

ABSTRAK

Kebiasaan masyarakat Minang untuk merantau membuat anak-anak perantauan tidak mengetahui tentang asal-usul nenek moyang dalam Tambo Alam Minangkabau. Tujuan dibuatnya perancangan ini nantinya dapat memberitahu generasi Minang tentang Tambo Alam Minangkabau. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan kuisisioner, observasi dan analisis data maka ditemukan media yang cukup efektif yaitu *webcomic* yang dapat dijadikan media penyampai informasi visual yang akan diterbitkan pada aplikasi LINE Webtoon. Diharapkan nantinya hasil perancangan ini dapat memberitahu generasi muda tentang Tambo Alam Minangkabau.

Kata kunci : Perancangan, suku Minangkabau, tambo, *webcomic*