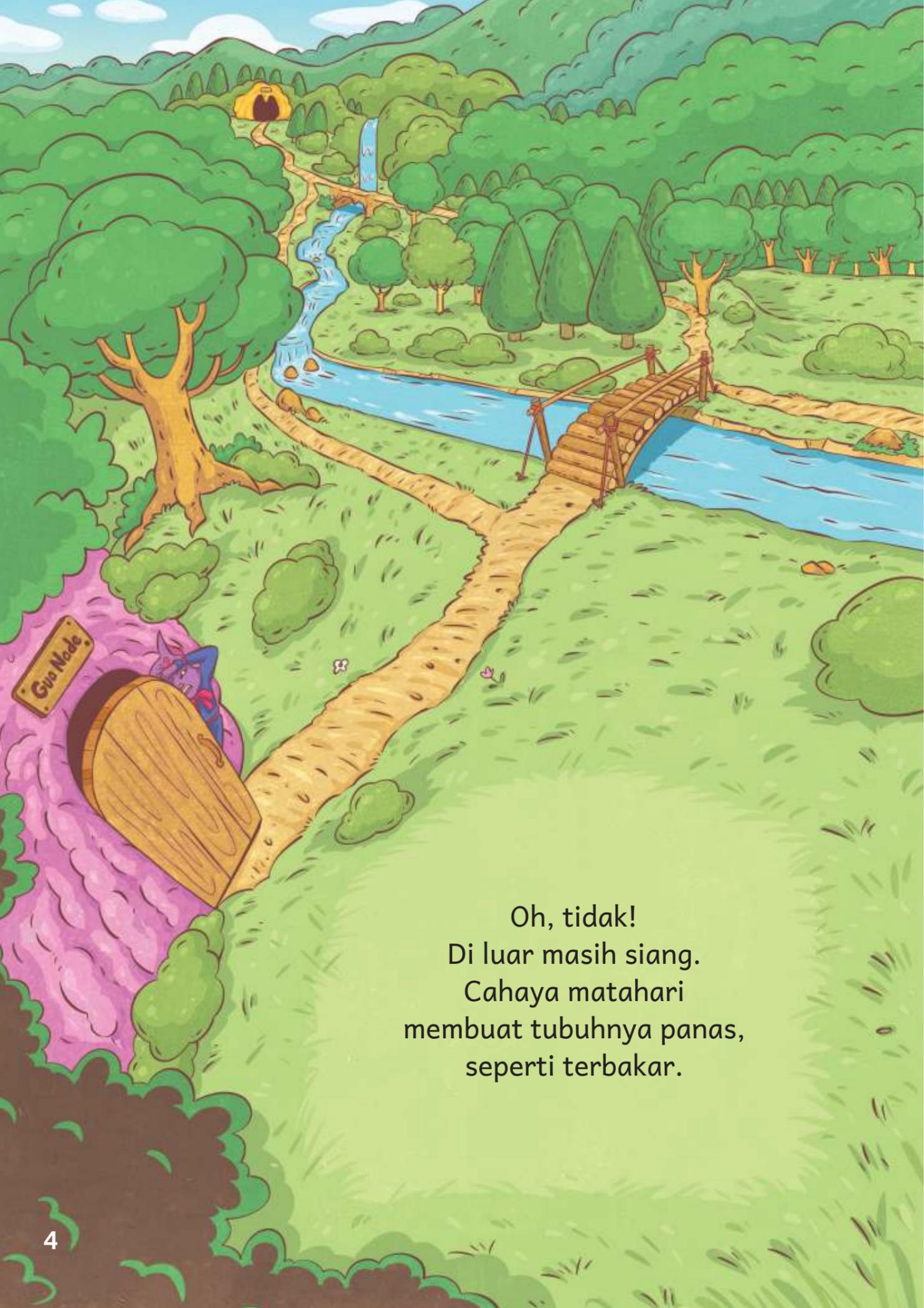
Penulis: Puspa Im  
Ilustrator: Suryono



Di Gua Nade,  
Ahol si monster kelelawar terbangun.

Ahol merasa lapar.  
Makan apa, ya, hari ini?





Oh, tidak!  
Di luar masih siang.  
Cahaya matahari  
membuat tubuhnya panas,  
seperti terbakar.



Ahol tidak  
menemukan makanan  
di mana-mana.

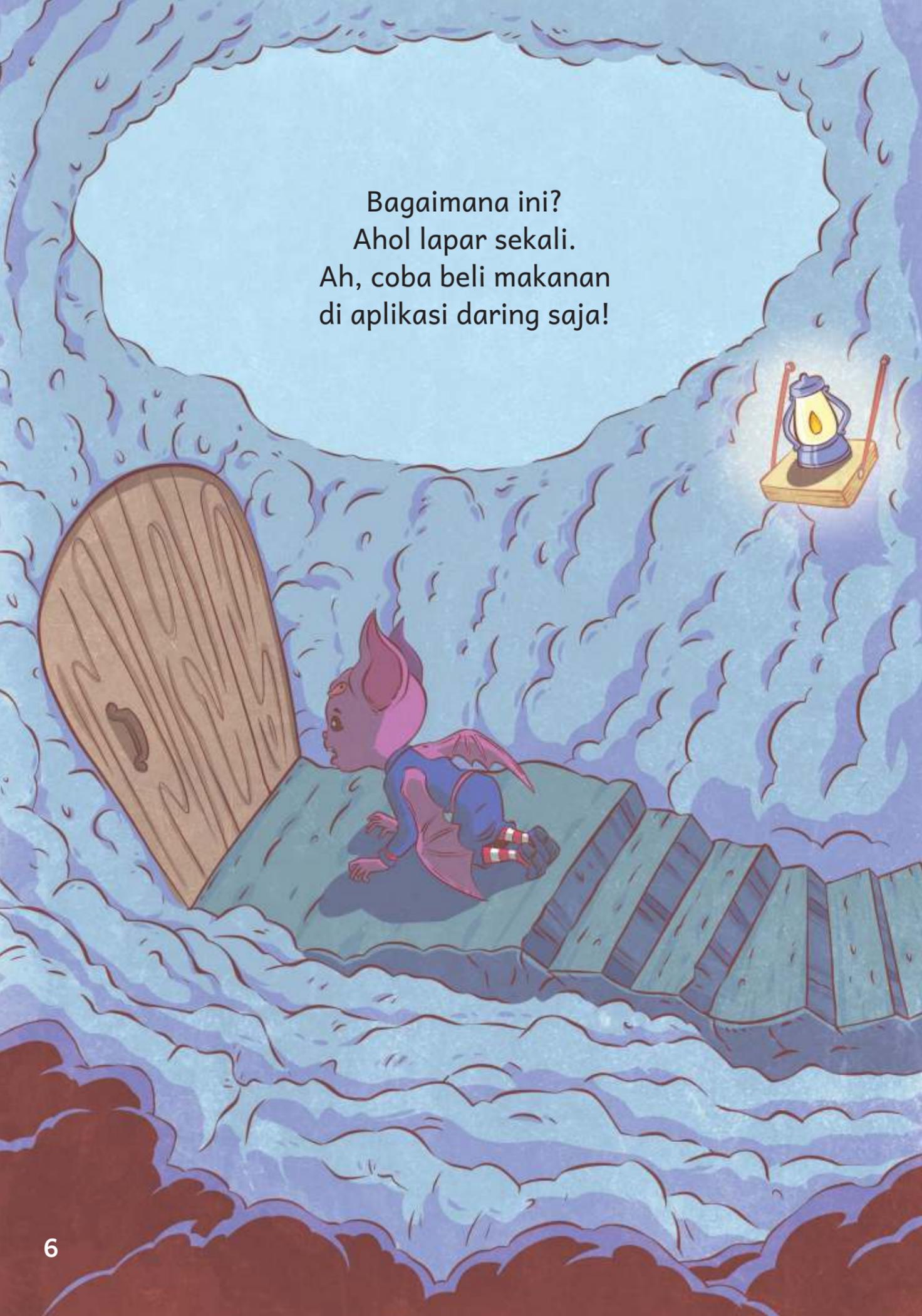


Apa ada makanan  
yang tersisa  
di dalam rumahnya?

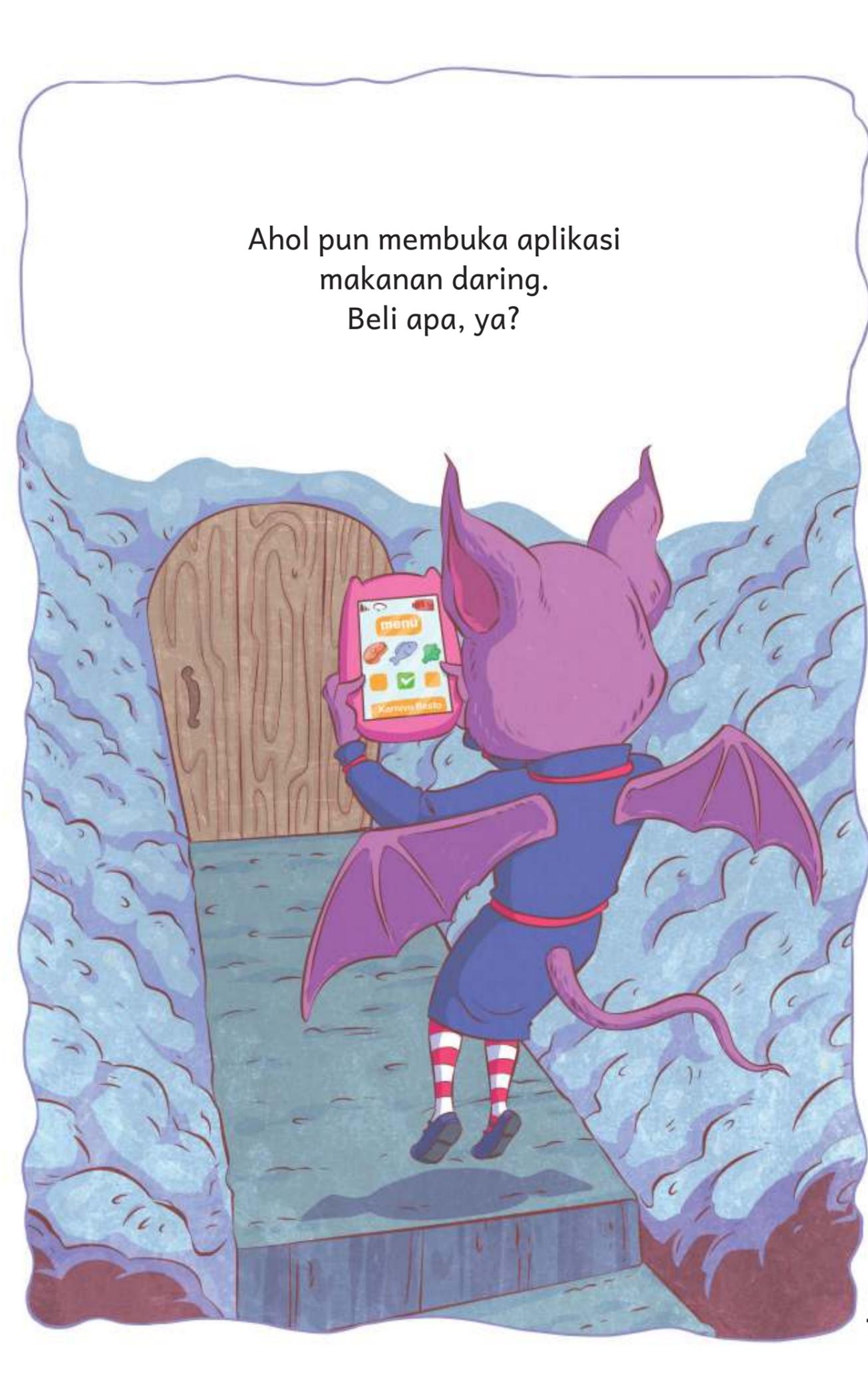


Dia mencoba  
mencari dengan sonar,  
tetapi tetap tidak ada.

Bagaimana ini?  
Ahol lapar sekali.  
Ah, coba beli makanan  
di aplikasi daring saja!



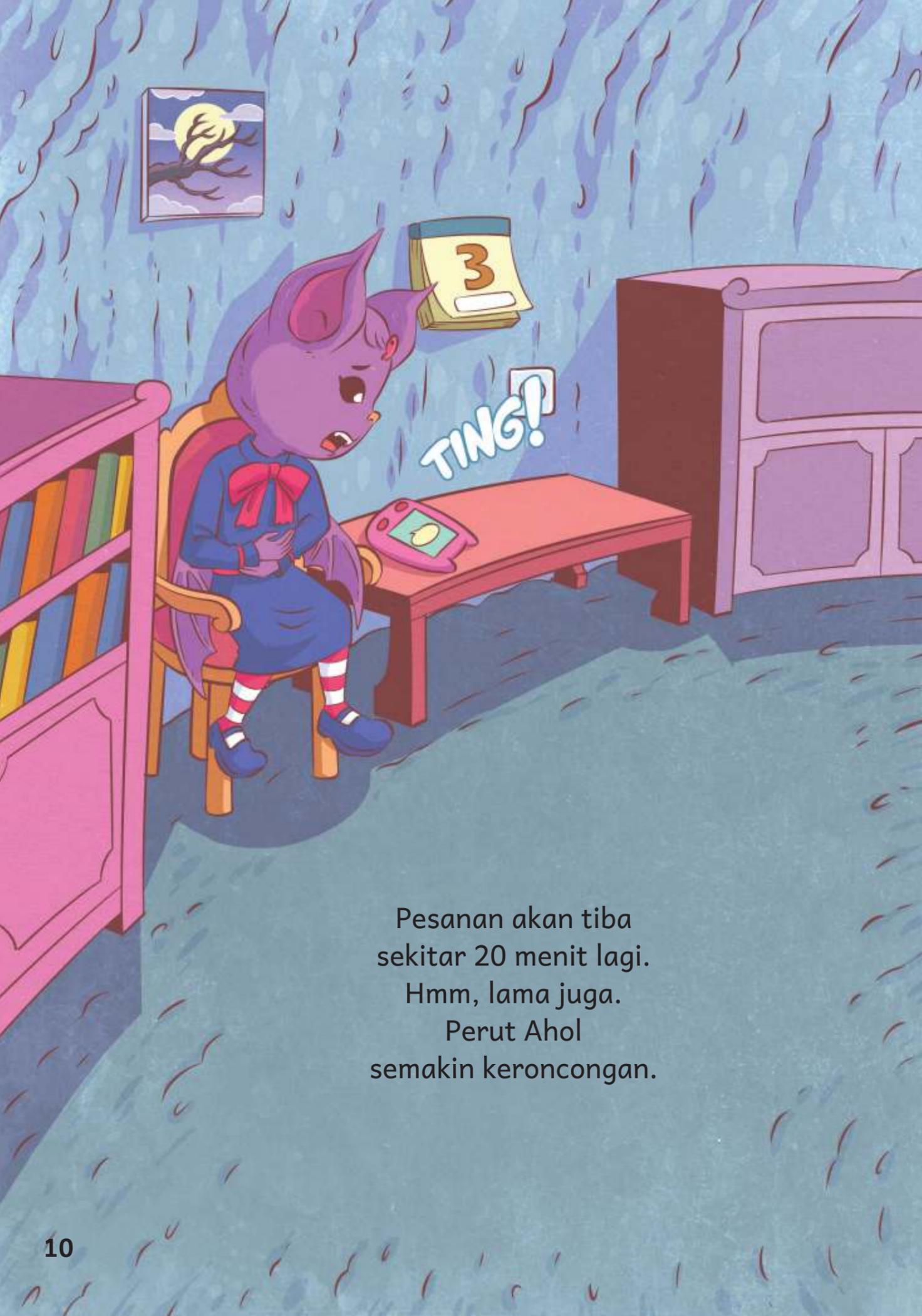
Ahol pun membuka aplikasi  
makanan daring.  
Beli apa, ya?



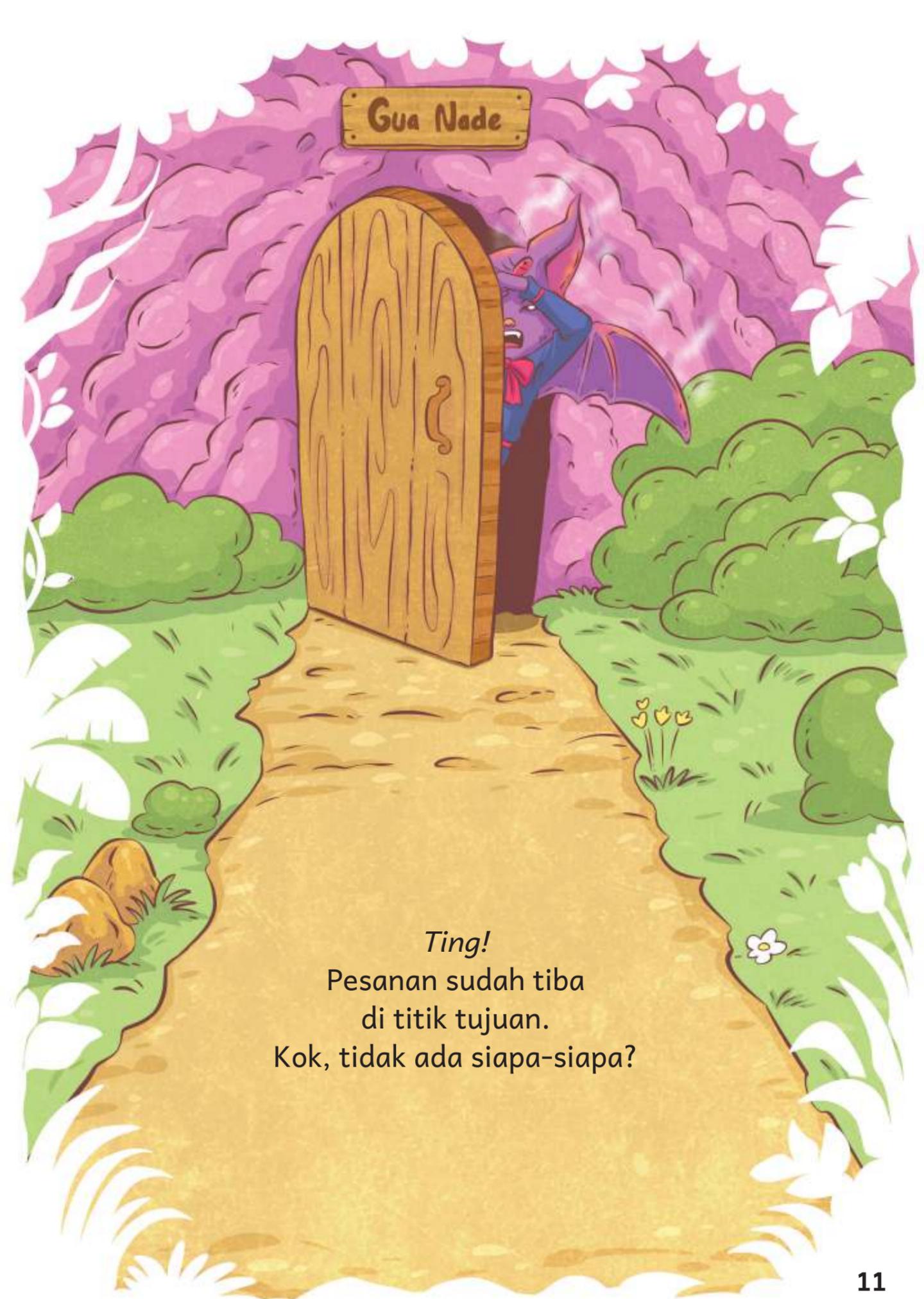


Pesanan sudah disetujui penjual.  
Sekarang tinggal tunggu ikan  
diantarkan ke gua.  
*Krucuk Krucuk.*  
Sabar, ya.

Umm, ikan tampak enak.  
Ahol pun memesan satu ikan.  
Dia menentukan gua  
sebagai titik pengiriman.



Pesanan akan tiba  
sekitar 20 menit lagi.  
Hmm, lama juga.  
Perut Ahol  
semakin keroncongan.



*Ting!*  
Pesanan sudah tiba  
di titik tujuan.  
Kok, tidak ada siapa-siapa?

Ahol memeriksa aplikasi.  
Oh, tidak! Ahol salah  
menentukan titik pengiriman.  
Paketnya terkirim  
ke rumah Naga Agna  
yang doyan ikan!



Ahol meminta kurir  
mengirimkan paket  
ke rumahnya.  
Namun, sang kurir tidak mau  
melebihi titik pengiriman.  
Waduh, Ahol harus  
mengambil ikannya!

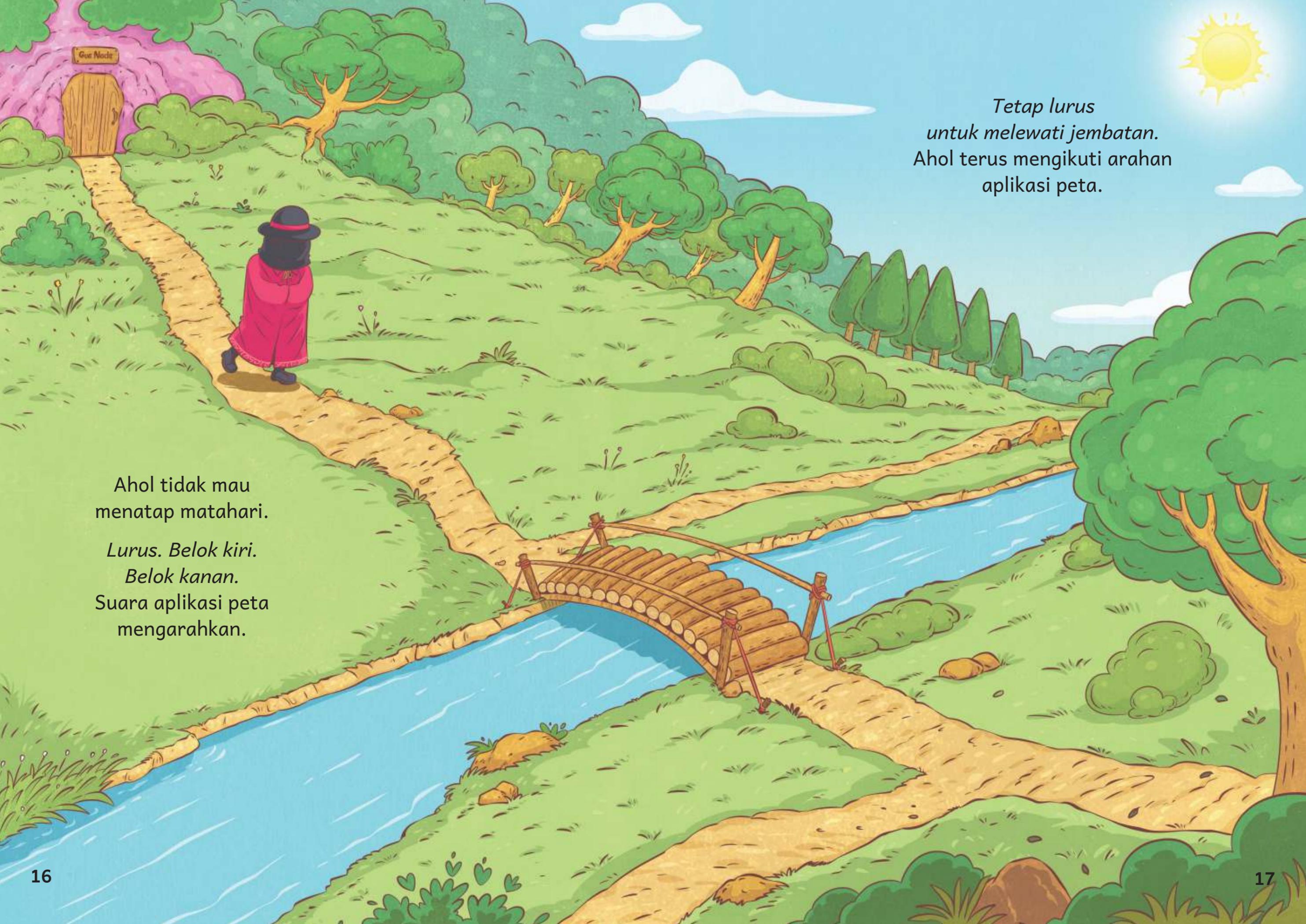


Ahol terpaksa keluar siang-siang.  
Tidak lupa, dia memakai pakaian pelindung  
dan tabir surya.

Aduh, *ribet!*  
Namun, Ahol lapar sekali.

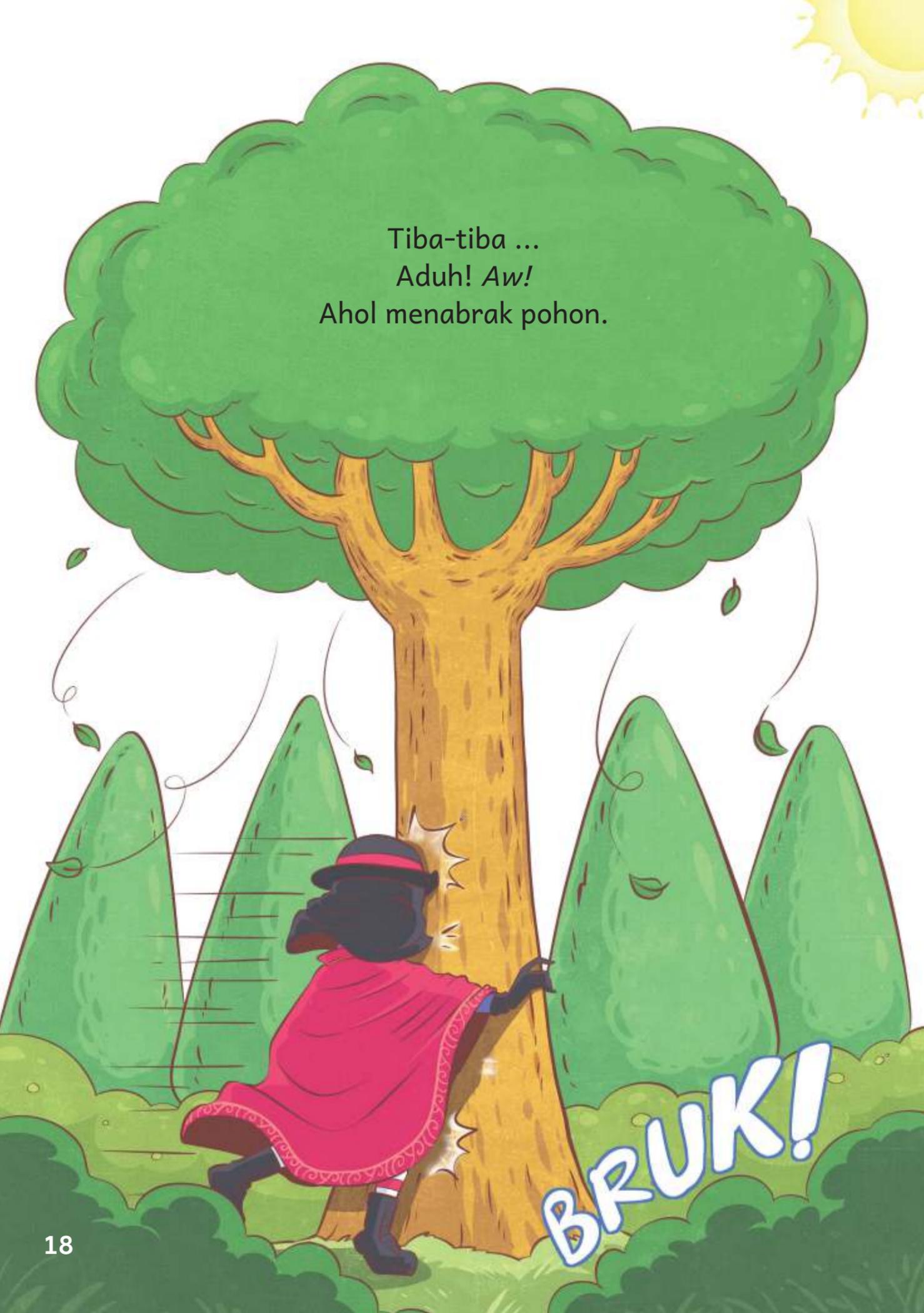


Ahol tidak bisa menggunakan sonar  
saat kepalanya tertutup.  
Ahol membuka aplikasi peta di ponsel.  
Dia mengikuti jalur yang rimbun  
dan lebih jauh.



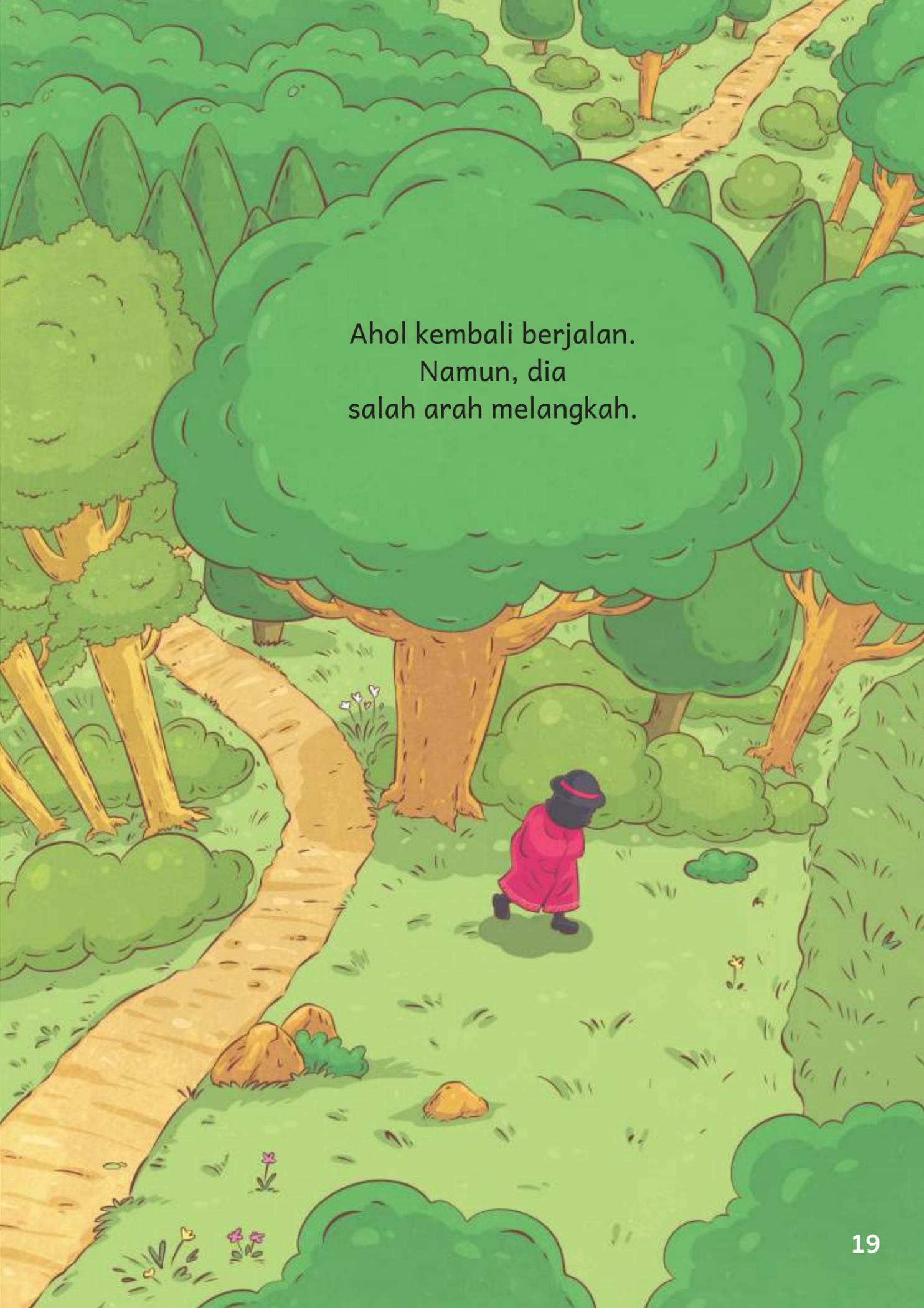
*Tetap lurus  
untuk melewati jembatan.  
Ahol terus mengikuti arahan  
aplikasi peta.*

Ahol tidak mau  
menatap matahari.  
*Lurus. Belok kiri.  
Belok kanan.*  
Suara aplikasi peta  
mengarahkan.

A person wearing a red cloak and a black hat is running towards a large, leafy green tree. The person's arms are outstretched, and they appear to be about to collide with the tree. The background shows a bright sun and several smaller, pointed green trees.

Tiba-tiba ...  
Aduh! Aw!  
Ahol menabrak pohon.

BRUK!

A person wearing a red cloak and a black hat is walking away from a large tree on a dirt path. The path is surrounded by various green trees and bushes. The scene is set in a lush, green forest.

Ahol kembali berjalan.  
Namun, dia  
salah arah melangkah.



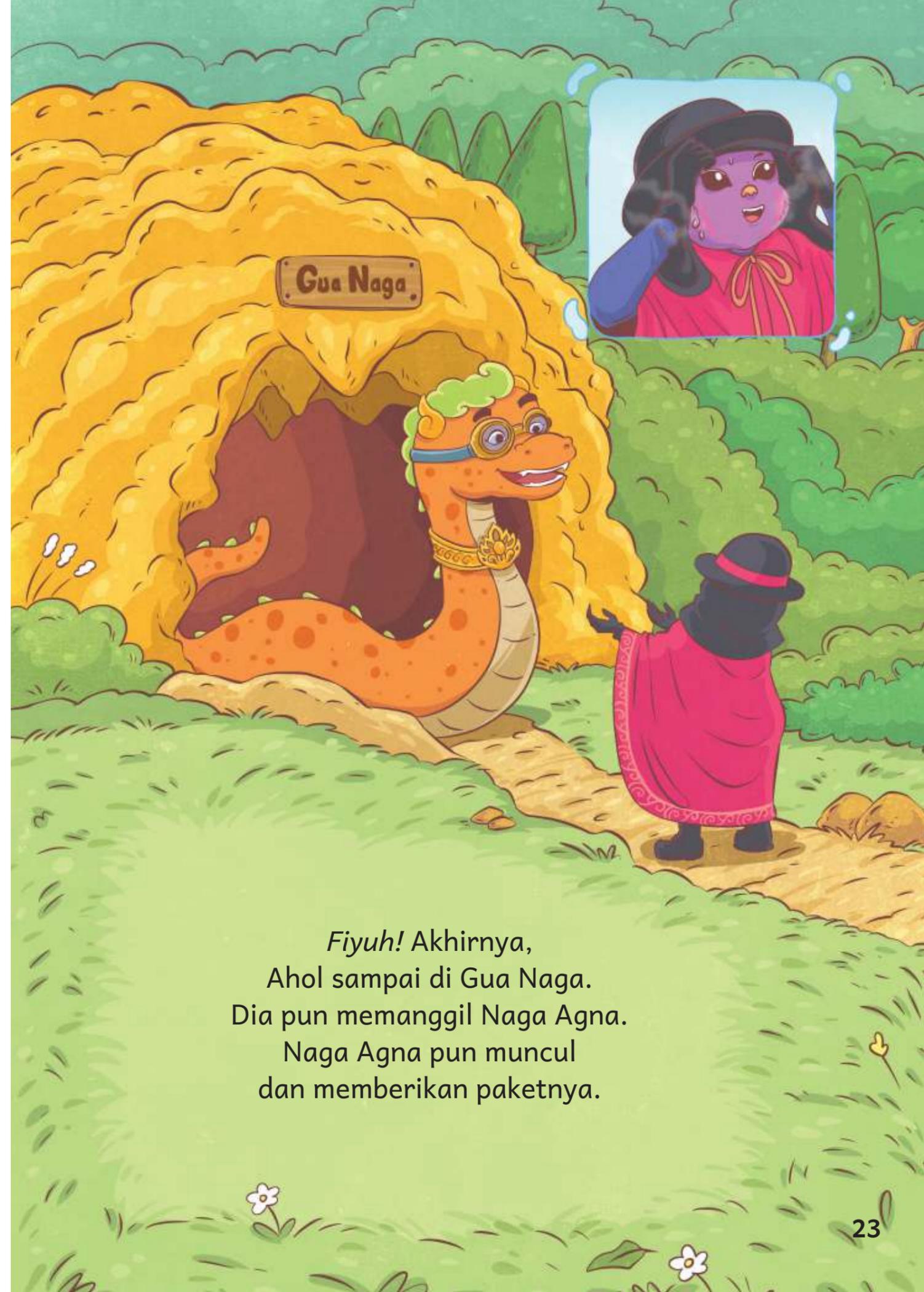
Ahol mengecek aplikasi peta.  
Oh, tidak!  
Baterai ponselnya habis.  
Aduh, ke mana, ya,  
arah menuju Gua Naga?

Ahol tersesat!



Ayo, sonar, bekerjalah.  
Kemudian, dia  
mengikuti arah  
pantulan sonar.

Sinar matahari  
membuat kulitnya  
panas. Namun,  
Ahol harus kuat.



*Fiyuh!* Akhirnya,  
Ahol sampai di Gua Naga.  
Dia pun memanggil Naga Agna.  
Naga Agna pun muncul  
dan memberikan paketnya.



Ahol pun mengajak Naga Agna makan bersama.  
Hmm, enak!

## Glosarium

**aplikasi peta:** program komputer untuk menunjukkan arah dan jalan; (bahasa Inggris: *maps app*)

**aplikasi:** program komputer untuk menjalankan tugas tertentu.

**daring:** terhubung dalam jaringan internet.

**ponsel:** telepon seluler.

**rimbun:** pohon-pohon yang berdaun dan bercabang banyak.

**sonar:** sistem untuk mendeteksi objek menggunakan gelombang suara.

**tabir surya:** krim untuk menghalangi pengaruh buruk cahaya matahari yang merusak kulit; (bahasa Inggris: *sunscreen/sunblock*)



## Penulis

**Puspa Imanda** dikenal dengan nama pena Puspa Im. Ia punya banyak hobi dan suka belajar hal-hal baru. Namun, ia paling suka menulis. Buku anak karyanya yang berjudul *Tarik! Dorong!* diterbitkan oleh Kemendikbudristek melalui Gerakan Literasi Nasional tahun 2023. Puspa Im juga menulis novel menggunakan nama pena Oepha Im. Sapa Puspa Im di akun Instagramnya, @upa\_im.



## Ilustrator

**Suryono** menjadi ilustrator lepas sejak 2016. Sempat ikut komunitas komik di Solo membuatnya suka mengerjakan ilustrasi komik. Beberapa komiknya dipakai untuk kampanye penanganan stunting sebuah LSM, konten instagram instansi pemerintah, dan ormas keagamaan. Tahun ini adalah kali pertama ia mendapat tantangan mengerjakan ilustrasi cergam. Untuk kenal Suryo lebih dekat, intip akun Instagram @suryo\_pct.



## Editor Naskah

**Novalya Putri** menjadi editor sejak 2013. Lulusan Jurusan Sastra & Bahasa Inggris Universitas Negeri Jakarta ini telah menyunting ratusan buku anak berbagai genre dan jenis. Dia juga telah menyunting banyak buku terjemahan dari berbagai bahasa. Pada sela waktunya sebagai karyawan dan ibu dari dua anak yang aktif, ia suka menyiram bunga juga menulis cerita anak dan puisi. Silakan sapa Novalya di Instagram @noitsnotnovalya.



## Editor Naskah

**Tintin Tangerine**, anak bulan hujan ini menempuh pendidikan di jurusan Desain Komunikasi Visual di Surabaya. Ia memulai debut karir sebagai ilustrator buku dan bagian dari Tim Humas Pusat Perbukuan Kemendikbud. Ia aktif di media sosial Instagram dengan akun @tintangerine. Yuk, sapa!



## Editor Visual

**Damar Sasongko** pernah mencari ilmu di Depok kemudian melanjutkan petualangannya di Yogyakarta. Dia senang sekali dengan buku, terutama buku anak-anak. Karena itu, dia menceburkan dirinya di tempat-tempat yang dapat menghasilkan buku anak. Hampir semua lakon di penerbit dia jalani, yakni sebagai penyunting, penata letak, penulis, penggambar, hingga pengarah visual. Hingga sekarang, dia telah berperan membantu melahirkan ratusan buku anak. Yuk, berkenalan dengannya di Instagram @kaoskutang, ya!



## Ahli Materi

**Prani Pramudita** menempuh pendidikan jenjang D3 hingga S2 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. Sebelum bergabung di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, dia pernah menjadi penulis naskah dan produser di dua radio swasta di Jakarta. Kini, bidang kehumasan, khususnya pengelolaan media sosial kementerian, menjadi bagian dari pekerjaannya sehari-hari.



## Desainer

**Mohamad Lutvi** adalah desainer yang sangat menggemari musik, dari bermain hingga mengomposisi sendiri. Bukan hanya musik, ia juga gemar dengan fotografi. Temukan Lutvi di akun @lutvi.binsimin di Instagram.