



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Proses Penelitian

Penulis membuat komik digital berbasis *motion comic* berdasarkan cerita rakyat Hang Tuah. Komik digital ini diperuntukan untuk remaja usia 12-20 tahun, namun tidak menutup kemungkinan untuk usia di atasnya dan tidak dibatasi oleh *gender*. Daerah asal cerita rakyat Hang Tuah berasal dari daerah Kepulauan Riau, tidak ada daerah secara spesifik, karena hingga kini asal muasal cerita Hang Tuah masih diperdebatkan oleh para peneliti sastra. Penyebaran komik ini dilakukan secara luas karena menggunakan media internet dalam proses penyebarannya.

Pengumpulan data pertama kali dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana pengetahuan remaja dalam mengenal cerita Hang Tuah. Survei dilakukan secara online pada tanggal 3-28 Februari 2014. Penelitian selanjutnya mengenai pembaca komik dilakukan melalui kuesioner secara online melalui *docs.google* pada tanggal 2-10 februari 2014 yang dilakukan untuk mengetahui ketertarikan, minat baca dan pengetahuan mengenai komik digital sesuai dengan target responden. Kemudian pada tanggal 9 April 2014 penulis melakukan observasi terhadap 5 orang responden, tujuan melakukan observasi ini adalah mengenai panel pada komik penggunaan teks dan bentuk dari komik digital yang disukai. Target responden adalah usia 12-20 tahun, memiliki ketertarikan pada komik.

Selain pengumpulan data yang telah disebutkan, penulis juga melakukan studi dari beberapa komik digital yang dapat dijadikan referensi dan inspirasi dalam pembuatan *motion comic* ini. Referensi juga termasuk dalam mencari bentuk dan karakteristik tokoh-tokoh dalam cerita Hang Tuah.

### **3.2. Hasil Penelitian**

Penulis akan menyajikan hasil survei dan observasi yang dilakukan. Penulis membagi menjadi dua bagian, pertama merupakan hasil yang diperoleh melalui survei dan bagian kedua merupakan hasil dari observasi.

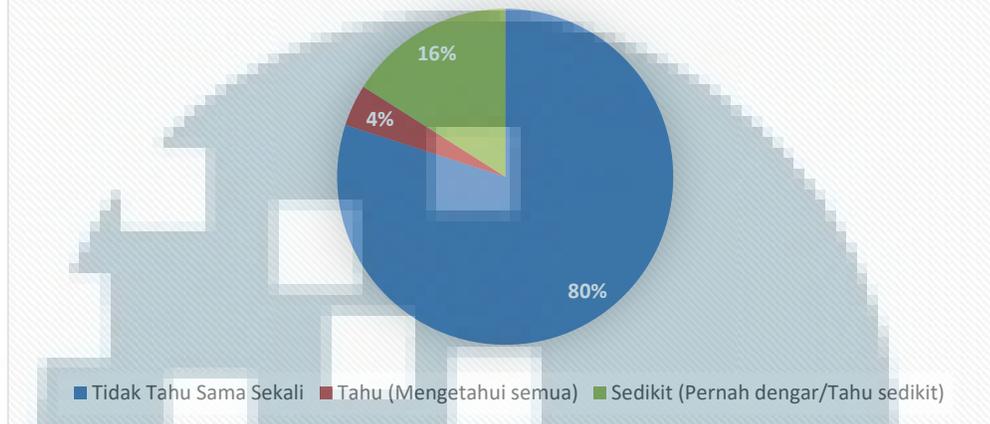
#### **3.2.1 Pengetahuan Cerita Hang Tuah**

Total responden yang menjawab kuesioner dilakukan penulis melalui media online adalah 60 responden, melalui kuesioner ini, penulis ingin tahu sampai sejauh mana cerita Hang Tuah ini dikenal dikalangan target responden.

Pertanyaan pertama bertujuan bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak target responden yang mengenal cerita Hang Tuah.

U  
M  
N

## Apakah anda mengetahui cerita rakyat Hang Tuah



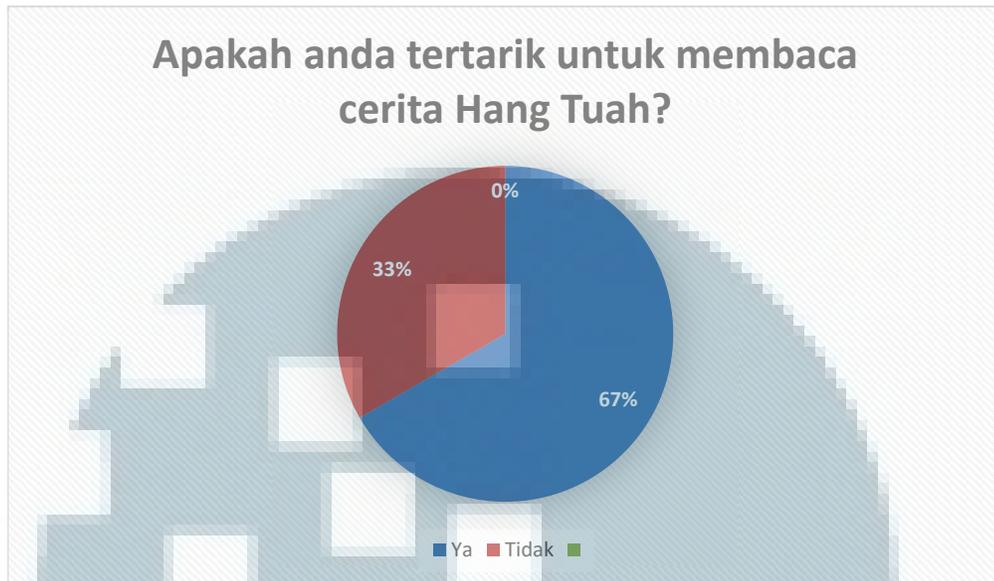
**Diagram 3.1** Jawaban pertanyaan 1

(Sumber: Dokumentasi data kuesioner)

Berdasarkan hasil survey diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar (80%) responden menjawab tidak tahu sama sekali cerita Hang Tuah.

Pertanyaan kedua ditujukan untuk mengetahui apakah target responden tertarik dengan cerita Hang Tuah.

# UMMN



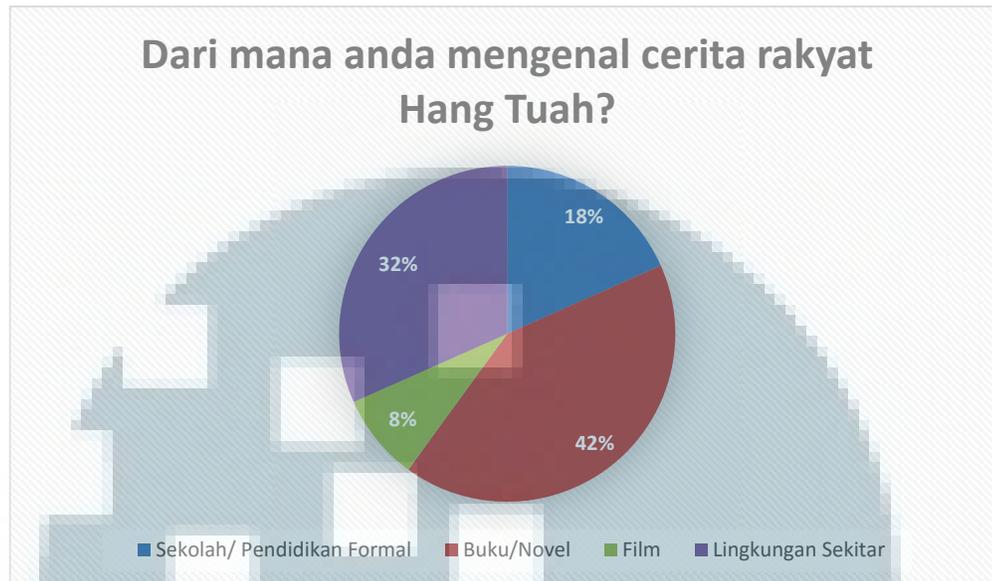
**Diagram 3.2** Jawaban pertanyaan 2

(Sumber: Dokumentasi data kuesioner)

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa target responden tertarik untuk membaca cerita Hang Tuah (67%).

Pertanyaan ketiga mengenai dari mana responden pernah mendengar cerita Hang Tuah.

# UMMN



**Diagram 3.3** Jawaban pertanyaan 3

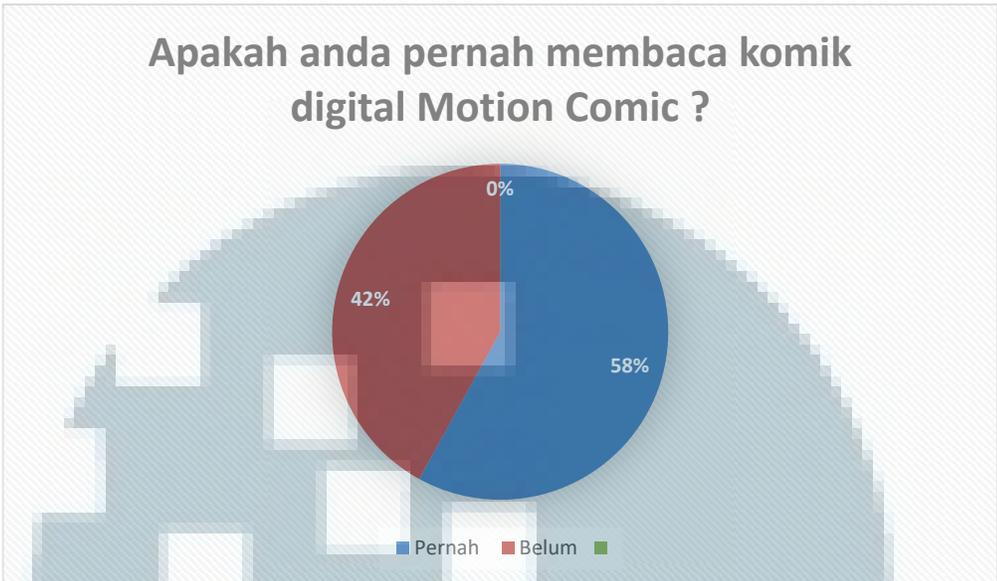
(Sumber: Dokumentasi data kuesioner)

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa target responden mengenal cerita rakyat Hang Tuah dari buku/novel (42%).

### 3.2.2 Minat Membaca Komik pada Remaja

Penelitian ini penulis lakukan lewat *online* yaitu lewat *google survey*. Total responden yang didapat melalui kuisisioner ini sebanyak 30 responden. Kuisisioner ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan komik digital dan minat baca komik *motion comic* dikalangan remaja. Kuisisioner ini memiliki empat pertanyaan.

Pertanyaan pertama bertujuan bertujuan untuk mengetahui jumlah responden yang pernah membaca komik digital *motion comic*.



**Diagram 3.4** Jawaban pertanyaan 1

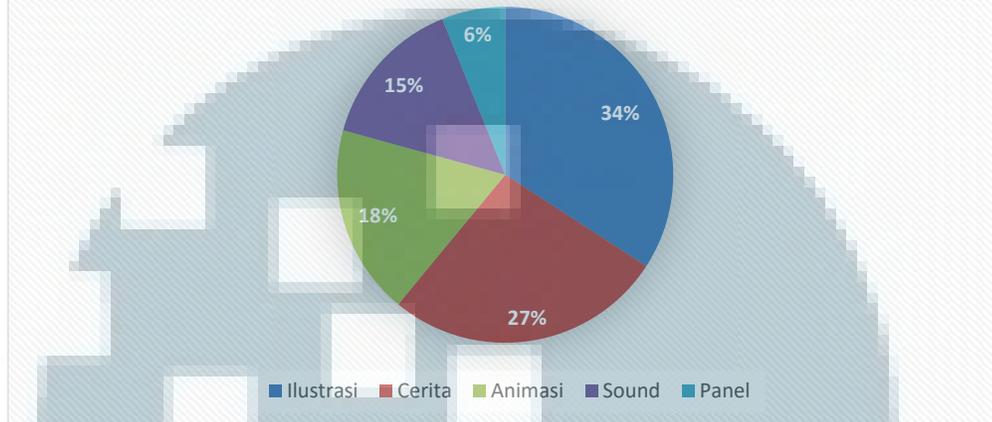
(Sumber: Dokumentasi data kuesioner)

Berdasarkan hasil survey diatas, dapat disimpulkan bahwa responden pernah membaca komik digital *motion comic* (58%).

Pertanyaan kedua ditujukan untuk mengetahui alasan mengapa menyukai komik digital.

# UMMN

### Apa yang membuat anda tertarik membaca Komik?



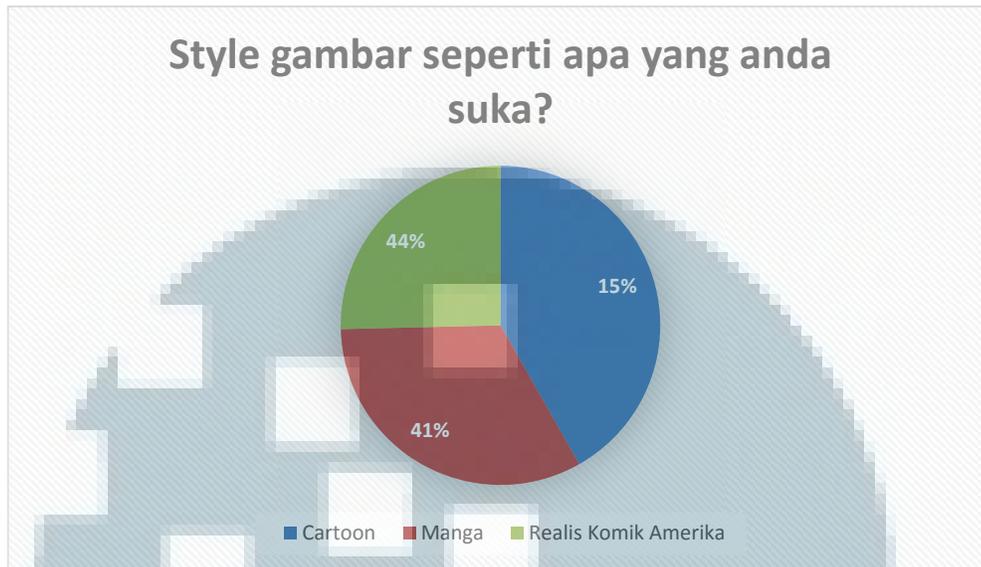
**Diagram 3.5** Jawaban pertanyaan 2

(Sumber: Dokumentasi data kuesioner)

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan alasan target responden membaca komik (56%).

Pertanyaan ketiga ditujukan untuk mengetahui *style* gaya ilustrasi apa yang disukai.

# UMMN



**Diagram 3.6** Jawaban pertanyaan 3

(Sumber: Dokumentasi data kuesioner)

Berdasarkan hasil survey diatas, dapat disimpulkan bahwa gaya gambar *Cartoon* lebih disukai 44% responden.

Pertanyaan terakhir adalah mencari tahu komik seperti apa yang baik menurut responden.

#### 4. Menurut anda seperti apa komik yang baik itu?

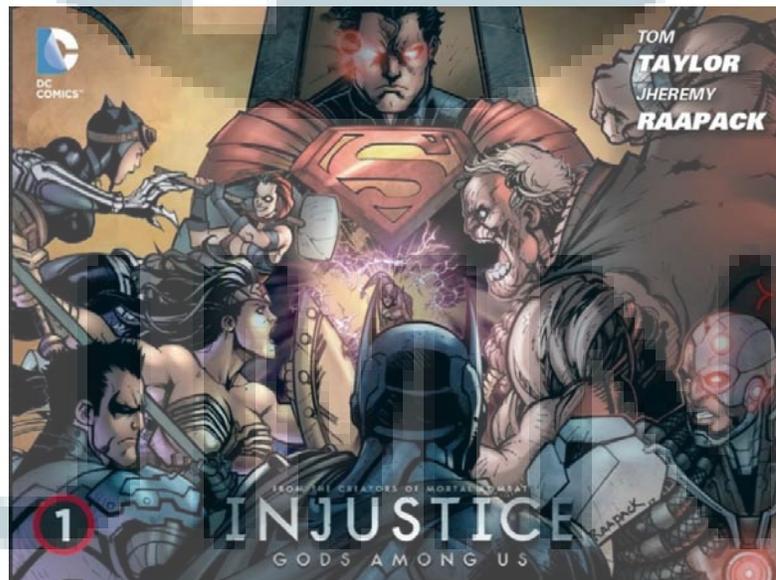
Kesimpulan dari jawaban responden mengenai komik yang baik adalah, komik yang memiliki konsep cerita yang kuat, memiliki ilustrasi yang baik dan menarik dapat menghibur pembaca. Selain menghibur, komik juga diharapkan mampu menampilkan nilai-nilai moral.

### 3.2.3 Observasi Komik Digital

Observasi dilakukan terhadap lima orang responden, usia 12-20 tahun, menyukai komik dan pernah membaca komik digital *motion comic*. Observasi dilakukan untuk mengetahui komik digital seperti apa yang sesuai dengan target responden.

Observasi dilakukan dengan membagikan tiga buah komik digital *motion comic* sebagai acuan. Komik digital *motion comic* yang digunakan adalah; *INJUSTICE Gods Among Us Episode 1, Treatment Tokyo*, dibuat oleh Madefire Studio dan *JAM* yang dibuat Hongfu.

Observasi dimulai dengan penulis memperlihatkan komik digital *motion comic INJUSTICE* kepada responden. Responden memberikan respon cukup baik, namun dalam penggunaan kedinamisan sebuah panel yang beranimasi komik ini masih kurang.



**Gambar 3.1.** Cover komik INJUSTICE  
(INJUSTICE – Madefire Studios 2013)

Responden	Usia	Tanggapan
A	19 thn	<p><b>Nilai Positif:</b></p> <p>Bagus style gambarnya detail, animasi mendukung cerita</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Panelnya kurang dinamis dan monoton, jadi kurang enak membacanya.</p>
B	17thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>Ada animasi dan suara mendukung suasana cerita</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>ceritanya gelap suram</p>
C	17 thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>Gambar keren, Animasi sederhana bikin suasana lebih terasa hidup.</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Alur cerita lambat. Panel monoton</p>
D	15 thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>Bagus, gambarnya detail</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Ceritanya kurang jelas.</p>
E	12 thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>Keren</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Tidak mengerti ceritanya</p>

**Tabel 3.1** Tabel Observasi Komik INJUSTICE

Pada tahap kedua, penulis memperlihatkan komik digital *motion comic Treatment* kepada responden. Sebagian besar responden memberikan respon yang baik, namun dalam hal ilustrasi dan cerita komik ini tidak terlalu disukai.



**Gambar 3.2.** Cover komik Treatment  
(Treatment – Madefire Studios 2013)

Responden	Usia	Tanggapan
A	19 thn	<p><b>Nilai Positif:</b></p> <p>Cerita dan style gambar unik</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Perlu memahami cerita lebih dalam supaya tahu alur ceritanya.</p>

<b>B</b>	17thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>Warnanya eksentrik, animasi ngebantu cerita</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Gaya gambarnya abstrak ada karakter kurang menonjol</p>
<b>C</b>	17 thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>-</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Gambar terlalu kasar kurang detail.</p>
<b>D</b>	15 thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>-</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Alur cerita membingungkan.</p>
<b>E</b>	12 thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>-</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Ceritanya tidak mengerti tidak jelas</p>

**Tabel 3.2** Tabel Observasi Komik Treatment

Terakhir adalah memperlihatkan komik digital berjudul *JAM* kepada responden. Tanggapan responden pada komik ini baik, yang disukai responden seperti ilustrasinya karakternya yang unik dan bagus dan pemilihan warnanya yang nyaman dilihat mata. Namun sayangnya dalam hal penggunaan panel komik ini masih dirasa sangat kurang. Panel yang digunakan sangat minim komik digital

ini tiap halamannya dirasa lebih berdiri sendiri sebagai ilustrasi dibandingkan komik sebuah bagian dari komik.



**Gambar 3.3.** Cover komik JAM

(JAM – Hongfu 2012)

Responden	Usia	Tanggapan
A	19 thn	<b>Nilai Positif:</b> Style gambar bagus, anak muda banget <b>Nilai Negatif:</b> Tidak ada panel, lebih terkesan karya ilustrasi yang sendiri-sendiri

<b>B</b>	17thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>Warna enak dilihat, eksplorasi karakter totalitas.</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>-</p>
<b>C</b>	17 thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>Ilustrasi dengan animasi mendukung satu sama lain, meski hanya animasi sederhana.</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>Panel komik jarang ditemui, untungnya <i>motion comic</i> jadi tahu alur baca ceritanya lewat balon kata yang muncul.</p>
<b>D</b>	15 thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>-bagus lucu, ceritanya bagus, karakternya bagus</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>-.</p>
<b>E</b>	12 thn	<p><b>Nilai Positif :</b></p> <p>- Gambarnya bagus</p> <p><b>Nilai Negatif:</b></p> <p>-</p>

**Tabel 3.3** Tabel Observasi Komik JAM

Dari observasi yang dilakukan, penulis menarik beberapa kesimpulan. Yaitu :

- a. Responden menyukai komik digital *motion comic* yang panel pada tiap halaman tidak terlalu banyak atau seimbang. Responden juga lebih

menyukai panel dinamis, tidak selalu berbentuk kotak pada umumnya dan terdapat sesuatu yang unik pada panel tersebut.

- b. Memiliki ilustrasi yang baik dan eksplorasi karakter. Ilustrasi juga perlu dipadukan dengan warna yang menarik dan nyaman
- c. Penggunaan kalimat atau kata-kata dan ilustrasi perlu seimbang. Teks tidak harus digunakan karna *motion comic* dapat mengilustrasikannya lewat animasi dan suara. Teks bisa digunakan ketika sebagai pendamping dari cerita,

#### **3.2.4 Referensi Komik Interaktif**

Referensi untuk komik digital *motion comic* yang dijadikan oleh penulis adalah *INJUSTICE God Among Us*, yang dibuat oleh MediafireStudios pada tahun 2013. Dalam komik *INJUSTICE* menggabungkan unsur ilustrasi, animasi, dan suara, yang dapat mendukung jalanya cerita.

U  
M  
M  
N



**Gambar 3.4** Motion Comic INJUSTICE

(Sumber: <http://madefirestudios.deviantart.com/art/Injustice-Gods-Among-Us-Episode-3-420708381>)

Dalam komik ini panel pertama yang muncul adalah gambar nomor 1, setelah itu nomer 2 dan selanjutnya hingga panel yang muncul adalah gambar nomor 4. Selain animasi, komik ini juga memiliki *background sound*. musik digunakan untuk memberikan kesan dan kesan dramatis pada setiap adegannya. Tiap adegan memiliki musik yang berbeda dan pada setiap animasi terjadi disisipkan berbagai *sound effect*, agar animasi tersebut lebih terkesan hidup.

Komik berikutnya yang menjadi acuan penulis adalah komik *JAM*, dibuat oleh Honkfu. Komik digital ini berbentuk *Smartphone Application* yang memiliki interaktif dimana pembaca diajak untuk berinteraksi ke dalam cerita. Komik ini memiliki eksplorasi karakter yang baik. Dalam komik ini juga terdapat banyak sekali animasi, animasi tersebut merupakan kesatuan dari komik tersebut.



**Gambar 3.5** Motion Comic JAM

(Sumber: <http://www.honkfu.com/142819/856097/work/jam-motion-comics>)

### 3.2.5 Referensi gambar

Penulis juga mencari referensi lain yang bisa dijadikan acuan dalam pembuatan komik digital. Referensi tersebut sebagai berikut.

#### 1. Eksterior dan Halaman Rumah



**Gambar 3.6** Rumah Adat Melayu Riau Selaso Jatuh Kembar

(Sumber: [http://madefirestudios.deviantart.com/art/Transformers-Monstrosity-Episode-9-](http://madefirestudios.deviantart.com/art/Transformers-Monstrosity-Episode-9-428669994)

428669994)

UMMN



**Gambar 3.7** Rumah Adat Melayu Riau Selo Jatuh Kembar

(Sumber: <http://www.indonesia.go.id/images/stories/opriau/rumah%20adat%20riau%20selo%20jatuh%20kembar.jpg>)



**Gambar 3.8** Rumah Adat Melayu Riau Limas Potong

(Sumber: <http://www.batamtoday.com/berita9384-Rumah-Limas-Peninggalan-Sejarah-Melayu-Batam-Diresmikan.html>)

## 2. Pakaian



**Gambar 3.8** Baju Cekak Musang

(Sumber:[http://4.bp.blogspot.com/\\_RBI8RQ\\_PxEk/TCBOYuWrczI/AAAAAAAAAFw/llwVq2C-PP-4/s320/tganu1.JPG](http://4.bp.blogspot.com/_RBI8RQ_PxEk/TCBOYuWrczI/AAAAAAAAAFw/llwVq2C-PP-4/s320/tganu1.JPG))



**Gambar 3.9** Baju Kurung Teluk Belanga

(Sumber:[http://4.bp.blogspot.com/\\_RBI8RQ\\_PxEk/TCBOYuWrczI/AAAAAAAAAFw/llwVq2C-PP-4/s320/tganu1.JPG](http://4.bp.blogspot.com/_RBI8RQ_PxEk/TCBOYuWrczI/AAAAAAAAAFw/llwVq2C-PP-4/s320/tganu1.JPG))

### 3. Referensi Visual Hang Tuah



**Gambar 3.10** Lukisan Hang Tuah di Musium Islam Melaka

(Sumber: <http://www.carigold.com/portal/forums/showthread.php?t=462711>)



**Gambar 3.11** Sosok Hang Tuah dalam buku Hang Tuah Tokoh Epik Nasional karya

Ahmad Sarji



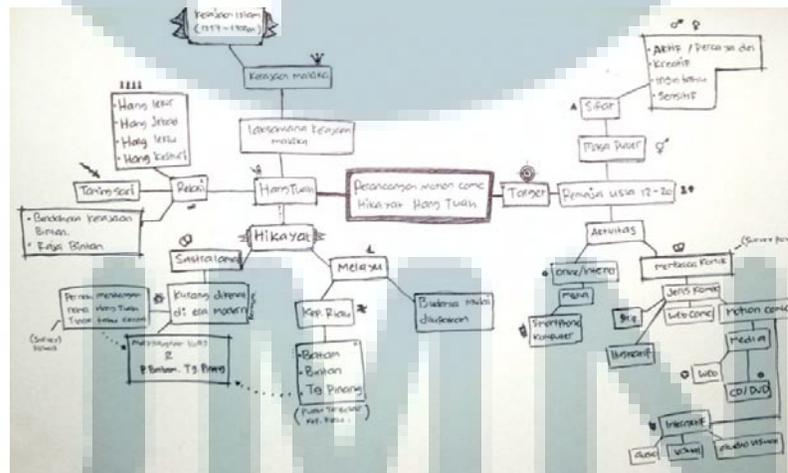
**Gambar 3.12** Hang Tuah dalam Film Puteri Gunung Ledang

(Sumber: [http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-n7TQTZTsNoo/ULDbWnlcfaI/AAAAAAAAAD6k/KIsKyFTdsS0/s1600/23214.8.jpg)

[n7TQTZTsNoo/ULDbWnlcfaI/AAAAAAAAAD6k/KIsKyFTdsS0/s1600/23214.8.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-n7TQTZTsNoo/ULDbWnlcfaI/AAAAAAAAAD6k/KIsKyFTdsS0/s1600/23214.8.jpg))

### 3.3 Proses Perancangan Karya

#### 3.3.1 Mind Mapping



### 3.3.2 Judul Cerita

Judul cerita perancangan komik digital berbasis *motion comic* ini adalah “Hang Tuah Kesatria Melayu”.

### 3.3.3 Tema Cerita

Tema dari cerita ini adalah mengenai keberanian dan kesetiaan seorang pemuda bernama Hang Tuah yang mengabdikan dan sangat setia pada kerajaan. Kesetiaan dan keberanian Hang Tuah diuji ketika ia dibuang dan diasingkan oleh raja, karena dituduh melakukan tindakan yang padahal tidak ia lakukan, meski begitu Hang Tuah tetap mengabdikan setia pada kerajaan dan menolong kerajaan ketika kerajaan sedang dilanda konflik dan hampir runtuh.

### 3.3.4 Sinopsis

Hang Tuah adalah laksamana dari Kerajaan Malaka. Sewaktu kecil, Hang Tuah dan keluarganya hidup miskin. Mereka tinggal di Sungai Duyung. Sejak kecil orang tua Hang Tuah sudah mendapatkan petunjuk bahwa Hang Tuah akan menjadi orang yang hebat.

Benar saja. Sejak mereka mereka pindah ke Bintan, Hang Tuah tumbuh menjadi pemuda yang sehat, kuat, dan hebat. Hang Tuah memiliki empat sahabat, mereka adalah Hang Jebat, Hang Kesturi, Hang Lekir, dan Hang Lekiu. Lima sahabat itu selalu bersama. Hang Tuah dan teman-temannya belajar silat, bermain pedang dan keris, belajar berkuda, dan lainnya. Mereka merupakan pemuda-pemuda yang pemberani.

Suatu ketika lima sahabat itu ingin membuktikan keberanian mereka dengan cara berlayar. Dalam perjalanan berlayar, banyak sekali halangan dan rintangan yang harus dilalui, seperti dihadang oleh kawanan bajak laut, tapi Hang Tuah dan teman-temannya selau berhasil membuat kawanan bajak laut itu menyerah ketakutan.

Berita tentang keberanian Hang Tuah dan sahabatnya sampai ketelinga Raja Bintan. Raja Bintan terkagum-kagum dan kemudian mengangkat Hang Tuah dan sahabatnya menjadi punggawa di istana.

Hang Tuah sangat setia kepada Raja Bintan, dia menjadi orang kepercayaan raja. Karena jasa-jasanya, Raja Bintan mengangkat Hang Tuah sebagai laksamana. Seluruh hidup Hang Tuah digunakan untuk membela Kerajaan Bintan yang kemudian berkembang menjadi Kerajaan Malaka.

### 3.3.5 Penokohan

Tokoh	Karakteristik
<b>Hang Tuah</b>	Memiliki sifat yang sabar, pemberani, gigih, setia, jujur, berbakti pada orang tua.
<b>Hang Mahmud</b>	Baik, perhatian, penyayang, dermawan
<b>Dang Merdu</b>	Baik hati, perhatian, penyayang, lembut Alur cerita lambat. Panel monoton
<b>Raja Bintan</b>	baik, sopan, berwibawa, mudah percaya, emosional
<b>Tumenggung</b>	licik, jahat, iri hati, penghasut

### 3.3.6 Storyboard dan Script Cerita Hang Tuah

Hal.1

1. Disuatu malam hang Mahmud bermimpi melihat bulan purnama yang sangat terang, hang Mahmud menghampiri untuk melihat lebih jelas. Sinar bulan purnama itu menyinari wajah dan tubuh anaknya Hang Tuah.

Setting: malam,sunyi, gelap, bulan purnama.

Hal.2

1. Semakin hari, hang tuah tumbuh dewasa. Ia menjadi pemuda yang gagah.
2. Ayah dan ibu memberi tahu bahwa sekeluarga akan pindah ke Bintan
3. Berangkat ke Bintan.

Setting: siang hari, cerah, berawan.

Hal.3

*Intro: setelah menempuh perjalanan panjang. Sampailah hang tuah dan keluarganya di Bintan.*

HM: “Tuah, sebaiknya kau keliling kampung ini, berjalan jalanlah disekitar sini banyak pemuda seusiamu, bermainlah bersama mereka”

HT: “Benarkah? Banyak pemuda seusiaku?” (tersenyum senang)

HM: “benar, kau harus memiliki banyak teman, dengan begitu ilmu yg kau akan memiliki jg akan banyak”.

HT: “baiklah ayah” (mengangguk setuju)

Setting: pagi hari, dalam rumah.

Hal.4

1. Hang tuah berjalan keliling kampung
2. Beberapa menit kemudian Hang tuah tiba di tepi pantai. Takjub dengan pemandangan laut

HT: “Betapa kebesaran tuhan yang tiada tara” (memandang jauh ke laut lepas)

3. Hang tuah menyusuri pantai, dikejauhan melihat sekelompok pemuda yang sedang berlatih beladiri dengan serius.

Setting: pesisir pantai, cerah, suara ombak.

Hal.5

1. Hang tuah menghampiri & berkenalan pemuda2 itu dan ingin ikut belajar beladiri. Mereka adalah Hang jebat, Hang Kesturi, Hang Lekir, dan Hang Lekiu.
2. 5 sahabat itu semakin akrab, selalu bersama sama, banyak sekali kegiatan yang mereka lakukan bermain, menyusuri pantai, menjelajahi hutan dan berkeliling pasar. Selain itu mereka juga giat mencari ilmu mereka sudah pandai bersilat dan berburu.

3. Hang tuah selalu lebih maju dari pada empat sahabatnya. Dalam setiap permainan hang tuah selalu lebih pintar. Dalam belajar ilmu beladiri dan berburu hang tuah lebih cepat menguasai.

Hal.6

Intro: Lima sahabat itu semakin akrab, mereka sudah seperti saudara kandung

1. Angin laut bertiup perlahan-lahan membelai pohon nyiuur, ombak bergulung2 suaranya menderu-deru.
2. Suatu hari, ketika mereka selesai berlatih pedang & beladiri di tepi laut, Hang tuah memiliki ide.

HT: “teman-temanku, kita sudah lama belajar. Sudah banyak yang kita kuasai, bermain pedang, berburu, dan belajar bela diri. Rasanya kita harus pergi dari sini”

HK: “pergi? Maksudmu?” (bertanya heran)

HT: “maksudku, kita pergi berlayar, kita arungi lautan luas ini” (berapi-  
api)

Sahabat-sahabatnya terpana.

HT: “kita sudah dewasa ayo kita merantau, kita cari pengalaman yang banyak, apalagi kita sudah memiliki bekal kepandaian.”

HJ: “Iya, Setuju.” (girang)

HK: “kalau begitu ayo kita bersiap-siap”

HT: “ayo kita akan berlayar menggunakan kapal ayahku”

Setting: senja, redup, pesisir pantai, suara ombak.

Hal.7

1. Di rumah

HT: “ayah ,ibu aku hendak izin pamit”

DM: “kamu mau kemana?”

HT: “aku ingin berlayar, bu”

HM: “BERLAYAR?!” (terkejut)

HT: “betul ayah, aku sudah dewasa dan ingin merantau ingin kutaklukan samudara nan luas itu.” (tersenyum)

2. Ibu cemas sebaliknya ayah malah terkagum-kagum melihat keinginan hang tuah.

HT: “tenang bu, setelah mengarungi laut cina selatan.aku akan kembali dan mengabdi pada negeri ini.”

3. Ayah dan ibu akhirnya melepas hang tuah untuk berlayar.

Setting: di dalam rumah, sore hari.

Hal.8

1. Hang tuah berlayar menjelajahi samudra nan luas. Berhari-hari mereka mengarungi lautan. Hujan & badai mereka tempuh bersama. Meski begitu mereka tetap bahagia meski badai menghantap kapal mereka.

Setting: laut lepas, siang hari, cerah, malam hari, badai, hujan, suara ombak.

Hal.9

1. Suatu hari Hang Lekir melihat kapal layar lain.

HT: “hei, lihat! Itu ada kapal layar besar.” (menunjuk ke arah lautan)

2. Hang Jebat, Hang Kesturi, Hang Lekir, dan Hang Lekiu langsung berkumpul melihat ke arah yang ditunjuk Hang Tuah.

HL: “Oh..itu..itu..adalah kapal bajak laut!!” (teriak)

SGBT: (terkejut)

3. Kapal bajak laut mendekat.

Setting: laut lepas, siang hari, suara ombak.

Hal.10

1. Perompak masuk ke kapal milik hang tuah. Badan perompak besar-besar muka seram.

HT: “hei, kau perompak!! Mau apa kau kesini?!” (berteriak)

BL: “jangan banyak Tanya! Serahkan semua harta yang ada di perahu ini!!”

BL: “Sialan kau!!! Pasukan SERAAAAANNG!”

Setting: atas kapal, laut lepas, suara ombak.

Hal.11

1. Pertempuran terjadi hang tuah dan sahabatnya bertarung dengan semangat dan menunjukkan kehebatan ilmu bela diri dan ilmu berpedang mereka.
2. Hang tuah dan sahabatnya akhirnya berhasil mengalahkan bajak laut itu.
3. Lima sahabat tampak senang karna kehebatan dan kegigihan mereka telah teruji. Kemudian mereka melanjutkan perjalanan.

Hal.12

Intro: beberapa bulan kemudian hang tuah dan sahabatnya kembali ke bintang. Keberanian dan kehebatan hang tuah dan sahabatnya terdengar di telinga penduduk bintang.

1. Kapal tiba dipantai, dikerumuni penduduk bintang dan nama mereka diumumkan
2. Turun dari kapal dan disambut oleh orang tua lima sahabat dan memeluknya.

DM: “tuah, anaku..akhirnya kau kembali dengan selamat” (memeluk hang tuah)

HM: “syukurlah kau kembali dengan keadaan selamat nak.” (tersenyum)

HT: “iya, ayah,ibu. Aku telah kembali”

Setting: pesisir pantai, sore hari, hangat, suara ombak.

Hal.13

1. Suatu hari kelima sahabat itu berjalan-jalan keseluruh kampung.
2. Mereka melihat kegiatan para penduduk. Penduduk menyapa hang tuah dan sahabatnya.
3. Setelah berjalan-jalan hang tuah dan sahabatnya beristirahat di dekat pasar.
4. Tiba2 terdengar suara teriakan “Tolooooongg...Tolooong...”  
“Rampookk...Rampook.”

Setting: pasar, pagi hari, ramai orang.

Hal.14

1. RP: “HAHAHAHAAA...Ayo serahkan semua harta kalian!!!”

PD: “Ampuuunn..ampun, tuan. Tolong jangan diambil uang saya hanya itu tidak ada lagi uang untuk makan.” (ketakutan)

RP: “Apa??! Kau tidak mau memberikan uang! Kalau begitu aku akan menyiksamu.” (marah)

PD: “jangan, tuaaan..janggaann..jangaaan...”

2. Hang tuah berlari mendekati kawanan perampok itu

HT: “Hei kau ! Hentikan jangan sakiti dia”

RP: “siapa kau?! Apa urusanmu... cepat pergi dari hadapanku atau kau akan kuhajar juga HAHAHAA.”

3. Pertempuran terjadi Antara hang tuah dan perampok.

4. Anak buah perampok tumbang satu-persatu karna tidak mampu menandingi kehebatan hang tuah. Hang tuah berhasil menumbangkan kawanan perampok yg mengacau itu

Hal.15

Intro: Nama hang tuah dan sahabatnya semakin terkenal di seluruh penjuru bintang.

Suatu hari Bendahara kerajaan bintang mengunjungi rumah hang tuah untuk mengucapkan terima kasih.

Hal.16

Lewat bendahara kerajaan Hang Tuah dipanggil ke istana oleh raja Bintang, karena sudah memerangi kejahatan di Negara Bintang.

Hal.17

1. Hang Tuah dan sahabatnya dilantik menjadi Hulubalang kerajaan
2. Karena jasa dan kesetiaan Hang Tuah, Hang Tuah dilantik menjadi Laksamana.

Hal.18

1. Tumenggung kerajaan merasa iri karena raja lebih percaya Hang Tuah ketimbang dirinya.
2. Tumenggung merencanakan niat tidak baik, tumenggung merancang fitnah kepada Hang Tuah, agar Hang Tuah dibuang dan diasingkan dari kerajaan.
3. Raja mendengar fitnah palsu Tumenggung dan memanggil HangTuah untuk menghadapnya.
4. Hang Tuah dibuang dan diasingkan keluar Negara Bintan.

Hal.19

1. Hang Jebat menggantikan posisi yang di tinggalkan Hang Tuah.
2. Hang Jebat terlena dengan kekuasaan, dan berbuat sesuka hatinya sampai akhirnya membuat rusuh kerajaan.
3. Raja cemas pada kondisi kerajaan, ia berharap Hang Tuah datang dan menyelamatkan kerajaan dari Hang Jebat.

Hal.20

Suasana Negara Bintan ricuh karena ulah Hang Jebat.

1. Hang Tuah datang ke negeri Bintan, dan mengunjungi istana
2. Hang Tuah bertemu raja Bintan, Raja Bintan memohon bantuan kepada Hang Tuah untuk menenangkan Hang Jebat.

3. Hang Tuah mengunjungi Hang Jebat, perkelahian terjadi.
4. Hang Tuah berhasil memojokan Hang Jebat.dan berhasil membuat Hang Jebat kalah.

Hal.21

Suasana upacara pelantikan kembalinya Hang Tuah sebagai Laksamana kerajaan.

1. Pelantikan Hang Tuah oleh Raja Bintan.
2. END

UMMN