

ABSTRAK

Perancangan komik Sejarah Perang Panta Nagari Sariak bertujuan untuk menghasilkan media informasi yang edukatif dan efektif, dikarenakan saat ini minimnya literasi masyarakat Indonesia, apalagi terhadap sejarah-sejarah perjuangan kemerdekaan RI. Kurangnya kepedulian masyarakat sekitar akan asal usul berdirinya tugu Perang Panta yang terdapat di Nagari Sariak, Agam. Pada perancangan ini, penulis memperoleh data dengan cara observasi dan wawancara kepada Wali Nagari Sariak beserta Sekretaris Nagari Sariak, Agam. Setelah penulis mendapatkan data tersebut, penulis menganalisis data dengan metode analisis 5W 1H (*what, who, why, when, where, dan how*). Media utama yang akan dirancang penulis merupakan sebuah komik dalam bentuk buku.

Kata kunci: Media informasi, komik, Perang Panta.

ABSTRACT

The design of the comic of the History of the Panta War Nagari Sariak aims to produce educational and effective information media, because currently the lack of literacy of Indonesian society, especially against the history of the struggle for independence of the Republic of Indonesia. Young people in Indonesia are also more interested in reading novels or movies that are being discussed than reading or finding out the history of the struggle for independence of the Republic of Indonesia. In this design, the author obtained data by observing and interviewing the Wali Nagari Sariak and the Secretary of Nagari Sariak, Agam. After the author gets the data, the author analyzes the data with the 5W 1H analysis method (what, who, why, when, where, and how). The main media that the author will design is an comic book.

Keywords: *Information media, comic, Panta War.*