

ABSTRAK

Yovita, 2021. “Pembuatan Komik Sebagai Media Kreatif dalam Upaya Edukasi Anak Tentang Virus Covid-19 Bagi Anak Sekolah Dasar Negeri 12 Sungai Lansek, Kabupaten Sijunjung”. *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Rumusan masalah pada makalah tugas akhir ini adalah: (1) bagaimana tahapan pembuatan komik sebagai media kreatif dalam upaya edukasi anak tentang virus Covid-19 bagi anak Sekolah Dasar Negeri 12 Sungai Lansek, Kabupaten Sijunjung; (2) apa saja kendala dalam pembuatan komik sebagai media kreatif dalam upaya edukasi anak tentang Virus Covid-19 bagi anak Sekolah Dasar Negeri 12 Sungai Lansek, Kabupaten Sijunjung dan upaya yang dilakukan. Tujuan penulisan makalah tugas akhir ini, untuk mendeskripsikan: (1) proses pembuatan komik sebagai media kreatif dalam upaya edukasi anak tentang Virus Covid-19 bagi anak Sekolah Dasar Negeri 12 Sungai Lansek, Kabupaten Sijunjung; dan (2) kendala yang ditemukan dan upaya yang dilakukan dalam pembuatan komik sebagai media kreatif dalam upaya edukasi anak tentang Virus Covid-19 bagi anak Sekolah Dasar Negeri 12 Sungai Lansek, Kabupaten Sijunjung. Makalah tugas akhir ini menggunakan jenis metode kualitatif *action search*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca sumber-sumber literatur dan media informasi yang tersedia sebagai bahan yang dituangkan dalam makalah tugas akhir ini.

Hasil dari pembahasan pada makalah tugas akhir ini. *Pertama*, pembuatan komik melalui beberapa tahapan; (a) menentukan tema atau topik; (b) menentukan tokoh atau figuran; (c) menentukan watak atau karakter yang akan diperankan; (d) menentukan latar tempat; (e) menentukan latar waktu; (f) menentukan latar suasana; (g) menentukan amanat; (h) menentukan judul; (i) membuat naskah; (j) menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan; (k) membuat partisi atau kotak-kotak pada media gambar; (l) membuat sketsa dan balon kata; (m) memindahkan sketsa akhir ke computer; (n) gunakan aplikasi membuat komik/gambar; (o) masukkan sketsa pada aplikasi; (p) ikuti garis garis yang ada pada sketsa menggunakan *mouse* atau *touchpad*; (q) mewarnai gambar sehingga menjadi komik yang utuh; (r) *finishing*; (s) menyimpan lembar komik; (t) uji coba produk. *Kedua*, kendala dalam pembuatan komik; (a) menggambarkan karakter yang sesuai, upaya yang dilakukan mengorganisasikan sifat dan perilaku tokoh setelah itu membuat sketsa; (b) menggambarkan latar belakang, upaya yang dilakukan mencari referensi yang ada di internet, setelah itu *sktech* gambar tersebut dengan *style* gambar sendiri; (c) menentukan warna dan *tone* yang sesuai dengan target pembaca, upaya yang dilakukan menggunakan warna yang terang namun lembut dengan kesan yang hangat kekuning-kuningan agar nyaman di baca karena target pembaca adalah anak-anak.