STUDENT CREATIVITY
-BAHASA INDONESIA-

Queensha Wibowo

Grade 1 Teamwork

PERKENALAN DIRI

Halo namaku Queensha.
Nama Panggilanku Queensha.
Aku Punya satu orang kakak.
Nama ayah ku Dimas.
Nama ibu ku Tiwi.
Aku suka makan nasi.
Aku suka main boneka.

1

Alyssa Lau

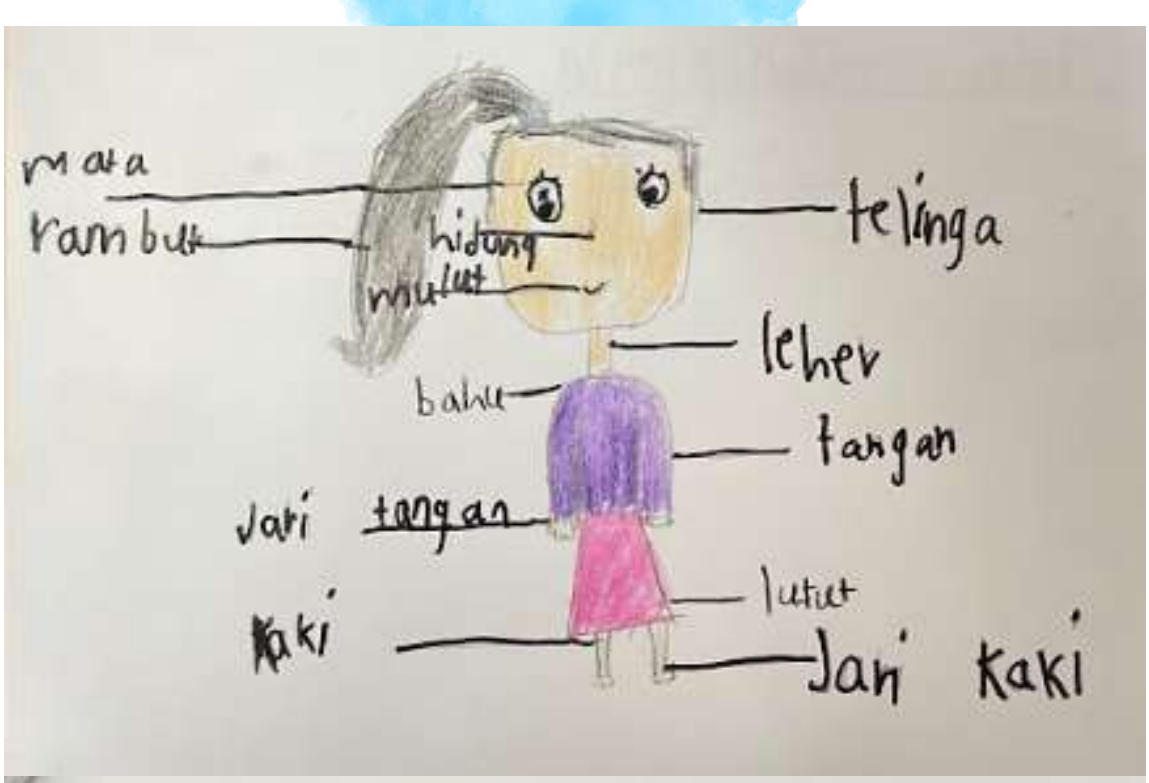
Grade 1 Respect

AYO BACA LAGI !

Nabila Hasan

Grade 1 Humility

FUNGSI ANGGOTA TUBUH



Nama anggota tubuh : Kaki

Jumlah : dua

Fungsinya : ber Jalan dan Melompat

Cara merawatnya : Cuci kaki dengan sabun
Menggunakan alas kaki

Annamaria Linggar

Grade 2 Humility

AYO MEMBACA

Amelia Huang

Grade 2 Humility

AYO MEMBACA

You Jia Rui

Grade 2 Teamwork

MAKANAN DAN MINUMAN KESUKAAN

Apa makanan kesukaanmu?

Saya suka makan ayam goreng dan kempuk.

Mengapa kamu suka makanan itu?

Saya suka ayam goreng dan kempuk karena rasanya enak.

Gambarlah makanan kesukaanmu!

Apa minuman kesukaanmu?

Saya suka minum susu dan jus mangga

Mangapa kamu suka minuman itu?

Saya suka susu dan jus mangga karena sehat.

Gambarlah minuman kesukaanmu?

Aqsafian Rahman
Grade 3 Teamwork

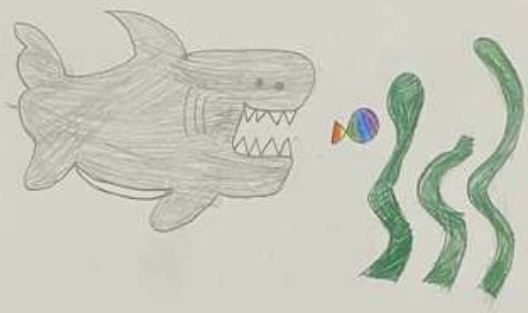
BIG BOOK ORANGUTAN DAN GORILA

Suatu hari, seekor orangutan sedang mencari makan di tengah hutan. Tidak lama kemudian, Orangutan menemukan Pohon Pisang.

Manuel Mangunsong - 3 Humility
Charis Muljadi - 3Teamwork
Jeremy Yuwono - 3Teamwork

BIG BOOK MARK SI IKAN HIU

Mark Si Ikan Hiu



Ditulis oleh:
Manuel 3H
Digambar oleh:
Charis 3T
Dibaca oleh:
Andrew 3T

Pada suatu hari, ada seekor ikan hiu bernama Mark.

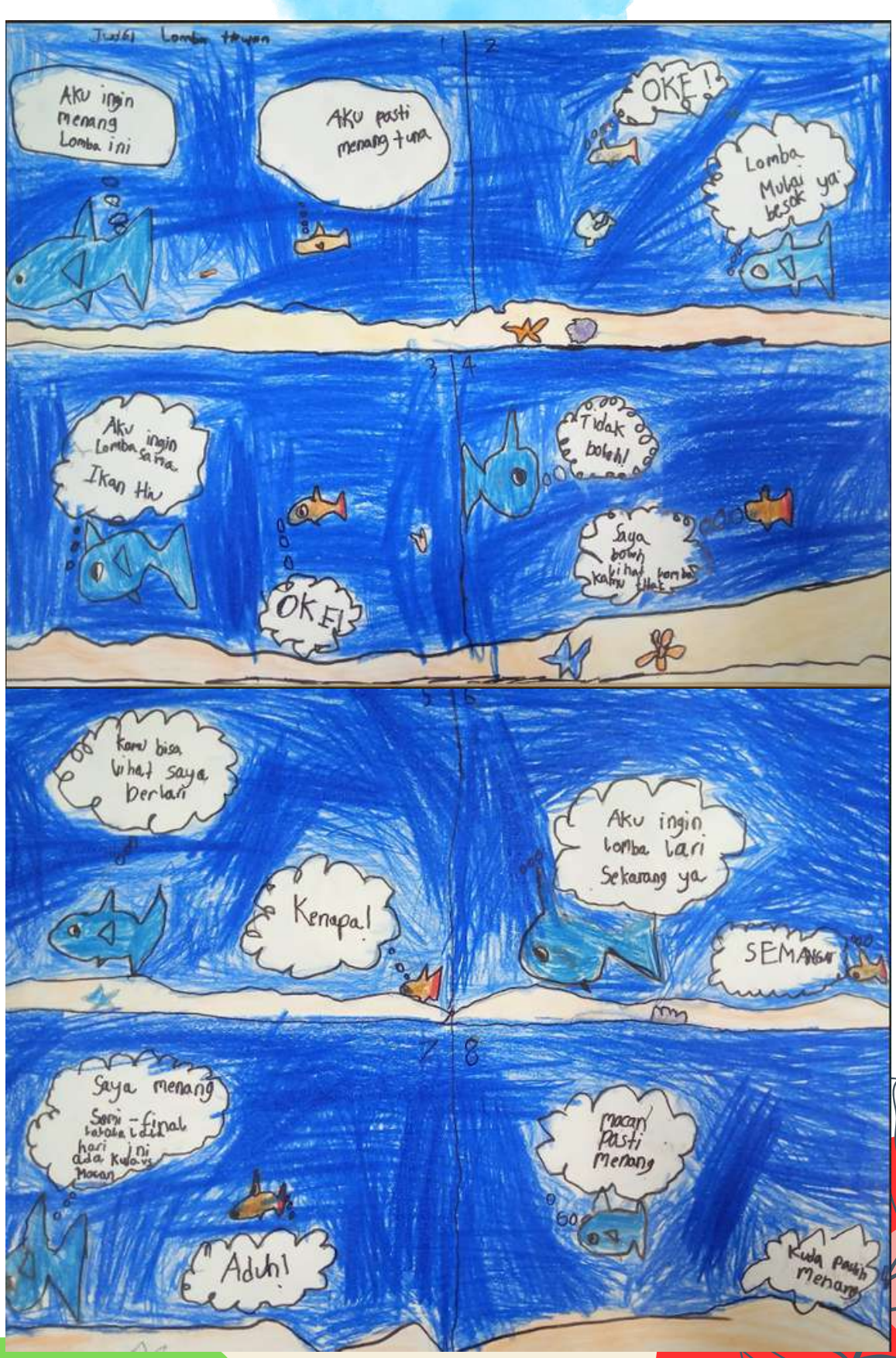
Dia suka makan ikan. Mark hidup di Samudera Pasifik.

Saat itu, Mark sedang makan ikan. Dia makan ikan spesial.

Ikan itu sebernernya dari planet Pluto

Clark Tumbuan-Kwok 3 Humility
Yuto Higuchi 3 Humility
Vihaan Agarwal 3 Teamwork

COMIC STRIPS LOMBA HEWAN



Clark Tumbuan-Kwok 3 Humility
Yuto Higuchi 3 Humility
Vihaan Agarwal 3 Teamwork

2ND PAGE

COMIC STRIPS LOMBA HEWAN

Bravo Pasaribu 4 Respect
Alden Fransisco 4 Teamwork
Lieve Kiemas 4 Humility

BIG BOOK SI ELANG DAN IKAN

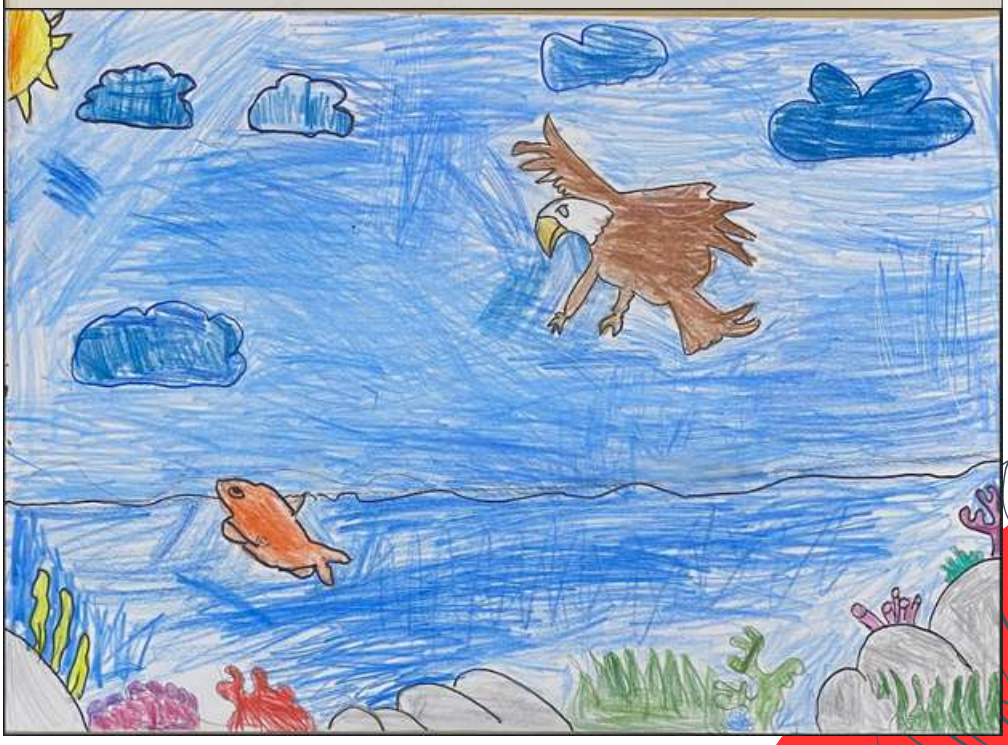
Si Elang dan Ikan

Digambar Oleh: Lieve Kiemas 4H
Ditulis Oleh: Bravo pasaribu 4R
Grup: Alden fransisco 4T, Theatore Tardy 4T, Bravo Pasaribu 4R, Lieve Kiemas 4H dan Stella Wity 4H

Pada suatu hari ada seekor Elang yang terbang di angkasa. Ia merasa lapar. "Aku lapar sekali!" kata Elang dalam hati.

Dia berpikir, "Hmm, kalau aku mencari makan, akankah itu bermanfaat?"

"Sebaiknya aku mencari ikan sebelum perutku semakin lapar," katanya dalam hati."



Amabel Fachry 4 Humility
Mihran Pulungan 4 Humility
Panglima Darnadi 4 Respect
Kathleen Lee 4 Teamoork

BIG BOOK GAJAH SI PEMBERANI

TuPai dan Gajah masuk Ke dunia Yang
binatang lain bersembunyi TuPai dan Gajah
bertemu Rubah dan IKan unga Sekitar 20
menit. Setelah itu, mereka bertemu Kelinci di
Pohon dan menolong Kelinci itu Keluar dari Pohon,
lalu mereka bertemu Seorang laki-laki. laki-lak
itu membanta binatang-binatang agar tidak marah
lagi.

Cara Goliono - 4 Humility
Hana Yoshioka - 4 Teamwork

UBUR-UBUR DAN KUDA LAUT

Arianna Susanto - 5 Humility
Brigitta Siregar - 5 Respect
Emily Harsa - 5 Teamwork

BIG BOOK MONYET SI PENCURI

Suatu hari, ada si Monyet yang tinggal di hutan.
"Aduh, saya sangat lapar!" kata monyet dengan kelaparan. Monyet mencium bau aroma pisang. I mencari-cari dari mana aroma pisang itu. Ia akhirny latang ke kebun seorang petani. Monyet mencu pisang dari petani setiap hari. Petani sanga kelelahan karena si monyet selalu mencuri da kebun si Petani. Petani membuat perang untuk merangkap si pencuri.
Pada hari berikutnya, si Monyet menemukan perang ka etapi, Monyet cerdik dan berhasil menghina dari perangkapr

Arianna Susanto - 5 Humility
Brigitta Siregar - 5 Respect
Emily Harsa - 5 Teamwork

BIG BOOK MONYET SI PENCURI

end page

Maxwell Tanzil - 5 Humility
Ryuichi Tampi - 5 Respect
Stanton Atmadja - 5 Respect
William Putra - 5 Respect

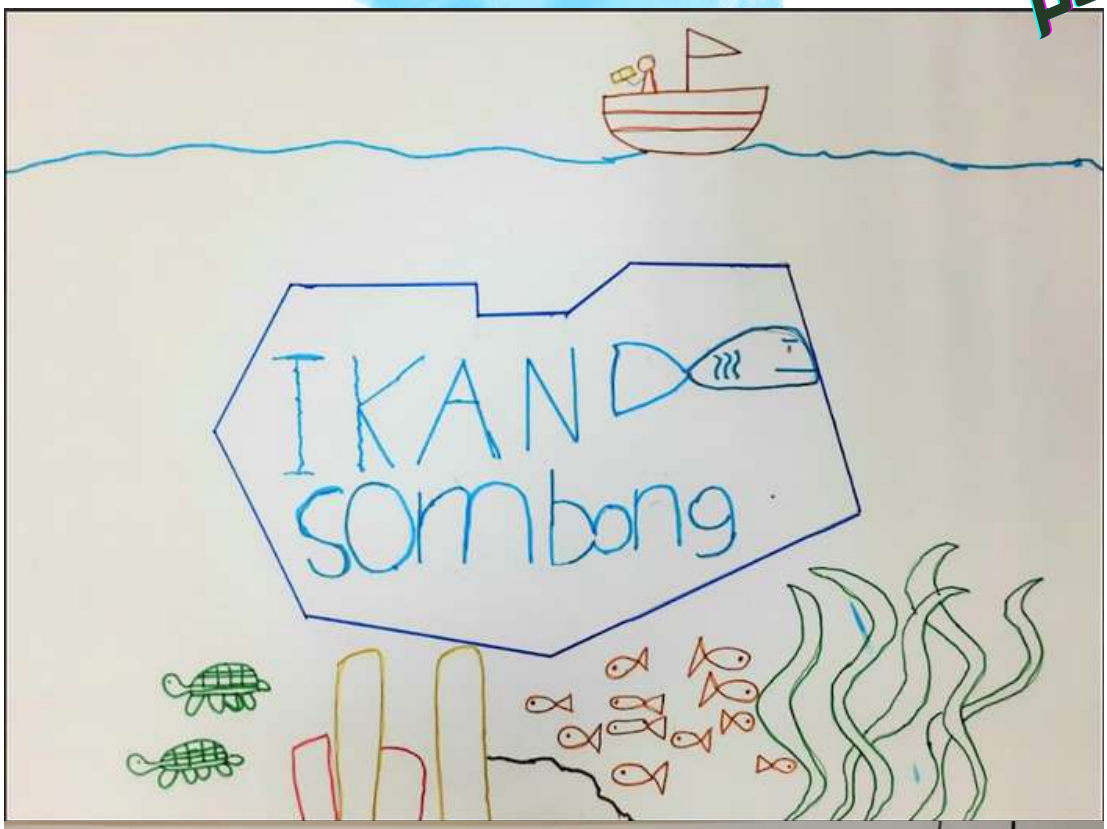
BIG BOOK IKAN SOMBONG

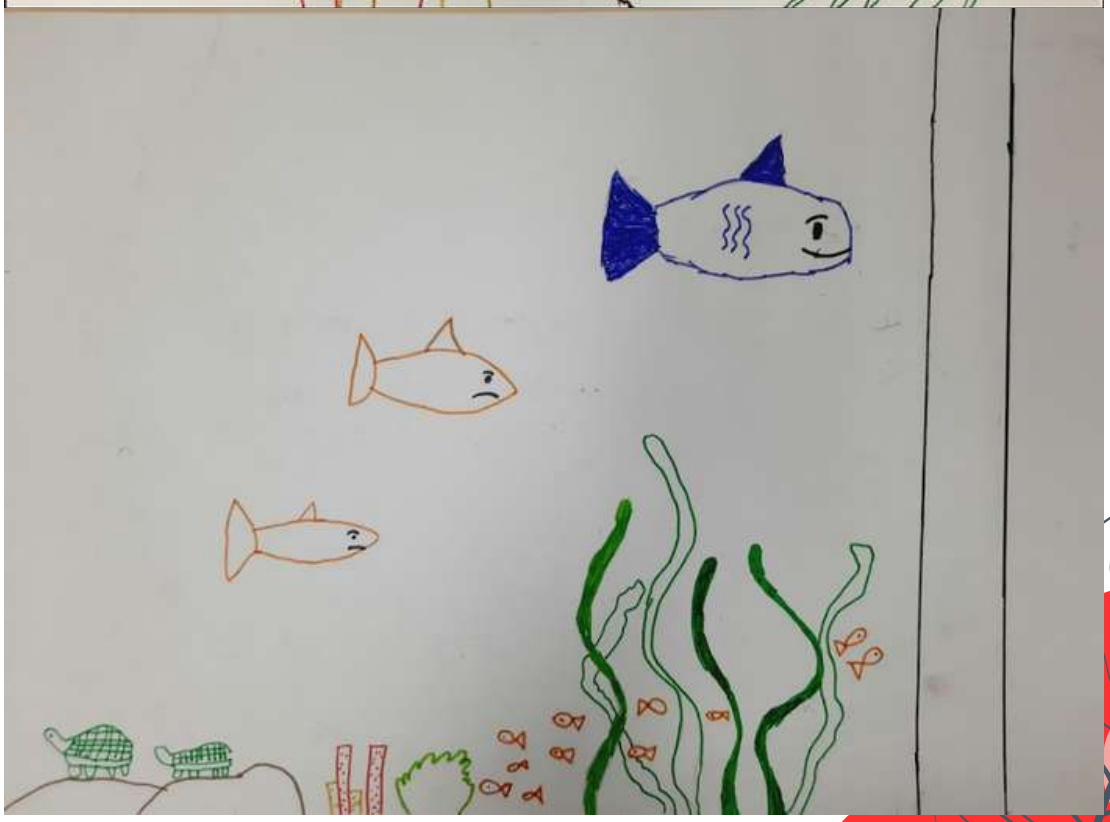
Pada suatu hari ada seekor ikan bernama Brody. Brody sangat berbakat di berenang. Tetapi ia sangat sombong kepada ikan-ikan lain. Tetapi ia terlihat baik. Hari kemudian, Brody ada kompetisi berenang. Ia selalu paling cepat di kompetisi berenang. Tetapi ia selalu mengejek ikan lain yang tidak menang/kalah. Hari ini Brody masih menang di kompetisi berenang.

Maxwell Tanzil - 5 Humility
Ryuichi Tampi - 5 Respect
Stanton Atmadja - 5 Respect
William Putra - 5_Respect

BIG BOOK IKAN SOMBONG

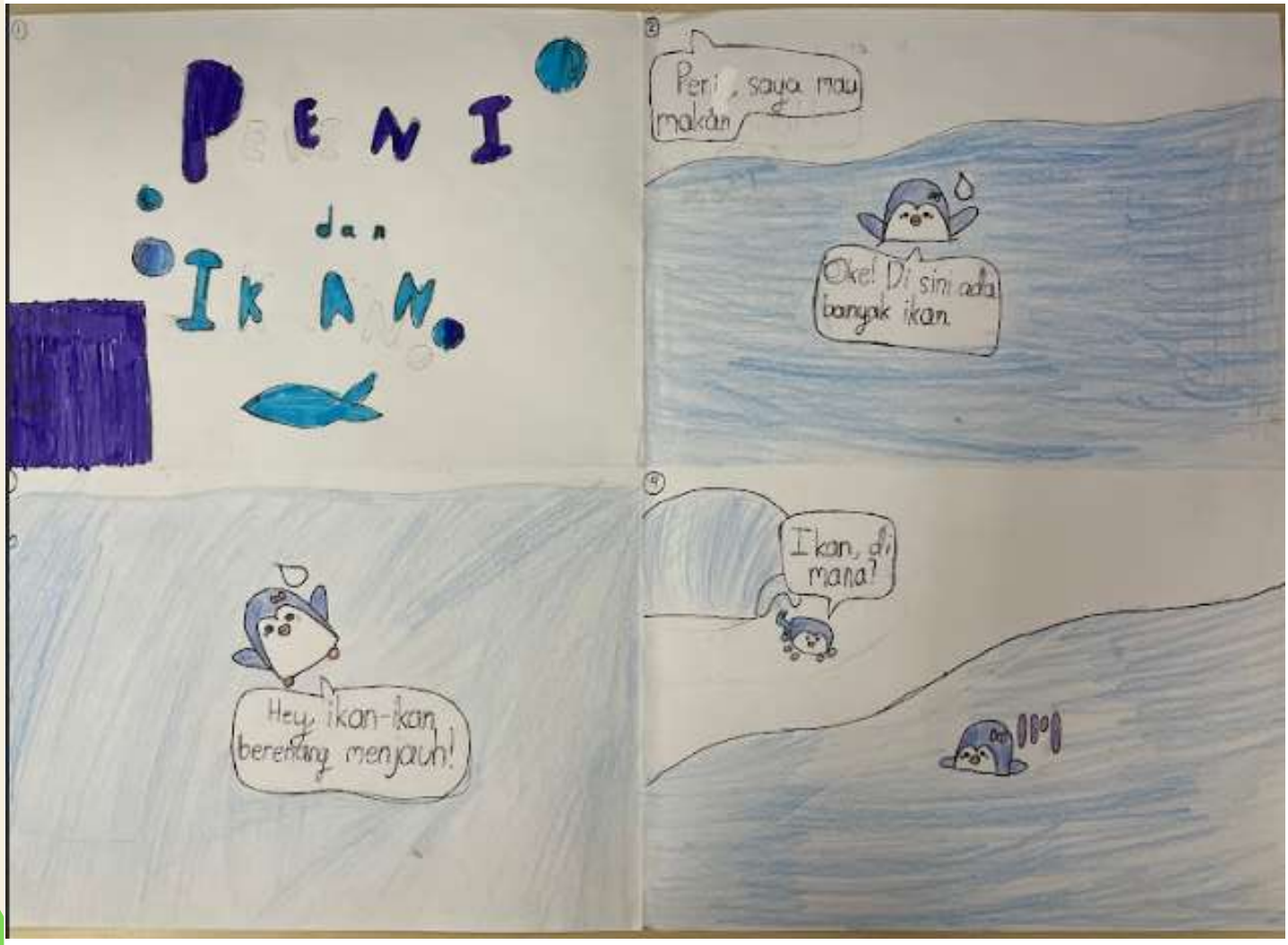
2nd page





Arezza Zanneta - 5 Humility
Daeun Ko - 5 Humility
Renee Loo - 5 Humility

BIG BOOK PENI DAN IKAN



Arianna Sim - 6 Respect
Tiffany Tjugiarto - 6 Humility

BIG BOOK KELINCI DAN BERUANG

Kimi Dharmabrata - 6 Teamwork
Lars Goliono - 6 Teamwork
Han Ye Sung - 6 Humility
Gaurav Bharwani - 6 Respect

BIG BOOK : TELUR YANG DICURI

Pada suatu hari di peternakan ada hewan ayam, sapi, kuda, dan babi. Ayam bertelur banyak. Rubah ingin memakan telur-telur itu karena dia sangat lapar.

Celine Tio - 6 Teamwork
Nayyara Tjakraamidjaja - 6 Humility
Sharon Soetanto - 6 Humility

BIG BOOK : BERUANG DAN PENCURI MAKANAN

Pada malam hari, beruang mencari buah-buahan. Beruang meletakkan makanan di hutan. Beruang pergi lagi, mencari makanan untuk ibu dan ayahnya. Beberapa menit kemudian, Rubah menemukan buah-buahan milik beruang. Ia memakan buahnya tanpa sepengetahuan Beruang.

Celine Tio - 6 Teamwork
Nayyara Tjakraamidjaja - 6 Humility
Sharon Soetanto - 6 Humility

2nd page

BIG BOOK : BERUANG DAN PENCURI MAKANAN

Audrey Natalie Utama
Grade 7 Integrity

BERBELANJA DI PASAR VICTORIA

Pasar Viktoria adalah pasar dalam kota yang ramai di mana anda dapat berbelanja di lebih dari 600 usaha kecil untuk segala hal mulai dari buah-buahan dan sayuran Australia, makanan gourmet lokal dan import, pakaian, dan suvenir. Di depan, ada seorang gadis yang mulutnya terbuka lebar untuk mencoba memakan sayur berwarana hijau yang lebih besar dari kepalanya. Gadis itu terlihat sangat senang karena dia sedang memakan sayur yang sangat besar dan berwarna hijau sangat pekat. Sang ibu megang sayuran itu ke wajahnya untuk membandingkannya dan memortretnya. Ekspresinya terlihat seperti mereka lapar dan siap untuk makan. Di belakang mereka ada seorang anak yang mendorong troli mereka sementara ibunya sedang melihat pemandangan buah-buahan lezat di depan mereka. Keluarga itu tampak sangat senang saat berbelanja makanan mereka di pasar ini.

Pasar dipenuhi dengan buah-buahan yang semarak seperti apel, pir, anggur, semangka, dan lainya. Selain itu, juga ada gedung lainya yang menjual hal-hal seperti daging, babi, ayam, pizza, hotdog dan banyak lagi. Saya sangat suka makanan di pasar ini karena rasanya unik dan enak. Pasar market ini sudah buka dari jam pagi, dan ditutup pada jam 3 setiap hari. Suasana disini terasa sangat ramai namun tidak terasa sesak karena merupakan area yang sangat luas. Kesan saya pertama masuk adalah tempat ini sangat luas dan saya sangat senang karena saya bisa menghabiskan waktu di pasa itu seharian.Bau di pasar ini berbau seperti sekelompok makanan yang dicampur bersama-sama menciptakan bau harmoni makanan dari berbagai jenis. Pada musim dingin, dinginya udara Australia membuat wajahku merasa seperti es batu.

Selengkapnya, Pasar Viktoria adalah pasar di mana kita dapat berbelanja dari 600 usaha kecil mulai dari buah-buahan dan makanan gourmet seperti daging seperti babi
atau ayam. Suasana terasa ramai, tetapi area luasnya membuatnya tidak sesak. Baunya seperti makanan yang dicampur bersama-sama dan udaranya sangat dingin pada waktu itu di Australia.

Danessa Tan
Grade 7 Respect

DESKRIPSI KAMAR TIDUR DAN KAMAR MANDI

Di kamar tidur ini, ada tempat tidur besar yang berwarna putih. Di atas tempat tidur ada dua bantal yang bermotif kotak-kotak. Di sebelah kiri ada meja belajar, kursi, dan lemari. Di atas meja belajar ada vas bunga kecil, lampu meja, dan buku-buku.

Di dinding, ada dua gambar yang piguranya berwarna hitam dan putih. Di dinding juga ada rak buku yang berwarna putih dan cokelat muda. Ada gorden yang berwarna putih di dekat tempat tidur. Kamar tidur ini sangat rapi dengan nuansa warna putih.

Kamar mandi ini tidak terlalu luas, tetapi sangat indah dan bersih. Ada bak mandi yang berwarna putih berisi air. Di dekat bak mandi ada sebuah jendela, tetapi tidak ada gorden. Di dekat bak mandi ada sebuah cermin dan handuk yang menggantung. Dinding kamar mandi ini berwarna cokelat muda dan bermotif garis-garis.

Lilian Atmadja
Grade 7 Humility

Jakarta, 22 Agustus 2022

Untuk sahabatku,
Annabelle Pranoto
di Bandung.

Salam manis,

Apa kabar Anna? Semoga kamu baik-baik saja, ya! Bagaimana Bandung? Saya berharap kamu senang di sana. Oh ya, kamu waktu pindah ke Bandung, pasti juga pindah ke sekolah baru kan? Saya juga pindah ke sekolah baru, loh! Nama sekolahnya ACS Jakarta. Saya ingin menulis surat ini untuk menceritakan pengalaman saya di sekolah baru ini.

Waktu hari pertama di sekolah baru, saya merasa sangat takut. Saya takut tidak akan ada teman, dan tidak akan mengerti pelajaran guru. Tapi setelah beberapa hari di sekolah ini, saya sudah merasa nyaman karena murid-murid ACS Jakarta sangat baik.

Sekolah ini menyediakan banyak kegiatan ekstrakurikuler! Saya senang banget karena ada kegiatan ekstrakurikuler bulu tangkis. Kamu tahu kan saya suka main bulu tangkis? Kalau di sekolah kamu, ada kegiatan ekskul apa saja?

Saya pulang sekolah jam 3:30, sampai rumah bisa jam 4:45 loh! Habis sekolah saya biasanya ikuti kegiatan ekskul saya. Kalau tidak ada, langsung pulang ke rumah dan les atau tidur, hehehe... Les saya ada banyak banget, huhuhu... Tapi saya tahu itu bisa membuat saya lebih pintar.

Anna, kamu ingat ga? Waktu kecil saya selalu ingin menjadi ketua kelas, kan? Sekarang, di kelas 7, ada kesempatan itu! Saya berharap bisa menjadi ketua kelas karena saya suka menjadi pemimpin.

Saya berharap kamu bisa membalas surat saya, Anna! Saya mau mendengarkan cerita kamu juga. Saya kangen banget sama kamu, huhuhu... Kalau liburan, mampir ke Jakarta, ya! Oya, sampaikan salam saya ke keluargamu!

Sahabatmu,
Lilian Atmadja

Anastasia Susanto
Grade 8 Respect

Sosok Bintang, Siswa SMA
yang Diterima di Kampus Terkenal Luar Negeri
(Teks Berita)

Bintang Pramesti, namanya tidak begitu terkenal di antara guru-guru di sekolahnya. Namun, siswa asal Banten tersebut ternyata berhasil masuk ke perguruan tinggi luar negeri jajaran kampus top dunia, Oxford University tahun ajaran 2022-2023. Bintang, begitu teman-teman menyapanya, mengikuti ujian masuk beberapa universitas terkenal luar negeri pada bulan Juli lalu secara *online* dan berhasil lolos masuk Oxford University dengan nilai yang cukup memuaskan, 230 dari total penilaian 250 poin.

Bersekolah di SMA Anglo Chinese, memiliki prestasi yang biasa-biasa saja ternyata tidak membuatnya pesimis untuk mengambil ujian masuk perguruan tinggi luar negeri. Ia pun menambahkan bahwa kehidupan sekolahnya cenderung biasa saja, tanpa banyak prestasi seperti siswa lain.

"Dari SMP kegiatan sehari-hari saya cuman seperti biasa, pagi bangun jam 5 atau jam 6. Lalu mandi, terus pergi ke sekolah. Terus menjalani sekolah seperti pada umumnya," ucapnya kepada Berita Kini, Kamis (25 Agustus 2022).

Meskipun terdengar seperti siswa pada umumnya, namun ada satu hal yang tak pernah dilewatkan dalam kesehariannya, yaitu membaca buku. Sejak SMP ia suka mengoleksi buku baca mulai dari fiksi sampai nonfiksi. Kebiasaan yang dia bangun dari kecil ini ternyata berdampak besar di kehidupannya sekarang.

Hobi membaca bukunya ini terus ia lakukan sampai SMA. “Biasanya sebelum tidur, sekitar jam 10 sampai jam 11 atau jam 12 itu saya sempetin buat membaca buku, terutama novel fiksi,” ceritanya.

Orang tua Bintang mendukung penuh apa yang dilakukan anaknya. Mereka juga memberikan kebebasan kepada Bintang untuk memilih universitas dan program studi yang diinginkan Bintang. Berkat dukungan orang tuanya ini, Bintang optimis bisa meraih impiannya kuliah di luar negeri. Bintang pun akhirnya mengambil studi Bachelor of Science di Oxford University dengan beasiswa penuh dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek).

Franc Putuhena
Grade 8 Humility

Berolahraga dengan Kaki Katak Renang Kakis
(Teks Advertorial)

Tubuh sehat diperlukan oleh setiap orang. Salah satu cara untuk mendapatkan tubuh yang sehat adalah dengan berolahraga seperti berenang. Berenang memiliki banyak manfaat dan umumnya hanya menggunakan alat-alat sederhana. Olahraga ini melepaskan hormon-hormon yang meningkatkan energi positif di dalam otak. Selain itu, berenang juga menolong tubuh untuk melatih kesehatan jantung dan paru-paru. Manfaat terpenting dari berenang adalah pertumbuhan dan kekuatan otot-otot di dalam tubuh.

Namun sayangnya, kegiatan berenang seperti menendang di dalam air bagi perenang pemula adalah yang hal yang cukup sulit. Hal itu membuat perenang pemula lebih cepat lelah dan sulit untuk mendapat manfaat dari berenang. Kaki katak renang membantu perenang pemula memaksimalkan manfaat berenang.

Salah satu manfaat kaki katak renang adalah menolong memperkuat otot paha. Tidak seperti produk lain, Kaki Katak Renang Kakis dibuat dari materi plastik-elastis dan dibuat lebih kecil sehingga produk Kakis ini lebih ringan, nyaman dipakai dan mudah untuk dibawa kemana-mana.

Mau memaksimalkan manfaat berenang dengan alat yang mudah dibawa? Yuk, segera beli Kaki Katak Renang Kakis! Produk Kakis tersedia di Tokopedia, Shopee dan Blibli dengan nama toko/akun: Kakis atau cari nama: Franc Putuhena. Produk Kaki Katak Renang Kakis juga dijual di pusat-pusat perbelanjaan favorit Anda.

Jein Oh
Grade 8 Respect

Catatan Harian

Jakarta, 23 Desember 2022

Pada hari Jumat, sedang ada hari libur dari sekolah. Hari itu ada kejadian senang dan bahagia dan memalukan yang aku alami.

Aku mengajak teman-temanku untuk pergi ke Trans Studio setelah aku selesai dengan kompetisi matematika *offline*. Ketika aku sedang mengerjakan ujianku, aku merasa sangat semangat dengan pikiran untuk pergi ke Trans Studio dan tidak dapat berkonsentrasi pada ujianku. Setelah aku selesai dengan *test* aku, aku berlari ke luar dan langsung menaik mobilku. Aku dan temanku bertemu di depan Trans Studio dan makan makanan sederhana sebelum masuk.

Kami bayar *'fast track' ticket* karena pikir akan ada banyak orang sebelum kami pergi ke dalam. Aku dan temanku naik tangga berjalan yang sangat tinggi dan ketika aku sedang menaik lift, aku merasa sangat senang bahwa aku bisa mendengar detak jantungku di luar badanku. 'Wah ada banyak wahana di sini!' bicara dari temanku. Kami naik wahana yang bisa berbalik dengan sangat cepat. Setelah sudah naik wahana itu aku merasa pusing dan mau muntah. Aku dan temanku melihat pertunjukan dan naik roller coaster yang ada di dalam dan yang ada di luar.

Roller coaster yang ada di luar lokasi di atas langit - langit di mal. Aku merasa sangat takut tetapi perasaan aku ingin naik wahana itu menang dengan perasaan aku yang takut. Setelah aku dan temanku kembali ke rumah, kami merasa capek dan lapar sehingga kami langsung tertidur setelah kami selesai makan. Aku masih tidak bisa melupakan apa yang terjadi hari itu dan hari itu sangat luar biasa.

Amanda Seng
Grade 9 Respect

Apakah Penggunaan Kantong Plastik Perlu Dibatasi?

Penggunaan kantong plastik harus dikurangi dan sangat dibatasi. Saya pikir, penting bagi kita untuk membatasi penggunaan kantong plastik serta benda-benda plastik sekali pakai lainnya. Namun, hari ini saya hanya akan membahas alasan mengapa kita perlu membatasi penggunaan kantong plastik serta bagaimana kita dapat membantu mengurangi jumlah kantong plastik yang dibuang atau digunakan.

Sangat penting untuk berhenti membuang dan menggunakan begitu banyak kantong plastik karena membutuhkan waktu yang sangat lama untuk dapat terurai kembali ke bumi. Diperlukan waktu hingga 500 tahun untuk memecah satu kantong plastik yang Anda gunakan untuk membeli bahan makanan. Dengan jumlah plastik yang digunakan setiap hari, tanah dan lautan bumi kita akan tertutup dan dikotori dengan kantong plastik. Hal ini tidak hanya berdampak pada kehidupan kita manusia, tetapi juga berdampak pada hewan baik di darat maupun di laut.

Setiap tahun, banyak penyu di laut mati karena memakan kantong plastik yang kita buang karena mereka mengira kantong plastik itu adalah ubur-ubur. Hal ini sudah menjadi tradisi umum sehingga spesies penyu tertentu mulai punah atau terancam punah. Tragedi ini juga terjadi di darat. Hewan-hewan menggali di sekitar tempat sampah untuk mencari makanan, tetapi akhirnya memakan benda-benda plastik yang tidak dapat mereka cerna, berakhir dengan kematian hewan-hewan malang ini.

Kita manusia juga bisa sakit karena banyaknya plastik di bumi. Ketika kantong plastik dibuang ke laut, beberapa bagiannya terurai menjadi potongan-potongan plastik berukuran molekul yang akhirnya dimakan atau menempel pada ikan yang kita konsumsi. Benda-benda plastik mengandung zat kimia yang disebut bisphenol, yang bila dipecah akan berakhir pada makanan yang kita konsumsi sehari-hari, kebanyakan berupa makanan laut. Ini bisa membuat kita sangat sakit karena secara teknis kita mengonsumsi plastik. Ketika permintaan plastik meningkat, pasokan juga akan meningkat. Untuk membuat plastik ini, sejumlah besar gas rumah kaca diproduksi yang berkontribusi pada masalah perubahan iklim dan pemanasan global yang berkelanjutan karena peningkatan gas rumah kaca.

Kita dapat membatasi penggunaan kantong plastik dengan terlebih dahulu menggunakan tas berbahan kain yang dapat digunakan berulang kali. Misalnya, ketika pergi ke supermarket, bawalah beberapa tas kain. Anda tidak akan membutuhkan kantong plastik yang tidak perlu. Pilihan lain jika membeli tas kain tidak memungkinkan adalah menggunakan kembali kantong plastik lebih dari sekali. Untuk kedua kalinya sudah bagus, tetapi jika memungkinkan, bahkan lebih dari itu akan bagus. Oleh karena itu, dengan poin-poin yang telah saya sampaikan, menurut saya, sangat penting bagi kita untuk membatasi penggunaan kantong plastik.

Ashley Lim

Grade 9 Teamwork

Pesatnya perkembangan teknologi telah membuat remaja-remaja zaman sekarang lebih suka memainkan *game online* daripada bermain permainan tradisional. Mereka terlalu tersibukkan oleh *game* sehingga mereka lupa untuk mengenal keberadaan permainan tradisional Indonesia. Ini dapat dibuktikan oleh anak-anak sekarang yang lebih mengetahui *game* seperti PUBG Mobile, Free fire, dan Mobile Legend, daripada permainan tradisional seperti congklak, kelereng, dan bola bekel. Oleh sebab itu dalam tulisan ini, saya akan membahas mengapa saya setuju dengan pendapat "permainan tradisional harus dipertahankan" karena itu merupakan bagian dari jati diri bangsa negara kita yang telah diturunkan dari generasi ke generasi.

Pertama-tama, permainan tradisional mengandung banyak sekali nilai edukasi yang dapat kita contoh, misalnya permainan Gobak Sodor. Menurut data dari penelitian Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan Indonesia pada tahun 2017, Gobak Sodor dapat merangsang aktivitas berpikir karena kita harus menentukan strategi terbaik untuk menerobos garis penjagaan lawan, dimana kita akan diajarkan untuk berpikir logis, kritis, dan inovatif. Gobak Sodor juga mengajarkan kejujuran jadi jika kita berada dalam kelompok yang melintas, maka harus mengakui jika tersentuh lawan atau melewati batas mati. Setiap daerah di Indonesia memiliki aneka permainan tradisional yang dimainkan oleh rakyatnya. Masing-masing permainan tersebut menyimpan nilai edukasi yang dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-sehari. Nilai edukasi tersebut akan menjadi budaya yang mengakar dalam kehidupan masyarakat itu sendiri. Oleh sebab itu, permainan tradisional harus dipertahankan karena menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kebudayaan dan kearifan lokal yang mengandung kebaikan, kerja sama, kekompakan dan persaudaraan bagi masyarakat Indonesia.

Selanjutnya, permainan tradisional harus selalu dilestarikan karena itu merupakan identitas kita sebagai warga indonesia. Menurut peneliti dan pakar permainan tradisional Dr. Mohamad Zaini Alif, permainan tradisional merupakan pembentukan identitas bangsa paling awal. Ini dikarenakan mulai usia dini, kita dikenalkan dengan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang terkandung dalam permainan tradisional. Nilai-nilai ini nantinya akan terus terbawa sampai dewasa dan berperan dalam pembentukan karakter bangsa. Melestarikan permainan tradisional berarti kita ikut menghargai akar budaya bangsa. Sebaliknya, melupakan permainan tradisional demi video game online berarti melupakan jati diri bangsa negara Indonesia sendiri.

Terakhir, walaupun *game online* lebih memikat karena keseruan dan kepraktisannya, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan bahwa game mempunyai efek samping merusak bagi kesehatan remaja. Bermain *game* secara berlebihan dapat merusak mata dan menurunkan daya tahan tubuh karena terpaku berjam-jam pada layar. Kecanduan, adegan kekerasan yang rawan ditiru, dan masalah kesehatan mental juga beberapa dari efek sampingnya. Sementara itu, permainan tradisional merupakan pilihan yang lebih baik sebab berbagai manfaat kesehatannya. Memainkan permainan tradisional mendorong kegiatan fisik dan motorik sehingga dapat meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh. Permainan tradisional juga mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Contohnya, engklek yang tidak hanya melatih fisik melalui gerakan melompat, tetapi juga melatih konsentrasi dan kesabaran.

Dari semua alasan ini, inilah mengapa saya berpendapat bahwa permainan tradisional harus dipertahankan oleh remaja zaman sekarang. Permainan tradisional menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kebudayaan sehingga mendirikan jati diri bangsa negara Indonesia. Saya juga menganggap permainan tradisional lebih unggul dibandingkan *game online* karena manfaat bagi kesehatannya. Meskipun permainan tradisional kini sudah mulai ditinggalkan, kita sebagai generasi penerus harus tetap mengingat keberadaannya dan terus memainkannya pada waktu senggang.

Tiara Kasih

Grade 9 Integrity

Permainan tradisional adalah hal atau perbuatan bermain secara tradisional.
Zaman sekarang, hanya sedikit orang yang ingin mempertahankan permainan tradisional. Saya tidak setuju dengan pernyataan tersebut, dan dalam esai ini saya akan menjelaskan mengapa saya berpendapat seperti itu.

Pertama, masih banyak anak-anak dan remaja yang menggemari permainan tradisional Indonesia. Sampai hari ini, anak-anak Indonesia sering kali bermain congklak, gangsing, gobak sodor, dan lain-lainnya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh U-Report Indonesia, 50% dari anak yang berumur 0-14 tahun dan 68% dari remaja berumur 15-19 yang menjawab survei, mereka lebih suka permainan tradisional daripada permainan digital.

Menurut jawaban survei kelompok usia mereka, permainan tradisional lebih disukai karena bisa melatih kemampuan kerjasama dan bisa membuat rasa kebersamaan yang lebih berkesan. Selain itu, banyak dari kelompok usia itu masih sering memainkan permainan tradisional. Sebanyak 31% dari anak berumur 0-14 tahun dan 18% dari remaja berumur 15-19 tahun memainkan permainan tradisional setiap hari, dan 33% dari anak berumur 0-14 tahun dan 35% remaja berumur 15-19 tahun memainkan permainan tradisional seminggu sekali.

Dari hal tersebut itu, bisa dilihat bahwa masih banyak yang menggemari permainan tradisional. Jika masih digemari oleh generasi digital ini, pasti akan digemari oleh generasi selanjutnya. Maka, permainan tradisional harus dipertahankan agar generasi selanjutnya bisa merasakan kebahagiaan dengan memainkan permainan ini.

Kedua, karena permainan tradisional lebih baik untuk kesehatan remaja daripada permainan kesukaan mereka. Tidak bisa diabaikan, remaja zaman sekarang lebih menyukai permainan digital daripada permainan tradisional. Menurut survei U- Report Indonesia, 50% dari anak berumur 0-14 tahun dan 32% dari remaja berumur 15-19 tahun lebih menyukai permainan digital daripada permainan tradisional. Namun, sebenarnya, permainan tradisional lebih baik untuk remaja daripada permainan digital, karena sifatnya yang aktif dan tidak memerlukan layar elektronik untuk dimainkan, juga permainan tradisional lebih baik untuk kesehatan mereka.

Menurut *Harvard Health*, sinar biru bisa menganggu siklus tidur karena sinar biru mengganggu proses produksi hormon melatonin yang membuat kita tidur. Hal Ini membuat orang susah tidur dan akhirnya kurang tidur. Menurut riset dari *Academic Pediatrics*, anak-anak berusia 3-7 tahun yang kurang tidur lebih sering mempunyai masalah dalam segi akademik dan lebih gampang jatuh sakit. Jika kita ingin generasi muda Indonesia menjadi generasi yang sehat dan kuat, kita harus sebisa mungkin menyingkirkan mereka dari layar dengan cara mengajak mereka untuk memainkan permainan tradisional.

Ada yang berpendapat bahwa permainan tradisional tidak bermanfaat, dan oleh karena itu tidak perlu dipertahankan lagi. Namun, menurut saya hal tersebut tidak tepat. Dalam pengalaman saya, ada banyak yang bisa didapatkan dari permainan tradisional. Misalnya, anak-anak bisa belajar banyak hal, seperti cara kerjasama dan cara berstrategi. Permainan tradisional juga bisa menjadi kesempatan untuk anak- anak semakin mengenal teman-teman mereka. Itu bisa membuat rasa persatuan dan kebersamaan dalam komunitas, entah itu di sekolah atau tetangga. Selain itu, permainan tradisional bisa menjadi kesempatan untuk remaja Indonesia memiliki hubungan yang lebih baik dan pemahaman yang lebih dalam dengan budaya mereka. Ada banyak sekali manfaat yang bisa didapatkan dari permainan tradisional.

Dari penjelasan di atas bisa dilihat bahwa permainan tradisional masih diperlukan dalam kehidupan sehari-hari kita. Maka, remaja Indonesia harus mempertahankan tradisi ini agar hal penting ini tidak hilang dari kehidupan kita.

Nathan Intan
Grade 10 Respect

Mengapa Jurusan Teknik Informatika Begitu Diminati?

Bidang TI adalah bidang pemrograman yang menerapkan prinsip ilmu komputer dan analisis matematis. Pembelajaran ini ditujukan untuk pengembangan, desain, sistem operasi, dan lainnya. Selain itu, bidang ini melatih orang untuk berpikir kreatif, memecah fungsi, dan membuat instruksi detail dengan bahasa pemrograman. Ada banyak mata kuliah jurusan IT yang mengalami peningkatan tiap tahunnya.

Banyak orang tertarik pada bidang ini karena prospek kerja yang baik di era digital disebabkan kebutuhan tenaga IT yang dibutuhkan semua perusahaan. Tambahan pula, penggunaan internet juga meningkat agar mendukung efisiensi kerja seseorang. Sehingga, pekerjaan IT sungguh krusial dalam setiap perusahaan karena semua data saat ini telah digitalisasi. Bukan hanya itu, orang yang sudah mengambil bidang studi IT juga dapat bekerja secara independen.

CEO Tokopedia William Tanuwijaya lulusan Universitas Bina Nusantara merupakan salah satu orang yang berhasil dalam bidang TI, menciptakan e-commerce terbesar di Indonesia. Di samping itu, CEO gojek Nadiem Makarim juga berhasil dalam menciptakan GO-JEK di tanah air. Elon Musk juga berhasil sebagai CEO Tesla Motors dan SpaceX. Terakhir, Mark Zuckenberg berhasil membuat Facebook.

Giovanna Suwita

Grade 10 Humility

Alasan Memilih Tokoh Tersebut:

Saya memilih tokoh Megawati Soekarnoputri karena saya rasakan posisi beliau sebagai mantan presiden wanita Indonesia satu-satunya dapat menginspirasikan banyak perempuan bangsa. Walaupun banyak orang masih meremehkan wanita di Indonesia, Ibu Megawati merupakan salah satu sosok perempuan yang dapat membuktikan bahwa kemampuan kaum Hawa tidak kalah dengan kemampuan kaum Adam.

Walaupun sekarang beliau tidak mempunyai suami, beliau dikaruniai tiga anak bernama Puan Maharani, Muhammad Prananda Prabowo dan Mohammad Rizki Pratama. Sekarang, Ibu Megawati Soekarnoputri tetap aktif di dunia politik dan terus berjuang dengan kuat dan konsisten untuk Indonesia yang lebih baik dan bagus.

Orientasi:

Megawati Soekarnoputri merupakan presiden Indonesia ke-5 dengan masa bakti 2001-2004 dan presiden perempuan Indonesia satu-satunya. Beliau lahir di Yogyakarta, 23 Januari 1947 kepada Presiden Republik Indonesia pertama, Soekarno dan Fatmawati. Walaupun beliau tidak merencanakan bekerja di dunia politik dan belajar dalam fakultas pertanian dan psikologi saat masa kuliah, jabatan beliau terus naik dalam politik Indonesia.

Inspirasi Dari Tokoh Tersebut:

Hal yang dapat diteladani dari tokoh tersebut merupakan keberanian dan pengorbanannya untuk menjadi wanita yang dapat menghancurkan kepercayaan wanita tidak layak menjadi pemimpin di Indonesia. Beliau tidak hanya menjadi presiden wanita pertama Indonesia, tetapi menjadi presiden yang dapat mendobrak kekuatan pemerintah Orde Baru dan mengembalikan stabilitas kepada ekonomi dan dunia politik Indonesia.

Oleh: Giovanna Suwita 10H

Masalah yang Pernah Dihadapi:

Dalam perjuangannya, beliau tidak didukung keluarganya terjun dunia politik dan Ibu Megawati harus mengingkari kesepakatan keluarganya untuk tidak bekerja di bidang politik. Selain itu, dalam masa jabatannya, beliau menghadapi beberapa masalah dari masa jabatan presiden sebelumnya seperti hutang negara, konflik di Aceh dan Papua yang mengancam kesatuan Indonesia serta keadaan pemerintah yang belum stabil.

Michelle Hasian
Grade 10 Commitment

Liburan di Pantai Kuta

Aku sedang terduduk di Pantai Kuta di Bali (sambil) menikmati pemandangan yang sungguh indah. Angin yang begitu menyejukkan berembus tenang membuat rambutku menari. Butiran-butiran pasir putih di sekelilingku terasa sangat halus di kulit. Deburan ombak di sore hari terdengar amat menyenangkan. Ombak itu terlihat bagaikan sedang berlarian di permukaan air. Warnanya yang jernih membuatku mampu melihat beragam ikan kecil yang unik. Beberapa (ikan) sedang mengerubungi batu karang yang terletak di pesisir pantai.

Tampak juga puluhan pengunjung yang sedang menghabiskan waktu bersama keluarganya di tengah-tengah laut yang biru. Di belakangnya, tampak siluet kecil akan para nelayan yang sedang duduk di dalam perahunya. Ada yang sedang mendayung dan ada yang sedang menebarkan jala ikan yang berukuran besar miliknya. Matahari sore hari yang mulai kehilangan teriknya masih senantiasa menyinari keseluruhan Pantai Kuta ini. Semburat merah, kuning, dan oranye menghiasi langit dengan begitu cantiknya hingga membuat aku terkesiap. Terhitung ada lima belas burung terbang melintasi langit. Para pengunjung di sekitarku tampak mengangkat ponsel pintar mereka dan mengarahkan kamera ke atas; (mereka) bersiap untuk memotret burung-burung itu.

Sementara itu, beberapa pengunjung lain yang sedang terbaring di kursi-kursi pantai yang disediakan untuk bersantai terlihat hampir mengantuk. Kedua mata mereka sudah setengah terpejam. Aku pun tak terkecuali. Alunan musik dan vokal yang merdu terdengar di telinga. Seorang penyanyi wanita dan tiga orang temannya yang merupakan pianis, pemain gitar, dan pemain drum terlihat di dalam gerai makan sederhana yang tak jauh dari pesisir pantai. Kafe itu memiliki cahaya remang yang tepat di saat sedang menikmati senja. Alunan lagu jazz beraksi sebagai peran pembantu untuk membuat suasana menjadi lebih romantis. Pasangan-pasangan yang sedang melahap makanan mereka memamerkan senyuman-senyuman lebar yang berhasil membuatku ikut bahagia meski hanya menyaksikan.

Di sebelah kiri, terlihat sebuah keluarga yang sedang bersiap-siap untuk menceburkan diri ke laut untuk melakukan sea diving. Seorang pemandu wisata yang ahli membantu mereka satu-persatu untuk memasang kacamata renang khusus dan tabung oksigen di punggung. Mereka terlihat melompat-lompat kecil karena tidak sabar sambil berteriak senang. Ketika itu juga, aroma laut yang bercampur dengan wangi nasi goreng khas Bali yang begitu lezat menyerang indra penciumanku. Wangi itu membuatkan merasakan kelaparan yang tak terkendali.

Laura Napitu
Grade 11 Humility

Analisis Tekstual Karikatur

Teks yang dianalisis merupakan karikatur yang diciptakan oleh Joko Luwarso dan dimuat pada 20 Januari 2013. Dalam karikatur ini, terdapat tiga tokoh, yaitu para media dengan kamera-kameranya, tahanan KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi) atau para koruptor, dan juga para tahanan biasa seperti maling dan pencuri. Para media terlihat sedang memotret para tahanan KPK dan tahanan biasa, tetapi para tawanan terlihat malu sedangkan tahanan KPK berpose pada kamera. Melalui karyanya, Joko Luwarso atau karikaturis berupaya membangun kesadaran pembaca tentang sistem peradilan Indonesia melalui sindiran terhadap pejabat yang tidak tahu malu atas perbuatannya. Untuk mencapai tujuan tersebut, Joko Luwarso menggunakan beberapa fitur-fitur visual dan verbal yang dapat terlihat dalam elemen-elemen karikatur ini seperti label, simbolisme, hiperbola, argumentasi, dan ironi.

Teknik pertama yang digunakan oleh Joko adalah label. Ia menggunakan beberapa label agar para pembaca mengerti siapakah tokoh-tokoh yang dimaksud dalam karikatur tersebut. Terdapat label "Tahanan KPK" pada baju dua orang berbadan besar tersebut, yang mengindikasikan bahwa mereka merupakan tahanan KPK, atau koruptor. Selain itu, para manusia dengan baju jingga juga memiliki label-label berbeda seperti "maling ayam" dan "copet". Hal ini menunjukkan bahwa mereka adalah tahanan biasa yang tertangkap karena tindakan kecil.
Selain label, sang karikaturis juga menggunakan simbolisme dalam karikaturnya untuk menyampaikan pesannya. Banyaknya kamera serta kilatannya melambangkan media-media yang meliput para tahanan KPK dan tahanan biasa. Hal ini menjelaskan seberapa banyak media yang ingin meliput mereka, dan bagaimana para tahanan KPK tidak malu bahwa mereka sedang diliput karena skandalnya. Selain itu, juga dapat dilihat seperti penutup mata terikat kepada kepala tahanan KPK tetapi matanya dapat tetap melihat seperti penutup mata yang biasa dipakai oleh pencuri. Hal ini menunjukkan bagaimana tahanan KPK juga seperti pencuri sehingga mereka juga merupakan seorang "penjahat".

Teknik keempat yang digunakan oleh Joko adalah argumentasi. Teknik argumentasi ini terletak dalam dialog sang tokoh, yaitu "Sama-sama penjahat, beda gestur.." . Tokoh tersebut sambil memegang kamera di tangannya, seakan-akan ia juga bagian dari media. Melalui argumentasi ini, ia ingin menyorot perbedaan gestur para tahanan, sehingga para pembaca mengerti apa tujuan karikatur ini. Kata "penjahat" dan "gestur" berwarna merah dan yang lain berwarna hitam. Hal ini dilakukan oleh sang karikaturis untuk memberi tahu bahwa tahanan KPK, atau koruptor, dan tahanan biasa merupakan sama-sama penjahat, tetapi mereka memiliki gestur yang berbeda: para tahanan biasa malu, sedangkan koruptor dengan bangga berpose.

Teknik kelima yang dapat dilihat adalah ironi. Karikatur ini secara jelas menyindir para koruptor di Indonesia yang saat mereka korupsi dan tertangkap, mereka seperti tidak memiliki rasa malu. Di saat para pencuri hal kecil sudah sangat malu akan kelakuannya dan merasa menyesal, para koruptor tidak merasa menyesal sama sekali, bahkan mereka berpose di depan kamera dan tersenyum lebar. Sindiran ini membuat karikatur tersebut kontroversial karena para pendukung koruptor dapat menganggap bahwa hal ini seperti menjelekkan nama mereka, tetapi ada juga yang akan setuju dengan karikatur ini dan bagaimana para koruptor seperti tidak pernah malu akan kelakuannya.

Secara keseluruhan, Joko Luwarso menggunakan banyak teknik untuk menyampaikan tanggapannya tentang perilaku para koruptor di Indonesia. Label, simbolisme, hiperbola, argumentasi, dan ironi yang ia gunakan menunjukkan dengan baik bagaimana para koruptor tidak malu akan kelakuannya saat diliput media walaupun tindakannya merupakan hal yang fatal, sedangkan para tahanan biasa dengan kejahatan kecilnya sudah sangat malu saat disorot kamera. Karikatur ini mengajak sekaligus membangun kesadaran para pembaca untuk lebih memperhatikan perincian tersebut atau sistem peradilan di Indonesia. Selain itu, hal ini untuk menyindir para koruptor yang tidak tahu malu atas perbuatannya serta agar para koruptor dapat menyadari bahwa kelakuannya di depan media saat tertangkap adalah hal yang salah.

Carrisa Maharani
Grade 11 Respect

Selasa, 9 Agustus 2022

Kepada yang terhormat
Lembaga Bantuan Hukum Independen
di DKI Jakarta
Jl. Pangeran Diponegoro No. 74, Jakarta Pusat

Dengan hormat,
Nama saya adalah Carrisa A. Maharani, seorang warga di Jalan Pramuka Jati, Jakarta Pusat. Saya tahu bahwa di daerah ini baru saja ada pencurian barang di toko emas dan saya juga mendengar berita bahwa para polisi menuduh sekelompok geng yang sering berkumpul di dekat toko emas tersebut sebagai tersangka pencurian ini.

Saya kebetulan kenal dekat dengan orang-orang yang ada di dalam kelompok itu. Mereka adalah empat orang bapak-bapak yang pekerjaannya adalah sebagai seorang kuli untuk pembangunan gedung di sekitar toko emas tersebut. Mereka selalu berkumpul di pos ronda dekat area itu setiap mereka sedang ada waktu istirahat. Pos ronda itu menjadi tempat mereka berkumpul di hari-hari biasa, walaupun mereka tidak sedang bekerja. Akan tetapi, hanya karena mereka sering berkumpul di area toko emas itu, menurut saya tidak seharusnya para polisi langsung menuduh mereka sebagai pelaku pencurian ini. Saat pencurian itu terjadi, mereka semua sedang bersama saya dan salah seorang warga dari gang sebelah. Kami semua sedang membahas mengenai gotong royong yang akan dilakukan minggu depan, jadi menurut saya tidak mungkin bapak-bapak ini bisa mencuri dari toko emas itu saat mereka sedang tidak ada di lokasi pencurian. Yang saya tahu juga, dua orang di antara mereka sedang bekerja untuk membeli susu anak-anaknya yang baru saja lahir. Satu orang dari geng tersebut mencari uang untuk anaknya yang akan masuk sekolah dan satu orang lainnya bekerja untuk biaya rumah sakit ibunya.

Sangat memprihatinkan jika polisi langsung menuduh mereka tanpa ada bukti karena tuduhan itu bisa membuat pekerjaan dan reputasi mereka terancam dan menghambat rezeki mereka untuk membiayai keluarganya masing-masing. Jika memang sudah ada bukti yang pasti dan akurat, polisi boleh saja langsung menangkap mereka. Namun di situasi ini, para polisi sama sekali tidak ada bukti yang bisa menguatkan tuduhan mereka terhadap geng bapak-bapak ini, yang juga membuat beberapa warga setempat tidak terima dengan perlakuan polisi terhadap geng tersebut.

Saran saya, para polisi bisa memeriksa kamera *cctv* setempat, sebab saya tahu bahwa di sekitar area pencurian itu ada banyak sekali kamera *cctv*. Para polisi bisa menggunakan video rekaman dari *cctv* itu untuk melihat siapa yang lalu lalang di sekitar area itu saat sebelum pencurian terjadi. Mungkin lebih baik lagi, para polisi bisa langsung melihat orang yang mencuri di toko emas itu. Polisi juga bisa menanyakan ciri-ciri sang pencuri kepada para pekerja toko emas itu, lalu mencocokkannya dengan bapak-bapak yang dituduh. Para polisi pun bisa menanyakan warga setempat yang sempat berada di tempat kejadian, apa yang terjadi, siapa saja yang ada di area tersebut saat pencurian terjadi, dan siapa saja yang mencurigakan. Menurut saya, dengan cara ini, para polisi bisa dengan lebih mudah dan akurat menemukan sang pencuri tersebut tanpa harus menuduh dan melibatkan orang-orang yang tidak tahu apa-apa soal kejadian ini. Sebab dengan tuduhan yang tidak jelas kebenarannya ini, orang-orang yang dituduh sangat dirugikan karena mereka bisa dipecat dari pekerjaannya dan juga akan semakin susah untuk mereka mencari pekerjaan yang baru.

Sebelumnya, maaf jika saya terkesan lancang, tetapi saya hanya mewakili beberapa dari warga kami yang merasa keberatan dan meminta keadilan untuk bapak-bapak ini. Oleh karena itu, saya coba meluruskan masalah ini dan memberi sedikit solusi yang mungkin bisa membantu para polisi untuk mengusut masalah ini agar lebih cepat terselesaikan. Saya sangat berharap isi dari surat saya ini dapat dipertimbangkan untuk keadilan seksama. Atas perhatian dan pertimbangan Bapak/Ibu yang terhormat, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Carrisa A. Maharani
Warga Jakarta Pusat

Aurel Graciano
Grade 11 Respect

Analisis Tekstual Komik

Teks yang dianalisis merupakan sebuah teks berjenis komik berjudul 'Kartun Benny & Mice'. Komik ini diterbitkan di Kompas pada tanggal 20 Mei 2009, dan terambil dari situs www.tamtomo.blogspot.com. Dengan komik ini, komikus menargetkan masyarakat umum yang menggunakan atau mengandalkan teknologi pada kehidupan mereka sehari-hari, dan bertujuan untuk menyindir atau mengkritik pengabaiannya pertemanan di dunia nyata. Komikus menggunakan fitur-fitur teks komik seperti caption, camera angle, balon ucapan, ironi, dan symbolia komik untuk menyampaikan sindiran yang ingin sampaikan.

Komik ini terdiri dari 5 panel untuk menunjukan aliran plotnya, Panel pertama dimulai dengan sebuah caption yang mengandung judul atau tema komik tersebut, yaitu "'Teman' Facebook". Caption ini memberi konteks terhadap pembaca bahwa komik ini mengenaikan kesalahkaprahan masyarakat dalam penggunaan teknologi. Tanda kutip pada kata 'Teman' digunakan untuk mengungkapkan sarkasme dan ironi dari kata 'Teman'. Ironi tersebut adalah bahwa ini sebenarnya bukan teman yang beneran karena pertemanan tersebut berbasis online melalui situs sosial media Facebook. Dengan demikian, pembaca akan mempertanyakan alasan mengapa teman ini palsu. Camera angle yang digunakan komikus merupakan sudut pandang dari atas yang memandang ke bawah, dengan punggung tokoh Benny membelakangi pembaca, untuk menunjukan latar tempat serta tokoh Mice yang menunjukan situs Facebook pada layar laptopnya kepada Benny. Diperlihatkan juga ekspresi wajah tokoh Mice yang terlihat senang dan antusias. Ini melambangkan kegembiraan yang dimiliki dengan mempunyai 'teman' online. Hal ini didukung oleh fitur balon ucapan dari kata-kata "hari ini nambah 40 orang.." yang menunjukan obsesi masyarakat dengan jumlah teman yang mereka miliki. Terlebih lanjut melalui penggunaan tanda seru, yang kembali lagi menegaskan kepada pembaca kegembiraan yang dimiliki oleh masyarakat dengan memiliki 'teman' online.

Pada panel kedua, caption "Esok harinya…:" memberi konteks kepada pembaca bahwa ada kemajuan waktu dari panel sebelumnya. Dari camera angle, komikus mengalihkan sudut pandang ke hadapan kedua tokoh Benny dan Mice. Terlihat bahwa ekspresi wajah Benny terlihat berdiam dan lelah dengan Mice yang perhatiannya berlanjut terobsesi dengan laptopnya. Laptop tersebut merupakan sebuah simbol yang melambangkan pengabaiannya dunia nyata sekeliling, dan sementara teknologi seperti laptop tersebut menjadi sumber obsesi yang mengambil alih perhatian penggunanya. Hal ini didukung melalui fitur balon ucapan yang menyatakan "Wuiih.. Hari ini nambah lagi 65 orang!!!". Angka 65 yang bertambah dari panel sebelumnya, bersama dengan kata "Wuiih" menunjukan kegembiraan tokoh Mice dengan jumlah 'teman'-nya yang bertambah. Dengan demikian, pembaca dapat mulai memahami dan melihat bagaimana pengabaian pertemanan di dunia nyata mulai melalui tokoh Mice yang semakin tidak memperhatikan temannya, Benny.

Panel tiga disambut dengan caption "Esok harinya lagi…" yang memberi konteks kepada pembaca bahwa ada kemajuan waktu lagi. Sudut pandang camera angle mendekati tokoh Mice, sehingga memberi fokus pada tokoh tersebut yang terlihat dengan kepalan tangannya yang terkepal dan ekspresi wajah yang gembira. Selain itu, komikus menggunakan teknik emanata melalui garis-garis yang mengelilingi tangan dan tubuh Mice, untuk menunjukan kegembiraannya atas jumlah 'teman' yang ia miliki. Ini dipertegas melalui fitur balon ucapan yang menyatakan "Yessss!!! Temenku udah 1000 lebih!!!", serta memiliki bingkai balon ucapan yang tajam. Jumlah angka 1000 begitu signifikan dan jauh dengan panel sebelumnya, sehingga merujuk kepada masyarakat, yang direpresentasi melalui Mice, yang terobsesi dengan nomor dan status berdasarkan jumlah teman yang mereka miliki. Ini menegaskan bagaimana rasa ekstatik yang dialami tokoh Mice melambangkan bagaimana masyarakat terjatuh dalam dunia maya dan terobsesi dengannya, sehingga adanya pengabaian pertemanan dan kepedulian atas situasi dunia nyata sekeliling.

Panel keempat mengandung caption "Pada suatu saat…" yang memberitahu pembaca bahwa ada kemajuan waktu yang signifikan dari panel sebelumnya. Kata-kata "suatu saat" merujuk kepada bagaimana perilaku pengabaian ini terus terjadi untuk waktu yang lama dan pembaca dapat menggambar betapa saking terobsesi Mice dengan laptop dan 'teman' onlinenya, sehingga pertemanannya dengan Benny diabaikan Dengan demikian, ini menegaskan

masalah pengabaian dan ketidakpedulian pertemanan dan situasi dunia nyata yang dihasilkan oleh penggunaan teknologi yang ekstensif. Camera angle pada panel memunculkan kembali tokoh Benny yang tidak kelihatan pada panel sebelumnya. Ini merupakan penggunaan teknik simbolia, khususnya briffits, dimana Benny dimunculkan kembali untuk membantu menunjukan bagaimana penggunaan teknologi yang ekstensif ini mengakibatkan ketidakpedulian terhadap situasi dan orang sekeliling. Ini didukung melalui ekspresi wajah Mice yang terlihat senang, sementara kontras dengan ekspresi wajah Benny yang terlihat kesal dan lelah berurusan dengan Mice. Begitu juga dengan gestur tangan Mice yang bersifat meminta, dengan telapaknya yang terbuka, dan penggunaan teknik emanata melalui garis sekitar tangan Mice yang menunjukan gerakannya. Dengan ini, pembaca mulai membangun rasa kesal terhadap tokoh Mice. Ini didukung oleh fitur balon ucapan "Tagihan internet jebol nih… Pinjem duit lu dulu dong… Boleh ya?", dengan kata 'jebol' yang dibesarkan untuk menekankan seberapa ekstensif Mice menggunakan laptopnya sehingga tagihan internet melebihi biaya seharusnya. Selain itu, kata-kata 'Pinjem duit lu' dan 'Boleh ya?' menunjukan bagaimana Mice manfaatkakn pertemanannya dengan Benny setelah mengabaikannya dan tidak memperhatikannya , terlebih lanjut kata 'Boleh ya?' menunjukan bagaimana Mice mengharapkan karena ia berteman dengan Benny ia akan menolongnya. Dengan demikian, pembaca dapat memahami dan menggambarkan rasa kesal yang dialami Benny karena pertemanannya dimanfaatin dan diabaikan oleh Mice.

Terakhir, panel kelima kontras dengan panel-panel sebelumnya karena merupakan panel satu-satunya yang tidak mengandung sebuah caption, namun sebaliknya menggunakan fitur punchline untuk mengungkap sindirannya terhadap pengabaian pertemanan di dunia nyata. Camera angle yang digunakan komikus mendekati serta memberi fokus kepada Mice, dan menunjukan Benny yang marah dan kehilangan kesabarannya. Hal ini ditunjukan melalui tangan Benny yang menggenggam laptop Mice dan mendorongnya ke wajahnya, bersama dengan penggunaan emanata melalui garis sekeliling tangan Benny yang membuat pembaca memahami kemarahan Benny terhadap Mice. Ekspresi wajah tokoh Mice yang terlihat kaget dan khawatir dihasilkan oleh dialog Benny, "Minjem duit ama gue melulu!!! Teman lu kan banyak ?!". Penggunaan tanda seru yang banyak bersama dengan tanda interrobang menekankan kemarahan dan perasaan kesal Benny terhadap Mice.
Punchline pada panel ini terdapat dari dialog Mice, "eeeh…anu… sebetulnya gak ada yang gue kenal…..", yang mengungkapkan permasalahan dari penggunaan teknologi yang ekstensif yang mengakibatkan pengabaian pertemanan di dunia nyata. Dengan mengungkapkan bahwa sebenarnya Mice tidak mengenal teman onlinenya, menunjukan sarkasme pada caption panel pertama melalui penggunaan tanda kutip pada kata 'Teman', sehingga menegaskan bahwa pertemanan di dunia nyata sebaiknya tidak diabaikan untuk teman yang palsu.

Sebagai kesimpulan, komikus telah berhasil menyindir atau mengkritik pengabaiannya pertemanan di dunia nyata yang disebabkan oleh kesalahkaprahan teknologi dan penggunaan teknologi yang ekstensif secara efektif. Ini tercapai melalui penggunaan fitur-fitur teks komik seperti caption, camera angle, balon ucapan, ironi, dan symbolia komik untuk menyampaikan sindiran yang ingin sampaikan. Sebagai pengguna teknologi dalam kehidupan sehari-hari, alangkah baiknya jika kita memahami cara penggunaan serta cara mengontrol dan membatasi waktu penggunaan untuk menghindari pengabaiannya pertemanan di dunia nyata.

MyLook: Kebebasan di Era Digital

Di era digital ini, hidup kita yang serba daring menghadapi banyak tantangan baru. Salah satunya ialah penggunaan internet yang bertanggung jawab. Belakangan ini, aplikasi MyLook naik daun dan telah diunduh oleh 10% pengguna ponsel pintar di Indonesia. Aplikasi yang diluncurkan dua bulan yang lalu memungkinkan pengguna untuk melihat siapa pun yang memantau aktivitas internetnya. Walaupun ada yang mengatakan teknologi ini berpotensi buruk bagi masyarakat, banyak yang juga beropini bahwa MyLook bisa meningkatkan keamanan di dunia digital.

MyLook dapat dinilai sebagai aplikasi yang mempunyai banyak keuntungan, seperti kapabilitas untuk menjaga hak privasi pengguna. Tentu konten yang dicari maupun situs yang dikunjungi setiap orang merupakan hal yang patut dirahasiakan. Aplikasi ini menjaga agar aktivitas pengguna dapat disembunyikan oleh pemantau. Selain itu, MyLook bisa menjadi aplikasi proteksi melawan para peretas atau penipu dunia maya lainnya. Terkadang, peretas dapat melihat aktivitas kita dan informasi yang berkaitan dengan hal pribadi. Data sensitif itu bisa mencakup nomor kartu kredit, rekening bank, dan kata sandi yang mungkin terekspos agar bisa dieksploitasi. Untuk memecahkan masalah ini, MyLook memberitahukan pengguna ketika aktivitasnya sedang dipantau, sehingga mereka akan berhenti menunjukkan data-data tersebut. Aplikasi seperti ini sangat dibutuhkan di Indonesia, di mana infrastruktur digital dalam segi keamanan belum dikembangkan secara menyeluruh. Oleh sebab itu, pada tiga bulan terakhir saja, sudah ada lebih dari 2000 kasus yang melibatkan data pribadi yang disebarluarkan MyLook menjadi solusi terbaik agar pengguna membuat keputusan terbaik.

Kendati demikian, MyLook dapat disalahgunakan. Saat ini, aktivitas internet tidak hanya dipantau oleh peretas. Pihak pemerintah dan Kominfo juga memantau aktivitas internet masyarakat untuk memastikan bahwa internet digunakan untuk hal-hal yang bersifat positif. Dengan adanya MyLook, para oknum bisa beradaptasi untuk menghindari 'campur tangan' pemerintah. Dikhawatirkan, banyak konten yang mengandung hal asusila. Konten ilegal seperti pornografi akan lebih marak ketika pengguna tahu kapan mereka sedang atau tidak sedang dimonitor. Saat ini, intervensi pemerintah menghasilkan efek jera agar oknum tidak lagi berinteraksi dengan konten negative. Situasi ini berpotensi untuk berputar 180 derajat jika pengguna tidak lagi takut akan konsekuensi. Ada juga ormas yang khawatir bahwa pengguna yang mengujarkan konten dengan unsur kebencian susah dipantau pemerintah. Mereka bisa dengan mudah pindah ke server lain. Menurut Adi Widodo, pengamat politik dan pakar teknologi, pemerintah sebaiknya melarang penggunaan aplikasi MyLook karena alasan tersebut.

Secara keseluruhan, MyLook memberikan kesempatan dan kebebasan bagi pengguna untuk mengeksplorasi internet. Hal ini dapat meningkatkan keamanan pengguna saat menggunakan kanal daring. Meski demikian, pemantauan tetap harus ada agar internet menjadi hal positif bagi masyarakat.

Ashley Halim
Grade 12 Humility

Fenomena Penggunaan Bahan Plastik

Sejak 2010, jumlah sampah plastik yang dihasilkan dari kantong plastik dan kemasan telah meningkat sebesar 25% pada tahun 2020. Sejak masa revolusi industri, plastik merupakan bahan alternatif yang praktis, ekonomis, dan mudah diproduksi. Umat manusia telah mengonsumsi lebih banyak plastik dalam sepuluh tahun terakhir daripada yang mereka konsumsi dalam satu abad terakhir karena sifat-sifat plastik yang memadai.

Alasannya adalah karena kualitas plastik membuatnya sangat berguna bagi manusia. Banyak sekali manfaat dari plastik. Plastik ini memiliki daya tahan tinggi, ringan, dan sangat hemat biaya. Mereka adalah bahan yang murah sehingga orang dapat menekan pengeluaran untuk barang-barang mereka. Selain itu, mereka tahan bahan kimia dan korosi, yang membuatnya bertahan lama tanpa putus. Alasan mengejutkan lainnya mengapa orang menganggap plastik sangat membantu adalah karena kebanyakan tidak berbau, membuat membawa makanan dan minuman menjadi lebih mudah. Meskipun plastik merupakan bagian integral dari kehidupan kita, mereka menimbulkan banyak efek merugikan bagi lingkungan dan ekosistem lokal.

Mikroplastik adalah partikel plastik kecil yang dihasilkan dari pengembangan produk komersial dan penguraian yang lebih besar. Mikroplastik merupakan jumlah yang signifikan dari keseluruhan jumlah sampah plastik yang ada di air laut. Para peneliti telah khawatir tentang potensi bahaya mikroplastik selama hampir 20 tahun - meskipun sebagian besar penelitian berfokus pada risiko terhadap kehidupan laut. Richard Thompson, ahli ekologi kelautan di University of Plymouth, Inggris, menciptakan istilah tersebut pada tahun 2004 untuk menggambarkan partikel plastik yang berukuran lebih kecil dari 5 milimeter, setelah timnya menemukannya di pantai Inggris. Sejak saat itu, para ilmuwan telah melihat mikroplastik di mana pun mereka melihat: di lautan dalam; di salju Kutub Utara dan es Antartika; dalam kerang, garam meja, air minum dan bir; dan melayang di udara atau jatuh dengan hujan di atas gunung dan kota. Potongan-potongan kecil ini bisa memakan waktu puluhan tahun atau lebih untuk terurai sepenuhnya. “Hampir pasti ada tingkat keterpaparan di hampir semua spesies,” kata Galloway.

Selain dampak mikroplastik terhadap lingkungan dan ekosistem lokal karena tidak terbarukan, plastik juga berpotensi menimbulkan risiko kesehatan bagi manusia. Contohnya adalah plastik PVC, yang digunakan untuk mainan anak-anak, dapat melepaskan racun kimia ke dalam tubuh anak ketika dihisap. Tidak hanya itu, kebiasaan membakar sampah antara lain pembakaran plastik yang mengeluarkan asap beracun ke udara, mencemari lingkungan dan menimbulkan gangguan kesehatan bagi yang menghirupnya. Itu tidak membantu bahwa mereka juga mudah terbakar. Paparan yang meningkat dari jenis asap ini, yang bersifat karsinogenik, pada akhirnya dapat menyebabkan kanker.

Karena hal-hal negatif ini, penting untuk mengurangi konsumsi kita untuk mengurangi risiko terhadap lingkungan dan kesehatan kita. Pemerintah di seluruh dunia telah mulai membatasi dan melarang konsumsi plastik sekali pakai dalam upaya mengurangi polusi sampah plastik.

Alfizza Kenaz
Grade 12 Respect

Teks yang dianalisis merupakan teks infografik yang ditulis oleh Mojo. Teks infografik tersebut diterbitkan pada tanggal 23 Juli 2018 dan bersumber dari laman tirto.id. Teks infografik tersebut bertujuan untuk mengubah sudut pandang pembaca. Sudut pandang pembaca dialihkan dari kesulitan yang dihadapi wanita menjadi wanita dapat unggul dalam berbagai bidang pekerjaan. Penulis menggunakan berbagai fitur teks infografik seperti judul, statistik, grafik, contoh, poin-poin, dan teks untuk mengubah sudut pandang pembaca.

Fitur teks infografik yang mengubah sudut pandang pembaca terlihat dari penggunaan judul "UNGGUL DI LINGKUNGAN YANG TIDAK BERPIHAK" oleh penulis. Penulis menggunakan frasa "lingkungan yang tidak berpihak" untuk menghimbau pembaca mengenai tidak mendukungnya lingkungan pekerjaan yang dihadapi oleh wanita. Penggunaan diksi "tidak berpihak" menunjukkan adanya hal dalam lingkungan pekerjaan yang tidak mendukung keterlibatan wanita dalam bekerja. Akan tetapi, penulis mengubah sudut pandang pembaca bahwa kesulitan yang dihadapi wanita dapat diatasi. Penggunaan diksi "unggul" menunjukkan bahwa wanita dapat mengatasi kesulitan yang dihadapi bahkan memiliki kelebihan dan lebih maju dalam pekerjaan. Sudut pandang pembaca pun berubah dari kesulitan yang dihadapi wanita menjadi keunggulan yang dimiliki oleh wanita dalam lingkungan pekerjaan.

Penulis juga menggunakan fitur statistik untuk membangun sudut pandang mengenai kesulitan wanita dalam lingkungan pekerjaan mereka. Penggunaan statistik "1 dari 5 perusahaan konstruksi tidak mempekerjakan perempuan untuk jabatan senior" menunjukkan kesulitan yang dihadapi oleh wanita. Frasa "1 dari 5 " menunjukkan banyaknya perusahaan konstruksi yang tidak mempekerjakan wanita. Penggunaan frasa "tidak mempekerjakan" menegaskan bahwa perusahaan di bidang konstruksi tidak segan untuk mempekerjakan wanita di jabatan senior. Hal ini menunjukkan kesulitan mendapatkan jabatan senior yang dihadapi perempuan dalam bidang konstruksi. Penulis juga menggunakan statistik "1 dari 4 responden wanita yakin tidak mendapatkan promosi walaupun layak". Penggunaan frasa statistik "1 dari 4" menunjukkan banyaknya wanita yang merasa adanya ketidakadilan yang mereka hadapi dalam pekerjaannya. Terakhir, penulis menggunakan statistik "28% responden wanita pernah mendapatkan komentar & perlakuan tidak pantas dari rekan kerja laki-laki" kembali menunjukkan kesulitan yang dihadapi wanita. Penulis menggunakan frasa "komentar & perlakuan tidak pantas" untuk menegaskan perendahan wanita dalam lingkungan kerja mereka yang merupakan kesulitan yang mereka hadapi.

Pembangunan sudut pandang oleh penulis mengenai kesulitan wanita dalam lingkungan pekerjaan mereka juga terlihat dari fitur grafik. Terlihat gambar seorang wanita yang kesal terletak disamping statistik. Penggunaan kemeja oleh wanita tersebut menunjukkan bahwa wanita tersebut terlibat dalam lingkungan pekerjaan. Expresi wanita yang kesal merupakan grawlixes yang digunakan oleh penulis untuk menekankan kesulitan yang dihadapi oleh wanita dalam lingkungan pekerjaan. Dengan ini, terbentuk sudut pandang mengenai kesulitan wanita dalam lingkungan pekerjaan.

Di sisi lain, penulis mengubah sudut pandang pembaca menjadi keunggulan wanita dalam pekerjaan mereka. Penulis menggunakan fitur teks untuk mencapai hal tersebut. Penulis menggunakan pertanyaan retoris "Namun, #SiapaBilangGakBisa berjaya di lingkungan yang tidak berpihak" dalam merubah sudut pandang. Penulis menggunakan diksi "Namun" yang menunjukkan kontras terhadap sudut pandang mengenai kesulitan wanita dalam lingkungan kerja. Selain itu, penggunaan tanda pagar "#SiapaBilangGakBisa" dilanjutkan dengan diksi "berjaya" menghimbau kepada pembaca mengenai mampunya

end page

wanita untuk maju di lingkungan pekerjaan walaupun lingkungan pekerjaan kurang mendukung.

Selanjutnya, penulis menggunakan fitur contoh dan poin-poin untuk membangun sudut pandang tersebut. Penulis menggunakan contoh beserta poin-poin tentang wanita yang memiliki status pekerjaan tinggi walaupun menghadapi kesulitan. Dalam contoh Silvia Halim, poin mengenai pengalaman 12 tahun ahli konstruksi menunjukkan kemahiran yang membuat dirinya menjadi sukses. Poin mengenai dirinya satu-satunya perempuan dalam direksi PT MRT Jakarta menunjukkan jabatan tinggi yang diperolehnya berkontras dengan pandangan penolakan jabatan senior perempuan. Selain itu, poin mengenai anggota termuda proyek pertama menunjukkan bahwa wanita memiliki keunggulan dan dipercaya dalam lingkungan kerja mereka.

Fitur contoh juga digunakan kembali dengan penggunaan contoh Angkie Yudistia. Penulis menggunakan poin tentang disabilitas tunarungu Yudista untuk menunjukkan kesulitan yang dihadapi olehnya. Walaupun dengan keterbatasannya, ia tetap menjadi seorang yang sukses yang ditunjukkan dengan poin Yudista sebagai finalis Abang None Jakarta Barat 2008. Selain itu, pencapaian sosial Yudista juga disampaikan oleh penulis melalui keikutsertaannya dalam membantu penyandang disabilitas dengan sebuah perusahaan. Contoh serta poin-poin tersebut menunjukkan keunggulan dan kesuksesan wanita meskipun menghadapi kesulitan dalam kehidupan mereka.

Terakhir, penulis menggunakan kembali fitur grafik untuk membangun sudut pandang keunggulan wanita dalam pekerjaan mereka. Terdapat grafik wanita dengan baju kerja berwarna biru dan tas biru yang mendaki tangga. Warna yang digunakan oleh penulis menunjukkan formalitas pada wanita tersebut. Wanita yang mengenakan baju kerja biru dan menggenggam tas biru menunjukkan bahwa ia bekerja dengan posisi jabatan yang tinggi. Hal ini juga didukung dengan penaikan tangga wanita tersebut yang menunjukkan naiknya posisi jabatan mereka. Di belakangnya terdapat sebuah bayangan darinya menggunakan jubah yang berkibar serta memegang piala. Jubah yang digunakan menunjukkan kekuatan yang dimiliki oleh wanita dalam gambar tersebut dengan jabatannya yang tinggi. Selain itu, dengan membawa piala, wanita tersebut menunjukkan bahwa ia sedang mencapai kesuksesan. Dengan ini, terbangun sudut pandang mengenai kesuksesan wanita dalam pekerjaan mereka meskipun lingkungan yang tidak mendukung

Dengan demikian, penulis berhasil mengubah sudut pandang pembaca ketika membaca teks infografik tersebut. Sudut pandang pembaca mengenai kesulitan wanita berubah menjadi keunggulan dan pencapaian wanita meskipun berada dalam lingkungan pekerjaan dan situasi yang kurang mendukung. Penulis secara efektif mengubah sudut pandang tersebut dengan menggunakan fitur-fitur teks infografik seperti judul, statistik, grafik, contoh, poin-poin, dan teks. Dengan ini, pembaca akan terhimbau mengenai kesuksesan wanita meskipun berada dalam lingkungan dan situasi yang kurang mendukung.