Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Penerapan Media Kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun Bagi Remaja Di Kota Palembang

M. Fatur Rahman[1], Mukhsin Patriansah[2], Didiek Prasetya[3]
[1,2,3] Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri Palembang,
Jl. Jend. Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129
Email Korespondensi : 2022620025@students.uigm.ac.id
Email : fatuurrahman27@gmail.com[1], mukhsin_dkv@uigm.ac.id[2], didiek_dkv@uigm.ac.id[3]

ABSTRACT

The city of Palembang possesses a rich historical heritage, exemplified by the Kitab Simbur Cahaya (Book of Simbur Cahaya), authored by Ratu Sinuhun. Currently, however, there is a growing phenomenon of historical alienation among adolescents, who tend to be more engaged with contemporary culture than with their own local history. This lack of historical literacy risks the loss of valuable cultural identity; it has even led to historical figures such as the very real Ratu Sinuhun being perceived merely as figures of myth or legend. Addressing this issue, this research aims to design an educational and innovative visual communication campaign, tailored to the characteristics of Generation Z, to reintroduce Ratu Sinuhun and the values embedded within the Kitab Simbur Cahaya. The study employs the "design thinking" methodology, consisting of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collected from a survey of 132 respondents revealed that 78.8% possess very limited knowledge about Ratu Sinuhun, while 32.6% find conventional methods of presenting history to be unengaging. As a solution, the primary campaign medium a two-dimensional (2D) animation was developed using a "Swiss design" approach, presenting the biography of Ratu Sinuhun and the contents of the Kitab Simbur Cahaya through a dynamic visual format. This is complemented by secondary campaign materials, such as infographics and various digital assets. It is hoped that this campaign will help rekindle a sense of pride in local cultural identity among adolescents, while simultaneously supporting the efforts of the government and cultural advocates to have Ratu Sinuhun officially recognized as a National Hero of Indonesia.

Keywords: *Ratu Sinuhun, Simbur Cahaya Book, Campaign Media, Palembang Youth, 2D Animation.*

ABSTRAK

Kota Palembang menyimpan warisan sejarah yang kaya, salah satunya melalui keberadaan Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun. Akan tetapi, saat ini muncul fenomena alienasi sejarah di kalangan remaja yang cenderung lebih tertarik pada budaya masa kini dibandingkan dengan sejarah lokal daerahnya sendiri. Minimnya literasi sejarah tersebut berpotensi menghilangkan identitas budaya yang bernilai tinggi, bahkan menyebabkan tokoh intelektual yang sesungguhnya nyata, seperti Ratu Sinuhun, hanya dipandang sebagai mitos atau legenda belaka. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang media kampanye berbasis komunikasi visual yang bersifat edukatif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik Generasi Z sebagai upaya memperkenalkan kembali sosok Ratu Sinuhun beserta nilai-nilai yang terkandung dalam

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Kitab Simbur Cahaya. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan media kampanye ini adalah *design thinking*, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *empathize, define, ideate, prototype*, dan *test*. Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui survei terhadap 132 responden, diperoleh temuan bahwa sebanyak 78,8% responden memiliki pengetahuan yang sangat terbatas mengenai Ratu Sinuhun, sementara 32,6% di antaranya menilai metode penyampaian sejarah secara konvensional saat ini kurang menarik. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dirancang media kampanye utama berupa animasi dua dimensi (2D) dengan pendekatan *Swiss design*, yang mengemas narasi biografi Ratu Sinuhun beserta isi Kitab Simbur Cahaya ke dalam format visual yang dinamis. Perancangan ini turut didukung oleh media sekunder kampanye, seperti infografis dan media digital lainnya. Penerapan media kampanye ini diharapkan mampu menumbuhkan kembali rasa bangga terhadap identitas budaya lokal di kalangan remaja, sekaligus mendukung upaya pemerintah dan para budayawan dalam memperjuangkan pengukuhan Ratu Sinuhun sebagai Pahlawan Nasional Indonesia.

Kata Kunci: Ratu Sinuhun, Kitab Simbur Cahaya, Media Kampanye, Remaja Palembang, Animasi 2D.

PENDAHULUAN

Palembang merupakan kota yang memiliki akar sejarah panjang serta warisan budaya bernilai tinggi. Kota ini telah melahirkan banyak tokoh besar yang memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan masyarakat, baik pada tataran lokal maupun nasional. Para tokoh tersebut berperan penting dalam membentuk identitas kota, memperjuangkan nilai-nilai kebangsaan, serta menggerakkan berbagai sektor strategis, mulai dari pendidikan, keagamaan, kebudayaan, hingga pemerintahan. Semangat mempertahankan kedaulatan wilayah telah tertanam kuat sejak masa Kesultanan Palembang Darussalam, salah satunya tercermin pada sosok Sultan Mahmud Badaruddin II yang dikenal luas atas keberaniannya melawan penjajahan kolonial. Semangat perjuangan tersebut terus hidup dan diwariskan kepada generasi berikutnya melalui berbagai bentuk pengabdian dan karya nyata bagi kemaslahatan masyarakat.

Selain melahirkan pemimpin-pemimpin tangguh yang gigih mempertahankan kedaulatan wilayah sejak masa Kesultanan, sejarah intelektual Palembang juga diperkaya oleh kiprah seorang perempuan luar biasa, yaitu Ratu Sinuhun, yang berkuasa pada pertengahan abad ke-17. Beliau memiliki garis keturunan yang kuat sebagai keturunan langsung Sunan Giri, sehingga menjadi penghubung antara peradaban Jawa dan Sumatera. Kontribusi terbesarnya tampak pada penyusunan Kitab Simbur Cahaya, yaitu kodifikasi hukum tertulis pertama di Nusantara yang secara harmonis memadukan hukum adat masyarakat pedalaman dengan prinsip-prinsip syariat Islam (Mohammad Syawaludin, 2014:143).

Ratu Sinuhun merupakan istri Pangeran Sido Ing Kenayan Jamaluddin Mangkurat IV, Raja Kesultanan Palembang yang memerintah pada tahun 1639 hingga 1650. Beliau berasal dari garis keturunan kerajaan yang berakar kuat dalam sejarah Nusantara, dan kedudukannya sebagai pemimpin tidak terlepas

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

dari peran para leluhur yang telah meletakkan dasar bagi stabilitas politik dan sosial kerajaan tempatnya berkuasa. Sebagai keturunan bangsawan, Ratu Sinuhun mewarisi struktur pemerintahan yang telah terbentuk sebelumnya sehingga memungkinkan dirinya mengambil peran strategis dalam kepemimpinan, mengingat garis keturunan memegang peran sentral dalam menjaga stabilitas politik kerajaan melalui pembangunan legitimasi kepemimpinan berbasis warisan keluarga (Sundari, 2025:2). Kontribusi terbesar Ratu Sinuhun terletak pada penyusunan Kitab Simbur Cahaya, yaitu kodifikasi hukum tertulis yang memadukan hukum adat masyarakat pedalaman (marga) dengan prinsip-prinsip syariat Islam. Salah satu aspek paling progresif dalam kitab tersebut adalah pengaturan mengenai adat gadis dan bujang, adat perhukuman, adat marga, aturan kaum, serta aturan dusun dan berladang, termasuk keberpihakannya terhadap hak-hak perempuan dan kesetaraan gender, jauh sebelum gerakan emansipasi modern muncul di Indonesia (Hudaidah, dkk., 2025:148).

Ironisnya, di tengah derasnya arus modernisasi saat ini, justru muncul fenomena alienasi sejarah di kalangan remaja Kota Palembang. Sebagian besar remaja masa kini cenderung lebih tertarik pada budaya populer asing, seperti budaya Jepang atau Korea, dan lebih memilih menghabiskan waktu di pusat perbelanjaan dibandingkan menggali nilai-nilai luhur dari situs historis lokal. Kompleks Pemakaman Sabokingking, tempat Ratu Sinuhun dimakamkan, kerap kali hanya dipandang masyarakat sebagai pemakaman keramat biasa tanpa memahami nilai filosofis dan kontribusi intelektual di baliknya (Mang Dayat, 2020, 0:55). Kesenjangan literasi semacam ini berisiko menghilangkan identitas budaya Palembang yang sesungguhnya berperan penting dalam pembentukan karakter bangsa. Metode pembelajaran konvensional yang cenderung kaku kerap kali gagal menarik perhatian remaja yang telah terbiasa dengan format informasi digital yang dinamis dan visual. Minimnya pemahaman remaja terhadap sosok Ratu Sinuhun menuntut hadirnya solusi yang bersifat transformatif, mengingat pendekatan literasi konvensional terbukti mengalami hambatan dalam menjangkau Generasi Z. Media pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan teks naratif tanpa dukungan visual yang dinamis pun kerap dinilai membosankan oleh audiens remaja.

Tanpa adanya solusi tersebut, proses marginalisasi kisah Ratu Sinuhun dikhawatirkan akan semakin cepat terjadi hingga beliau hanya dipandang sebagai "mitos" atau "legenda", bukan sebagai tokoh intelektual yang nyata dan inspiratif (Anggraini et al., 2025:156). Secara sosial, pengabaian ini berpotensi memudarkan pemahaman masyarakat terhadap nilai-nilai religius, sosial dan ketertiban, etika lingkungan, kepemimpinan, serta secara khusus nilai perlindungan dan penghormatan terhadap perempuan. Kekhawatiran ini muncul karena sosok Ratu Sinuhun beserta nilai-nilai yang termuat dalam Kitab Simbur Cahaya berpotensi terlupakan seiring munculnya paham dan budaya baru yang kurang sejalan dengan kepentingan generasi masa kini. Apabila Kitab Simbur Cahaya tidak segera direvitalisasi, standar moral yang mengutamakan

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

keharmonisan antara manusia dan lingkungannya dikhawatirkan akan pudar, yang pada akhirnya dapat memicu munculnya perilaku sosial yang tidak tertib dan cenderung anarkis).

Adapun urgensi penelitian kampanye ini terletak pada tiga hal. Pertama, minimnya pengetahuan masyarakat terhadap sosok Ratu Sinuhun beserta karyanya, Kitab Simbur Cahaya, yang terancam hilang ditelan zaman. Kedua, perlunya strategi pengemasan topik sejarah yang cenderung kaku dan membosankan agar dapat disajikan secara relevan dengan tren serta minat audiens masa kini. Ketiga, penelitian kampanye ini juga dimaksudkan sebagai bentuk dukungan terhadap gerakan Pemerintah Kota Palembang dalam mengupayakan penetapan Ratu Sinuhun sebagai Pahlawan Nasional (Tomy Wijaya, et al., 2025:517).

Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun merupakan warisan budaya Palembang yang sarat nilai historis dan kearifan lokal, sehingga penting untuk dikenalkan kepada generasi muda melalui pendekatan yang sesuai dengan zamannya. Penelitian ini berangkat dari bagaimana menyampaikan narasi cerita, latar belakang, dan pengaruh Ratu Sinuhun dalam bentuk visual yang dapat dirancang secara efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik remaja di Kota Palembang, agar Kitab Simbur Cahaya dapat hadir sebagai media edukasi yang mudah diterima, relevan dengan keseharian mereka, dan tidak terasa berjarak. Selain itu, penelitian ini juga menelaah media serta strategi visual yang digunakan untuk menumbuhkan minat, memperdalam pemahaman, dan meningkatkan kesadaran remaja terhadap nilai historis serta keteladanan Ratu Sinuhun. Yang terakhir bagaimana bentuk visualisasi dari kampanye Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun dapat mewaliki keseluruhan pesan sehingga sosok dan karyanya tidak hanya dikenal sebagai catatan sejarah, tetapi juga dapat dihayati sebagai teladan yang hidup dalam identitas budaya generasi muda Palembang.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka pemecahan masalah dalam perancangan ini ialah diperlukan media kampanye yang inovatif melalui pendekatan Desain Komunikasi Visual (DKV). Visualisasi yang komunikatif, estetis, dan modern dinilai mampu menerjemahkan data yang kompleks menjadi informasi yang mudah dicerna oleh Generasi Z. Hal ini sejalan dengan gerakan koalisi berbagai lembaga, akademisi, dan budayawan yang tengah memperjuangkan penganugerahan gelar Pahlawan Nasional bagi Ratu Sinuhun (PALTV, 2025, 6:37). Apabila permasalahan ini dibiarkan tanpa adanya intervensi media pembelajaran yang efektif, dampak paling nyata yang akan timbul adalah terputusnya ingatan kolektif remaja Kota Palembang terhadap akar budayanya sendiri. Generasi muda yang kehilangan referensi lokal berisiko mengalami krisis identitas dan menjadi lebih rentan terhadap dominasi budaya asing yang tidak selalu selaras dengan nilai-nilai kearifan lokal.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Desain Komunikasi Visual dapat dimaknai sebagai sarana atau media komunikasi bagi perancang maupun desainer untuk menyampaikan informasi melalui karya yang dihasilkan. Dalam proses penelitian atau perancangan desain, penguasaan teknik penggunaan perangkat lunak komputer saja tidaklah cukup; diperlukan pula landasan teori dan konsep yang kuat agar hasil penelitian atau karya yang dibuat memiliki nilai tambah (Pratiwi et al., 2023:40). Media penyampaian informasi dalam ranah keilmuan DKV bersifat informatif, dengan aspek-aspek penunjang penelitian media kampanye edukatif ini meliputi tipografi, warna, tata letak (*layout*), elemen grafis, dan simbol, yang secara signifikan menunjang penyampaian informasi dan narasi kepada masyarakat. Adapun media yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan cukup beragam, mulai dari poster, buku, majalah, dan katalog untuk media fisik, hingga konten media sosial dan video animasi 2D untuk media digital. Dalam konteks penelitian kampanye Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun sebagai media edukasi remaja, DKV berperan sebagai medium strategis yang mampu menerjemahkan narasi dan naskah hukum kuno yang kompleks ke dalam bahasa visual yang relevan bagi remaja (Generasi Z) di Kota Palembang. Hal ini menjadi solusi krusial atas permasalahan minimnya pengetahuan masyarakat terhadap pahlawan nasional perempuan, sekaligus menjawab karakteristik remaja masa kini yang cenderung memiliki rentang perhatian pendek dan lebih menyukai media pembelajaran visual serta interaktif dibandingkan teks panjang yang membosankan.

Animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan, yang apabila ditampilkan dengan kecepatan tertentu akan menghasilkan ilusi gerak (Anggraini et al., 2011:63). Informasi atau pesan di dalam animasi dikemas dalam bentuk cerita yang memiliki alur, latar, visual, objek, karakter, bahkan gerakan yang ditampilkan. Melalui pemilihan visual yang tepat dan cerita yang menarik, animasi dapat membantu proses penerimaan dan penyimpanan informasi jauh lebih lama dibandingkan pembelajaran satu arah, sebab masyarakat menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam memahami pesan yang disampaikan melalui ilustrasi yang menyenangkan. Hal ini selaras dengan peran DKV sebagai medium solusi dalam penyampaian dan penggambaran visual kisah Ratu Sinuhun. Media berbasis animasi memiliki sejumlah kelebihan, yaitu mampu memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang serta ukuran objek yang terlalu besar atau kecil, mengatur kecepatan gerakan sesuai kebutuhan, dan mampu melakukan penggambaran ulang peristiwa masa lampau. Melalui media ini, penyampaian cerita serta nilai-nilai yang terkandung dalam Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun diharapkan dapat tersampaikan dengan lebih jelas.

Penelitian terkait pengembangan kampanye tokoh melalui media komunikasi visual telah banyak dilakukan sebelumnya. Sebagai salah satu rujukan, penelitian dalam bentuk jurnal berjudul "Penelitian Komunikasi Visual Kampanye Tokoh Perjuangan Kemerdekaan Sumatera Selatan Terhadap Masyarakat Kota Palembang" menghasilkan media promosi dan pembelajaran

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

mengenai tokoh perjuangan sekaligus kajian tentang kampanye tokoh di Kota Palembang (Darmawan et al., 2024, p. 21). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media grafis yang memadukan unsur teks dan ilustrasi secara tepat mampu meningkatkan daya tarik target audiens secara signifikan. Temuan ini menjadi acuan bagi perancangan media kampanye Ratu Sinuhun sebagai media edukasi yang perlu mengimplementasikan strategi serupa.

Penelitian terdahulu lainnya dalam bentuk jurnal berjudul "Penelitian Media Informasi mengenai Kampanye Tokoh Pahlawan Nasional Perempuan" merancang media informasi seputar pahlawan perempuan nasional, seperti buku ilustrasi, poster, banner, media sosial, *motion graphic*, dan merchandise (Virdaus et al., 2025, p. 251). Penelitian ini menunjukkan bahwa media penelitian yang bersifat informatif akan lebih mudah diingat oleh masyarakat, sementara media interaktif dengan pembawaan desain yang lebih modern dapat memperkaya pengalaman masyarakat dalam menikmati topik dan narasi mengenai tokoh Palembang.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu tersebut, kampanye Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun dapat menerapkan strategi media aplikatif, seperti perancangan ilustrasi dan animasi sebagai media utama dalam pengimplementasiannya. Perencanaan media tersebut diharapkan mampu membuka kesadaran masyarakat akan eksistensi Ratu Sinuhun yang mulai terlupakan, sekaligus menghadirkan media aplikatif yang dapat berfungsi sebagai hiburan berbasis edukasi bagi generasi baru. Tampilan visual yang dihasilkan pun diharapkan lebih relevan dan dapat dinikmati melalui format baru yang lebih santai dan tidak kaku.

Berdasarkan data dan permasalahan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian komunikasi visual mengenai promosi Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun sebagai media pembelajaran remaja di Kota Palembang memiliki urgensi yang tinggi yakni kurangnya kampanye dengan narasi tokoh wilayah yang dikemas dengan modern, minim antusias generasi muda akan minat budaya dan upaya membantu program pemerintah untuk menjadikan Ratu Sinuhun sebagai pahlawan nasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat kembali nama Ratu Sinuhun yang mulai terlupakan oleh masyarakat, sekaligus menjadi bentuk dukungan terhadap Pemerintah Kota Palembang dalam memperjuangkan status Ratu Sinuhun sebagai Pahlawan Nasional. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi media promosi bagi kisah-kisah masa lalu yang sarat nilai sosial dan moral, sehingga nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, bukan sekadar menjadi cerita yang berlalu begitu saja. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi media informatif agar tokoh-tokoh Kota Palembang memperoleh sorotan yang lebih luas.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan penerapan metode *Design Thinking (Stanford Model)* sebagai dasar perancangan. Pendekatan ini dipilih karena dinilai mampu menggali makna kultural serta membangun pemahaman empatik terhadap perilaku dan persepsi generasi muda terhadap topik sejarah, khususnya Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun. Melalui proses berpikir desain yang berorientasi pada pengguna *(user-centered design*), penelitian ini berupaya menghasilkan solusi visual yang komunikatif, estetis, dan kontekstual dengan nilai budaya Palembang. Proses penelitian dilakukan secara berurutan, namun tetap bersifat dinamis, dimulai dari pemahaman terhadap fenomena sosial hingga penerapan solusi visual. Setiap tahap saling berkaitan secara logis: hasil observasi dan analisis menjadi landasan ide, ide tersebut kemudian dikembangkan menjadi konsep visual, dan konsep tersebut selanjutnya diujikan untuk melihat efektivitasnya dalam menyampaikan pesan kampanye sejarah

1. *Empathize*

Tahap awal penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap objek kajian dan target audiens. Peneliti melakukan observasi langsung, wawancara mendalam, serta penyebaran kuesioner kepada pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum guna menggali persepsi, kebiasaan, dan pandangan mereka terhadap Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun. Selain itu, data sekunder diperoleh melalui jurnal ilmiah, artikel budaya, serta dokumentasi visual yang berkaitan dengan sejarah Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun. Data yang terkumpul kemudian diinterpretasikan untuk menemukan pola persepsi serta faktor visual yang dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap topik Sejarah.

2. *Define*

Temuan dari tahap empati kemudian dianalisis untuk merumuskan inti permasalahan. Berdasarkan hasil pengamatan, generasi muda cenderung memandang topik sejarah sebagai sesuatu yang kuno dan kurang relevan dengan gaya hidup modern. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan visual dan emosional antara nilai sejarah dengan selera estetika generasi saat ini. Melalui sintesis data tersebut, penelitian ini mengarahkan fokus pada upaya menghubungkan kembali nilai budaya lokal dengan preferensi visual modern sebagai dasar pengembangan konsep media kampanye yang segar, adaptif, namun tetap berakar pada identitas Palembang.

3. ***Ideate***

Tahap ini merupakan fase konseptualisasi ide, yaitu tahap ketika hasil analisis diterjemahkan menjadi berbagai kemungkinan solusi visual. Proses brainstorming dilakukan untuk menghasilkan alternatif bentuk kampanye, seperti desain media utama, identitas visual, konten media sosial, serta elemen

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

kampanye digital yang mampu menyatukan unsur sejarah dan modern. Dalam tahap ini, proses berpikir desain berjalan secara dialektis antara nilai budaya dan kecenderungan visual masa kini. Ide-ide yang muncul kemudian diseleksi berdasarkan prinsip komunikasi visual, efektivitas pesan, dan potensi keterlibatan audiens.

4. *Prototype*

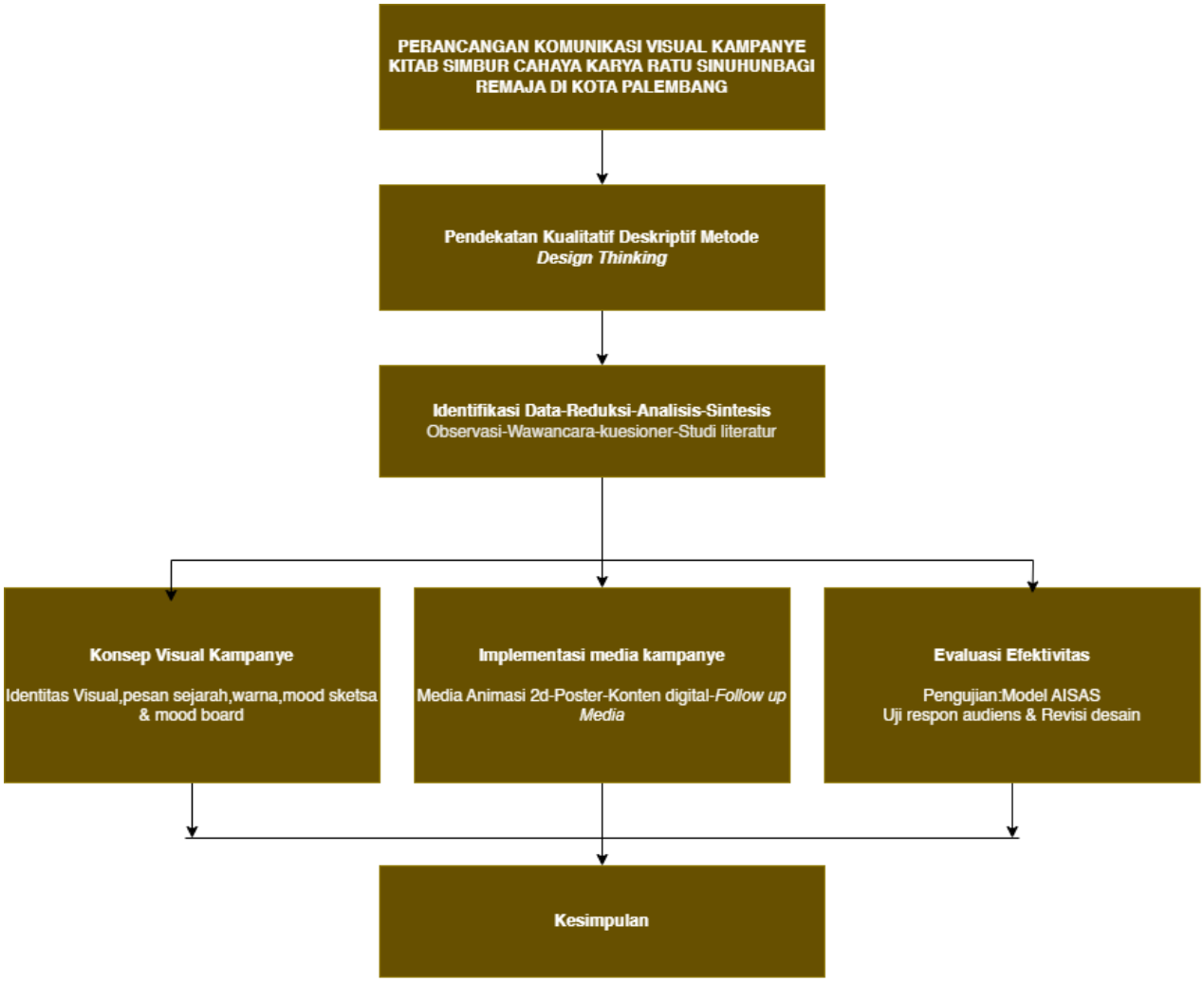
Tahap berikutnya adalah penerapan ide ke dalam bentuk visual yang konkret. Peneliti mengembangkan rancangan awal berupa sketsa dan desain digital yang mencerminkan hasil sintesis antara nilai historis dan modernitas. Prototipe kemudian diuji secara internal berdasarkan kriteria desain komunikasi visual, mencakup kesesuaian warna, tipografi, tata letak, serta kekuatan simbolik gambar dalam menyampaikan pesan budaya. Proses ini bukan sekadar tahap teknis, melainkan juga bagian dari refleksi terhadap cara visual dapat berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara nilai tradisi dan kebutuhan estetika kontemporer.

5. *Test*

Tahap akhir penelitian difokuskan pada pengujian efektivitas hasil perancangan terhadap target audiens. Uji coba dilakukan dengan menggunakan model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) untuk menilai sejauh mana media promosi mampu menarik perhatian, membangkitkan minat, mendorong pencarian informasi, serta menciptakan interaksi sosial di media digital. Masukan dari hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain, guna memastikan media kampanye yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu berfungsi sebagai alat komunikasi yang mendorong partisipasi aktif dalam pengenalan Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun. Evaluasi juga bertujuan mengukur pemahaman audiens terhadap pesan, nilai historis, dan kearifan lokal dalam Kitab Simbur Cahaya, serta menilai kesesuaian tujuan perancangan, karakteristik audiens, dan efektivitas media kampanye dalam memperkenalkan warisan budaya Sumatera Selatan tersebut.

Melalui tahapan ini, proses penelitian tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa media kampanye, melainkan juga pada pemahaman makna di baliknya, yaitu bagaimana visual dapat menghidupkan kembali identitas sejarah yang mulai terlupakan, serta bagaimana desain dapat menjadi ruang dialog antara nilai historis dan generasi muda. Pendekatan ini memungkinkan nilai-nilai sejarah diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang lebih komunikatif, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan budaya visual masa kini. Selain itu, media kampanye diharapkan mampu membangun kesadaran generasi muda terhadap pentingnya mengenali dan memahami warisan sejarah sebagai bagian dari identitas budaya. Dengan demikian, desain tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai medium edukasi dan penguatan ingatan kolektif terhadap nilai-nilai sejarah yang perlu dijaga keberlanjutannya.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Bagan1 Kerangka Pikir Perancangan
Sumber: Rahman, 2026

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

HASIL

Latar Belakang Sejarah Ratu Sinuhun dan Kitab Simbur Cahaya

Ratu Sinuhun adalah sosok yang merancang Kitab Simbur Cahaya, berdasarkan referensi lukisan Ratu Sinuhun Karya Marta Astrawinata yang ditempatkan di museum SMB II Palembang, Ratu Sinuhun sosok yang anggun dengan memakai hijab warna *cream* dengan baju berwarna merah. Elemen visual lain yang ada di dalam lukisan meliputi naskah Kitab Simbur Cahaya dengan lilin dan pena sebagai objek tambahan. Ratu Sinuhun merupakan putri dari Temenggung Manco Negoro bin Pangeran Adipati Sumedang bin Pangeran Wiro Kesumo Cirebon bin Sayyid Maulana Muhammad 'Ainul Yaqin (Sunan Giri). Beliau menikah dengan Pangeran Sido Ing Kenayan Jamaluddin Mangkurat IV, yang menjabat sebagai Raja Kesultanan Palembang pada rentang tahun 1639 hingga 1650. Sebagai ratu yang memimpin Kesultanan Palembang, Ratu Sinuhun berhasil mengumpulkan dan menyusun berbagai adat daerah, sekaligus memadukannya dengan hukum keluarga yang merupakan gabungan antara hukum Islam dan hukum adat. Sejak saat itulah Undang-Undang Simbur Cahaya mulai diberlakukan sebagai aturan adat bagi masyarakat di seluruh wilayah uluan Kesultanan Palembang.



Gambar 1 Lukisan Ratu Sinuhun
Sumber: Rahman, 2026

Lukisan Ratu Sinuhun pada gambar 1 di atas, merupakan *big idea* dalam perancangan ini. Selain itu, perencanaan kreatif merupakan gagasan besar (*big idea*) yang menjadi fondasi dalam sebuah kegiatan periklanan. *Big idea* berperan sebagai inti pemikiran yang harus kuat dan konsisten, sehingga mampu menjaga fokus pesan pada setiap bentuk promosi. Dalam proses perancangan, terdapat tiga komponen utama, yaitu tujuan kreatif, strategi kreatif, dan program kreatif.

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Ketiganya menjadi bagian dari proses desain yang diwujudkan dalam bentuk konsep, baik secara tertulis maupun verbal. Media utama berperan sebagai inti dalam penyampaian informasi, yaitu berupa Animasi 2D yang berisikan tentang narasi Ratu Sinuhun yang dibagi menjadi 3 bagian, Biografi Ratu Sinhun, pengaruh beliau dalam masa pemerintahan, penjelasan Kitab Simbur Cahaya dan Buku Zine tentang Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun. Media Animasi juga menjadi bentuk audio visual dari perancangan ini, buku Zine sebagai media fisik dari informasi ringkas yang ada di media Animasi. Dengan dukungan kedua media utama ini dapat memberikan pengalaman baru bagi penikmat maupun masyarakat umum akan Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun di kota Palembang.

Konsep Kreatif Perancangan Media Kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun

Konsep Kreatif dalam perancangan media kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan media yang efektif dan tepat sasaran. Konsep ini disusun untuk menyesuaikan elemen visual dengan karakteristik generasi muda sebagai target audiens, sehingga mampu menarik perhatian dan membangun ketertarikan topik sejarah. Dalam konsep kreatif ini, terdapat strategi kreatif dan program kreatif yang dirancang guna menyampaikan pesan budaya secara menarik, informatif, dan relevan melalui media kampanye yang telah ditentukan.

1. Strategi Kreatif

Big Idea pada perancangan komunikasi visual Kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun bagi Remaja di Kota Palembang berfokus pada bentuk siluet Kitab sebagai identitas visual utama. Definisi Kitab itu sendiri adalah karya tulis atau lembaran berperekat yang dihimpun menjadi satu kesatuan jilid, yang berisi himpunan norma, ajaran, hukum, atau kumpulan pengetahuan tertentu yang tersusun secara sistematis.

2. Tujuan Kreatif

Kreatif dari perancangan ini adalah untuk menyajikan narasi Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun menjadi sebuah pengalaman visual yang relevan, menarik, dan mudah dicerna oleh generasi muda di Kota Palembang. Dengan mengemas pesan edukasi yang modern dan profesional, perancangan ini berupaya memecah stigma bahwa sejarah adalah materi yang kaku dan membosankan. Melalui pendekatan komunikasi visual, tujuan utamanya adalah membangkitkan rasa bangga serta rasa kepemilikan remaja terhadap identitas budaya mereka tanpa menghilangkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam cerita aslinya.

3. Pesan Verbal

Pesan verbal merupakan unsur komunikasi dalam perancangan yang disampaikan melalui bahasa, baik berupa kata, kalimat, slogan, maupun narasi. Fungsinya adalah memperjelas informasi, menyampaikan gagasan dan pesan

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

utama, membangun pemahaman audiens, serta memperkuat makna pesan visual agar tujuan komunikasi perancangan dapat tersampaikan secara efektif. Berikut pesan verbal yang digunakan dalam perancangan ini, lihat tabel 1.

Tabel 1. Pesan Verbal

Headline	**Ratu Sinuhun & Kitab Simbur Cahaya**
Sub Headline	Riwayat Hukum Adat Palembang
Tag Line	Satu Kitab, Seribu Cahaya
Body Copy	memberikan uraian yang lebih lengkap tentang Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun, pengaruh beliau pada masa pemerintahan, dan pembahasan secara singkat tentang isi dari Kitab Simbur Cahaya. Bahasa yang digunakan tetap informatif namun komunikatif agar mudah dipahami oleh generasi muda dan tetap relevan sebagai media pembelajaran budaya.

Sumber: Rahman, 2026

4. *Big Idea*

Big Idea adalah gagasan utama atau ide besar yang menjadi landasan konseptual dalam proses perancangan. Big Idea berfungsi sebagai inti pemikiran yang mengarahkan keseluruhan strategi kreatif, mulai dari penentuan pesan, pendekatan visual, pemilihan media, hingga bentuk komunikasi yang ingin disampaikan kepada target audiens. Berikut *big idea* dalam peracangan ini yakni berupa visual buku atau kitab, lihat gambar 2



Gambar 2 *Big Idea*
Sumber: pin.it/6sSACQwol, 2026 dan Rahman, 2026

Big Idea pada perancangan media Kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun berfokus kepada bentuk dari Siluet Kitab dan juga sosok Ratu Sinuhun. Pemilihan Siluet Kitab sebagai *big idea* visual didasarkan pada posisinya sebagai representasi intelektualitas dan warisan paling fundamental Ilmu pengetahuan. Kitab ini bukan sekadar naskah kuno, melainkan simbol peradaban, keadilan, dan fondasi hukum yang membentuk identitas masyarakat Palembang.

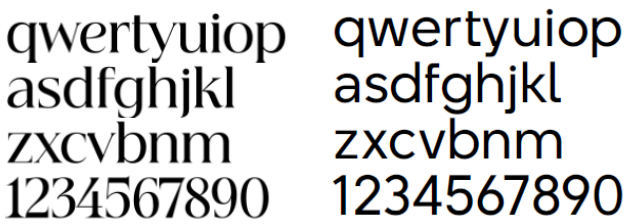
Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Dengan mengangkat kitab ini sebagai landasan logo, perancangan ini memiliki narasi yang kuat, yang mampu menghubungkan sosok personal Ratu Sinuhun dengan kontribusi nyata beliau terhadap tatanan sosial di masa lalu. Kitab Simbur Cahaya itu sendiri memuat banyak hal yang menjadi landasan dari hukum dan bentuk cara berfikir Ratu Sinuhun yang diplomatis sebagai bagian dari masa kesultanan Palembang. Nama ”Simbur Cahaya” yang berarti Percikan Cahaya, juga dapat menjadi bentuk visual dari harapan dan cahaya bagi masyarakat Palembang.



Gambar 3 Warna
Sumber: Fatur, 2026

Palet warna pada gambar 3 di atas terdiri dari Merah *Maroon*, Coklat muda, Putih Kotor dan Hitam telah dipilih secara strategis sebagai landasan visual untuk perancangan media komunikasi visual Kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun. Keempat warna ini berfungsi secara sinergis untuk menghubungkan esensi Kesultanan Palembang dengan audiens modern remaja. Warna Merah dan Coklat secara langsung merepresentasikan keningratan dan akar budaya Palembang yang kaya, menciptakan nuansa yang autentik dan mendalam. Sementara itu, warna Putih dan Hitam memberikan keseimbangan visual yang krusial untuk media edukasi, memastikan kejelasan informasi dan memberikan sentuhan modernitas serta kontras yang tajam.



Gambar 4 Font
Sumber: Fatur, 2026

Pemilihan font *BT Beautique Display* pada gambar 4 di atas sebagai elemen *headline* dalam perancangan ini didasari oleh karakteristik visualnya yang memiliki kontras garis sangat tajam, sehingga mampu memberikan kesan anggun sekaligus berwibawa. Tipografi ini secara instan menghadirkan nuansa modern

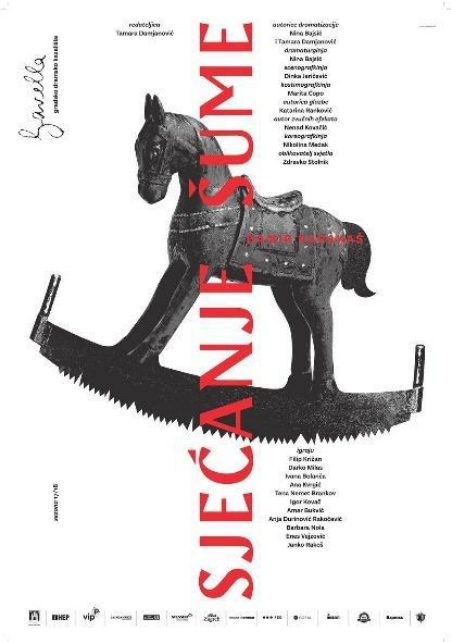
Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

dan sophisticated, yang efektif untuk menarik minat visual audiens remaja tanpa menghilangkan sisi formalitas dari konten historis yang diangkat. Dengan anatomi huruf yang tegas namun tetap memiliki lekukan yang luwes, font ini mampu menciptakan hierarki visual yang kuat sekaligus memastikan pesan utama tersampaikan dengan citra yang eksklusif dan profesional.

Penggunaan font *BT Beau Sans* sebagai *subheadline* dan *body copy* bertujuan menciptakan keseimbangan visual yang harmonis dengan font utama, sekaligus menjamin tingkat keterbacaan yang maksimal. Karakter sans-serif pada font ini memberikan kesan bersih, minimalis, dan modern, sehingga mampu menyederhanakan informasi yang kompleks agar lebih mudah dicerna oleh audiens remaja. Dengan struktur huruf yang terbuka dan proporsional, *BT Beau Sans* memberikan ruang napas pada tata letak desain, sekaligus memastikan teks penjelasan yang panjang tetap nyaman dibaca dalam berbagai format media edukasi, baik cetak maupun digital.

5. Gaya desain

Gaya desain adalah karakteristik atau pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan untuk membentuk identitas, suasana, dan kesan tertentu melalui pemilihan elemen visual, seperti warna, tipografi, ilustrasi, bentuk, komposisi, serta tata letak. Gaya desain berfungsi sebagai pedoman agar keseluruhan tampilan karya memiliki kesatuan visual dan sesuai dengan konsep perancangan serta karakteristik target audiens.



Gambar 5 Gaya Desain *Swiss Design*
Sumber: Fatur, 2026

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pemilihan gaya desain pada gambar 5 di atas memiliki kekuatan untuk mengangkat tema Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun didasari oleh kebutuhan untuk mendekonstruksi citra sejarah yang kerap dipandang kuno atau kaku oleh kalangan remaja. Mengingat Kitab Simbur Cahaya memuat aturan hukum adat yang kompleks, pendekatan Swiss Design yang sistematis dinilai efektif untuk menguraikan informasi tersebut menjadi unit-unit visual yang lebih sederhana dan mudah dipahami tanpa menghilangkan kewibawaannya. Remaja di Kota Palembang saat ini cenderung sangat terpapar oleh estetika desain global yang minimalis dan profesional, sehingga penerapan gaya ini memungkinkan narasi sejarah lokal untuk diposisikan sejajar dengan tren visual modern. Dengan demikian, tercipta kesan bahwa mempelajari sejarah bukan lagi sekadar kewajiban akademis yang membosankan, melainkan sebuah pengalaman visual yang relevan dengan gaya hidup serta preferensi estetika kontemporer mereka.

Visualisasi Desain Media Kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun

1. Logo

Logo adalah identitas visual berupa simbol, gambar, tipografi, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang dirancang untuk merepresentasikan identitas, karakter, nilai, dan citra suatu individu, organisasi, perusahaan, produk, maupun lembaga.



Gambar 6 Logo
Sumber: Fatur, 2026

Logo kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun pada gambar 6 di atas merupakan proses perancangan menggunakan Adobe Illustrator. Desain bentuk yang terinspirasi dari bentuk kitab yang sedang terbuka lembar demi lembar mencerminkan nilai-nilai yang terkandung dalam Kitab Simbur Cahaya, dan juga bentuk dari logo tersebut seperti cahaya yang menyembur keluar seperti makna dari Simbur Cahaya yang berarti Semburan Cahaya.

2. *Pre Media*

Pre-media adalah tahap awal dalam proses perancangan media komunikasi visual yang berfokus pada persiapan, perencanaan, dan penentuan strategi sebelum media diproduksi atau diwujudkan. Berikut *pre media* dalam perancangan ini, lihat gambar 7 di bawah.

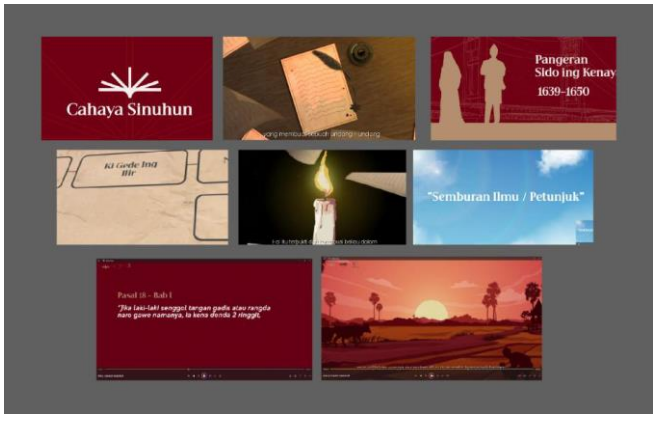
Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 7 Poster
Sumber: Fatur, 2026

Pre media dalam perancangan ini menampilkan 6 Poster yang berisikan pengenalan Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun dan informasi tiap bab dari Kitab Simbur Cahaya. Dengan penerapan gaya *Swiss Design* yang dipadukan dengan ilustrasi, perancangan ini mengutamakan prinsip kesederhanaan, keteraturan tata letak, tipografi yang tegas, serta komposisi visual yang komunikatif. Perpaduan tersebut diharapkan mampu menghasilkan tampilan desain yang modern, informatif, dan menarik, tanpa menghilangkan karakter visual serta pesan utama yang ingin disampaikan.

3. *Main Media*



Gambar 8. *Screen Shoot* Video Animasi
Sumber: Fatur, 2026

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Media utama pada gambar 8 di atas berperan sebagai inti dalam penyampaian informasi, yaitu berupa Animasi 2D yang berisikan tentang narasi Ratu Sinuhun yang dibagi menajdi 3 bagian, Biografi Ratu Sinhun, pengaruh beliau dalam masa pemerintahan, dan penjelasan Kitab Simbur Cahaya.



Gambar 9 Zine
Sumber: Fatur, 2026

Buku Zine sebagai media fisik dari informasi ringkas yang ada di media Animasi. Dengan dukungan kedua media utama ini dapat memberikan pengalaman baru bagi penikmat maupun masyarakat umum akan Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun di kota Palembang.

4. *Follow Up* Media



Gambar 10 Salinan Kitab Simbur Cahaya
Sumber: Fatur, 2026

Buku Salinan Kitab Simbur Cahaya pada gambar 10 di atas merupakan salinan dari pasal pasal Kitab Simbur Cahaya dengan sumber yang tertera. Dengan adanya media buku ini dapat memberikan gambaran nyata apa saja yang terkandung dalam Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 11 *Tote bag*
Sumber: Fatur, 2026

Tote bag pada gambar 11 di atas dipilih sebagai *merchandise* karena fungsional dan dekat dengan gaya hidup generasi muda. Kedua *tote bag* menampilkan visual dari logo Kampanye agar mudah diingat oleh masyarakat.

DISKUSI

Logo sebagai indentitas Visual

Logo kampanye "Cahaya Sinuhun" menjadi identitas visual yang mengangkat Kitab Simbur Cahaya, naskah undang-undang adat Palembang karya Ratu Sinuhun. Simbol utamanya berupa buku terbuka dengan garis-garis yang memancar ke atas seperti sinar, melambangkan kitab sebagai sumber pengetahuan dan aturan luhur yang menyinari masyarakat, sesuai dengan makna "Simbur Cahaya" sebagai pancaran cahaya. Komposisinya yang simetris dengan sinar tengah paling tegak dapat dibaca sebagai keadilan yang lurus, sedangkan sinar yang menyebar ke kiri dan kanan menggambarkan pengaruh kearifan lokal yang menjangkau semua kalangan. Warna marun pada seluruh logo membawa kesan keagungan dan kewibawaan, sekaligus dekat dengan citra budaya Palembang seperti songket dan tradisi kerajaan. Tipografi serif yang elegan memberi nuansa sejarah namun tetap mudah dibaca di media modern, dan penempatan teks tepat di bawah simbol menegaskan bahwa cahaya pengetahuan itu bersumber dari kebijaksanaan Ratu Sinuhun. Secara keseluruhan, simbol, warna, dan huruf bekerja bersama sebagai identitas yang mudah diingat dan mewakili tujuan kampanye, yaitu memperkenalkan kembali Kitab Simbur Cahaya sebagai warisan hukum adat Sumatra Selatan.

Pre-Media: Poster

Poster digunakan sebagai media awal untuk memperkenalkan identitas dari kampanye Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun. Pemilihan gaya desain *Swiss* yang dikombinasikan dengan elemen ilustrasi mencipkatan kesan yang dinamis dan relevan dengan audiens sekaligus memberikan kesan *modern* untuk

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

topik yang membahas sejarah. Visualisasi estetis dapat memperkuat pesan komunikasi sekaligus membangun citra yang mudah dikenali audiens (Lester, 2013:115-117).

Main Media: 2D Animasi

Animasi 2D ini menjadi media utama dari perancangan media edukasi Kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun karena memuat semua narasi, cerita dan informasi tentang Ratu Sinuhun. Media ini berisi tentang Ratu Sinuhun yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu biografi singkat Ratu Sinuhun, pengaruhnya dalam masa pemerintahan, dan isi dari Kitab Simbur Cahaya. Dengan penyajian sistematis, media animasi ini memungkinkan audiens dapat memahami dan mempelajadi tentang Ratu Sinuhun serta aspek aspek nilai yang terkandung dalam Kitab Simbur Cahaya. Selain itu dengan bentuk format video akan memberikan pengalaman yang baru bagi penikmat ataupun generasi muda dalam memperlajari budaya Palembang. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media edukasi yang interaktif terutama untuk kalangan remaja (Sadiyah, 2025;33).

Follow Up Media: Zine, Salinan Kitab Simbur Cahaya, *Totebag*

Merchandise berupa zine, *totebag*, dan salinan Kitab Simbur Cahaya menjadi media follow-up yang memperkuat relevansi kampanye karena menghadirkan pesan kampanye dalam bentuk yang dapat dimiliki, digunakan, dan dibawa dalam aktivitas sehari-hari audiens. Setelah kampanye utama berakhir, ingatan audiens terhadap pesan cenderung memudar, sehingga produk turunan berperan menjaga agar pesan tetap hadir dan berkesinambungan. Zine berfungsi sebagai media edukasi yang ringkas, visual, dan mudah diakses, sehingga nilai-nilai dalam Kitab Simbur Cahaya dapat dikemas dengan bahasa yang lebih dekat dengan generasi muda. *Totebag* yang memuat logo Cahaya Sinuhun sebagai identitas visual berfungsi sebagai media promosi bergerak, sebab setiap kali digunakan di ruang publik, ia secara tidak langsung memperkenalkan kampanye kepada orang lain tanpa biaya promosi tambahan. Sementara itu, salinan Kitab Simbur Cahaya memberi audiens akses langsung terhadap naskahnya, sehingga kampanye tidak berhenti pada tahap pengenalan, tetapi mendorong pemahaman yang lebih mendalam serta kepedulian terhadap pelestarian warisan hukum adat Sumatra Selatan. Ketiga produk ini saling melengkapi: zine membangun ketertarikan, totebag memperluas visibilitas, dan salinan kitab memperdalam pengetahuan. Produk turunan terbukti mampu meningkatkan jangkauan audiens sekaligus memperluas penetrasi pasar (Setiawardhani, 2025:32-33). Dengan demikian, merchandise tidak hanya bernilai fungsional dan estetis, tetapi juga menjadi strategi komunikasi berkelanjutan yang memperkuat identitas kampanye, membangun kedekatan emosional dengan audiens, dan memperpanjang usia pesan kampanye.

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Sintesis dan Efektivitas Media Promosi Berdasarkan Model AISAS

Perancangan penerapan media kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun bagi Remaja di Kota Palembang menjadi penyambung dan menegaskan narasi sejarah dapat dikemas menjadi bentuk yang lebih relevan bagi target audiens. Berangkat dari nilai penting kitab ini sebagai kodifikasi hukum tertulis yang memadukan hukum adat masyarakat uluan dengan prinsip syariat Islam, termasuk keberpihakannya pada hak perempuan, di tengah fenomena alienasi sejarah yang membuat remaja Kota Palembang lebih akrab dengan budaya populer asing daripada sejarah lokal. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode design thinking (*empathize, define, ideate, prototype*, dan *test*), perancangan berangkat dari big idea siluet kitab sebagai simbol intelektualitas, keadilan, dan fondasi hukum masyarakat Palembang. Big idea ini diwujudkan dalam logo kitab terbuka dengan garis-garis yang memancar sebagai representasi makna "Simbur Cahaya", yaitu semburan cahaya, dengan tagline "Satu Kitab, Seribu Cahaya".

Identitas visualnya dibangun dari palet merah maroon, coklat muda, putih kotor, dan hitam yang merepresentasikan keningratan dan akar budaya Palembang sekaligus menjaga kejelasan dan kontras, dipadukan dengan tipografi *BT Beautique Display* yang anggun dan berwibawa untuk *headline* serta *BT Beau Sans* yang bersih dan mudah dibaca untuk *subheadline* dan *body copy*. Gaya desain yang dipilih adalah *Swiss Design*, yaitu pendekatan yang sistematis dengan tata letak rapi dan pemanfaatan ruang kosong, yang dinilai efektif untuk mendekonstruksi citra sejarah yang kerap dianggap kuno dan kaku. Pendekatan ini menguraikan aturan hukum adat yang kompleks menjadi unit-unit visual sederhana tanpa menghilangkan kewibawaannya, dan pada poster dipadukan dengan ilustrasi. Karena remaja Palembang sudah terbiasa dengan estetika global yang minimalis dan profesional, narasi sejarah lokal dapat diposisikan sejajar dengan tren visual modern, sehingga belajar sejarah terasa sebagai pengalaman visual yang relevan dengan gaya hidup mereka, bukan sekadar kewajiban akademis. Strategi medianya terdiri atas enam poster sebagai *pre media*, animasi 2D sebagai media utama yang memuat biografi Ratu Sinuhun, pengaruhnya pada masa pemerintahan, dan isi kitab, serta zine sebagai wujud fisik dari informasi ringkas animasi tersebut, lalu buku salinan Kitab Simbur Cahaya dan tote bag berlogo kampanye sebagai *follow-up media*. Evaluasi efektivitas media dilakukan menggunakan model perilaku konsumen AISAS yang meliputi lima tahapyang diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. AISAS

Attention	Menarik perhatian
Interest	Elemen yang membangkitkan minat
Search	Interaksi target

Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Action	Respon terhadap media
Share	Kesediaan dalam membagikan/menyebar

Sumber: Fatur, 2026

Model AISAS terdiri atas lima tahap, yaitu *Attention, Interest, Search, Action,* dan *Share*. Model ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik perilaku audiens digital yang menjadi target utama kampanye. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain media kampanye mampu menarik perhatian *(attention*) melalui tampilan visual yang harmonis dan berkarakter. Elemen warna, ilustrasi, dan tata letak berperan besar dalam membangkitkan minat *(interest)* audiens untuk mengenal lebih jauh tentang produk. Tahap pencarian (search) ditandai dengan meningkatnya interaksi audiens terhadap konten digital, sementara tahap tindakan *(action)* terlihat dari adanya respons berupa minat audiens dalam mempelajari topik sejarah. Pada tahap berbagi *(share)*, sebagian besar audiens menyatakan kesediaan untuk membagikan ulang media kampanye karena dinilai menarik dan informatif.

Relevansi Metode Design Thinking dalam Proses Perancangan

Penerapan metode Design Thinkingterbukti membantu peneliti dalam merancang solusi visual yang berfokus pada pengguna. Setiap tahap proses mulai dari *empathize, define, ideate, prototype*, hingga *test* membentuk siklus berpikir yang logis dan sistematis. Tahap empati memberikan pemahaman mendalam terhadap audiens dan konteks sejarah. Tahap definisi mengarahkan fokus masalah pada kurangnya media kampanye Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun. Melalui tahap ideasi dan prototipe, berbagai alternatif desain diuji untuk menemukan pendekatan visual paling efektif, sementara tahap uji (testing) memastikan media benar-benar sesuai dengan perilaku dan kebutuhan target audiens.Dengan demikian, metode ini tidak hanya menghasilkan karya desain yang menarik, tetapi juga menciptakan proses berpikir strategis yang menempatkan budaya dan pengguna sebagai inti dari perancangan.

SIMPULAN

Perancangan komunikasi visual Kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun dilakukan sebagai upaya memperkenalkan tokoh asal Kota Palembang beserta pengaruhnya pada masa sekarang dengan kemasan lebih modern dan mudah dimengerti oleh semua kalangan terkhususnya generasi muda. Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan tahap pengumpulan data, pengolahan data, konsep perancangan, perancangan visual, dan *prototype.* Mengangkat *Big Idea* pada perancangan media Kampanye Kitab Simbur Cahaya Karya Ratu Sinuhun berfokus kepada bentuk dari Siluet Kitab. Pemilihan Siluet Kitab sebagai big idea visual didasarkan pada posisinya sebagai representasi intelektualitas dan warisan paling fundamental Ilmu pengetahuan. Kitab ini bukan sekadar naskah kuno, melainkan simbol peradaban, keadilan, dan fondasi hukum yang membentuk identitas masyarakat Palembang. Proses

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

visualisasi desain meliput media-media yang akan digunakan kampanye Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun. Main media yang merupakan animasi 2d yang menjelaskan Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun yang dikemas menjadi animasi 2d agar dapat dinikmati oleh target audiens remaja, adapun juga berbagai media pendukung seperti *Zine* yang berisi penjelasan dalam bentuk visual dan tulisan dari Kitab Simbur Cahaya karya Ratu Sinuhun.

Berdasarkan hasil tersebut, saran yang dapat diberikan Untuk pengembangan karya di masa mendatang, perancangan ini disarankan untuk dapat diuji coba dan diimplementasikan secara nyata pada ruang-ruang publik strategis, khususnya Museum Sultan Mahmud Badaruddin II dan Museum Balaputra Dewa di Kota Palembang. Aktivasi media visual secara langsung di lingkungan pameran museum tidak hanya memperluas jangkauan edukasi publik, tetapi juga menjadi instrumen kampanye visual yang konkret dalam melengkapi aspek akademis maupun administratif untuk memperjuangkan status Ratu Sinuhun sebagai Pahlawan Nasional. Langkah ini sekaligus berfungsi sebagai media pemantik memori kolektif masyarakat bahwa Kitab Simbur Cahaya merupakan mahakarya hukum adat dan tatanan sosial yang memiliki pengaruh besar di wilayah Uluan Palembang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami selaku tim penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Universitas Indo Global Mandiri, terutama kepada Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya serta Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas segala bentuk dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan dan pelaksanaan tugas akhir ini.Penghargaan yang tulus juga kami berikankepada semua pihak yang telah membantu melalui arahan, fasilitas, dan kesempatan yang sangat berarti, sehingga karya ini dapat berkembang dengan baik. Tak lupa, terima kasih kami haturkan kepada seluruh responden dan mitra yang telah berpartisipasi aktif serta mendukung kelangsungan proses perancangan hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Analisis konsep Gender dalam Undang-Undang Simbur Cahaya sebagai sumber Pembelajaran Sejarah. (2021). In Kalpataru: Vol. Volume 7 (Issue Nomor 1, pp. 10–18). P-ISSN 2460-6383.

Anggraini, F. P., Maulidina, S., Harahap, M. A., Al Farras, S. S., & Hudaidah. (2025). *Menelusuri Warisan Islam dan Kearifan Lokal di Makam SaboKingking: Kisah Tokoh, Simbur Cahaya, dan Tradisi*. Realita Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam, 23(1), 139–160. https://doi.org/10.30762/realita.v23i1.488

Berlian Susetyoa., Ravico. (2021) Perubahan Birokrasi Marga Wilayah Musi Ulu Di Afdeeling Palembangsche Bovenlanden 1906-1942. In Sejarah dan

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V11I3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Budaya, Vol. 15, No.2. ISSN: 2503-1147. Museum Perjuangan Subkoss Garuda Sriwijaya, Indonesia.

Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84.

Darmawan. A.A (2024). *"Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Tokoh Perjuangan Kemerdekaan Sumatera Selatan Terhadap Masyarakat Kota Palembang"*. In amarasi: jurnal desain komunikasi visual vol.5, no.1, januari 2024.

Djelantik, A. (1999). *Estetika: sebuah pengantar*.

Dwi Anggi Wulandari, Marzuki. (2020). Undang-Undang Simbur Cahaya Dalam Mengatur Hukum Perkawinan Di Kesultanan Palembang. Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya - Vol. 22 No. 02. https://doi.org/10.25077/jantro.v22.n2.p187-197.2020

Hidayatullah, Priyanto. Amarullah Akbar dan Zaky Rahim. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.

Halimatus'sadiyah, Dimas Farhat Wijaya, Muhammad Zaky Nugroho. (2025) *Perancangan Animasi 2d Sebagai Media Edukasi Tentang Bahaya Melanggar Lalu Lintas.* Anima Rupa: Jurnal Animasi, E-ISSN : 3046-6083, DOI: https://doi.org/10.59997/animarupa

Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah.* Yogyakarta: Tiara Wacana.

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Lester, P. M. (2013). Visual communication: Images with messages (6th ed.). Wadsworth Cengage Learning.

Meizar, M. al fatach, Prasetya, D., & Iswandi, H. (2025). Penerapan Strategi Promosi Album Band Candei di Kota Palembang. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, *10*(3), 626–650. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i3.6001

Muhammad Ilham, Rahyu Zami. (2022). *Undang-undang Simbur Cahaya dan Piagam dalam Kebijakan Pencegahan Korupsi serta Kasus Gratifikasi dan Penyuapan di Kesultanan Palembang.* In Jurnal Ilmu Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Vol 4. No. 1. ISSN: 2715-6273 https://jurnalfuad.org/index.php/ishlah/index. UIN Jambi.

Mohammad Syawaludin. (2014). Analisis Sosiologis terhadap Sistem Pergantian Sultan di Kesultanan Palembang Darussalam. In Intizar, Vol. 20, No.1. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

Muhammad Aliyuddin, Badrudin, Sopan Setiawan. (2026). *Struktur Sosial Simbur Cahaya: Studi Integrasi Normatif Masyarakat Melayu Islam Sumatera Selatan.* In Lisyabab, Vol. 7, No.1, ISSN 2722-7243. Universitas Islam

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Negeri Raden Fatah Palembang.

Patriansyah, M. (2014). *Analisis semiotika Charles Sanders Peirce karya patung Rajudin berjudul manyeso diri*.Ekpresi Seni, 16(2), 90085.

Patriansah, M., Iswandi, H., Putri, H. A., & Az-zahra, V. N. (2026). Sriwijaya Festival Poster for the 2023-2025 Period as a Cultural Communication Medium. *Sanggitarupa*, *6*(1), 44-66.

Patriansah, M., Muka, I. K., Pebryani, N. D., & Ratna, T. I. (2026). Palembang jumputan textile as cultural heritage: a historical study and its development dynamics. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, *24*(1), 147-166.

Patriansah, M., Verdianto, V., & Riansyah, N. (2025). Representasi Estetika Batik Sumatera Selatan: Koleksi Museum Balaputera Dewa. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *10*(3), 482-511.

Patriansah, M., Viatra, A. W., & Yazid, I. M. (2025). Analisis Fungsi dan Estetika Logo 'Nyenyes' Palembang. *Sosial Budaya*, *22*(1), 25-37.

Pasya, A., Lubis, H. R. N., & Patriansah, M. (2025). Penerapan Media Promosi Visual Kue Srikaya Kepada Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Kuliner Tradisional Palembang. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, *10*(3), 718–738. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i3.5878

Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, *4*(2). https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796

Pebriyanto & Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. (2024). *Perancangan Animasi 2D Tentang Manfaat Sayur pada Kesehatan Pencernaan untuk Anak Usia 6 – 7 Tahun. In Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi (Vol. 20, Issue 2, pp. 193–195) [Journal-article].*

Pratiwi, D. P., Iswandi, H., Yulius, Y. (2023). *Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Senjata Tradisional Sumatera Selatan*. InBesaung Jurnal Seni Desain Dan Budaya (Vol. 8, Issue 1, pp. 35–36).

Prajana, A., Syafikarani, A., & Wiba Pamela, A. (2025). Motion Graphic sebagai Media Informasi Desain Komunikasi Visual (DKV) Peminatan Designpreneur. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, *10*(1), 213–230. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i1.4344

Rohidi. Tjetjep R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Rowe, P. G. (1991). *Design thinking*. MIT press. 026268067X

Sartono Kartodirdjo. (1968). Jurnal Lembaran Sejarah : *Beberapa Vasal dari Historiografi Indonesia*. Jogjakarta : Kanisius.

Volume 11 No.03 Agustus-November 2026 | ISSN PRINT: 2502-8626 - ISSN ONLINE: 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v11i3.7776 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Satria Wijaya, Sahid Teguh Widodo , Slamet Subiyantoro. (2018). *Ungkapan Kearifan Kultural Tentang Aturan Adat Bujang Gadis Dan Kawin Dalam Undang-Undang Simbur Cahaya Kesultanan Palembang 1824.* Jurnal Krendo Vol. 2 No.1, ISSN 2599-316X, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Setiawardhani, W. O. (2025). Postmodern packaging as visual communication medium in branding strategy. Global Insight Journal of Media, Entertainment and Research, 3(1), 22–34.

Sirajudin. M, Ahmad Mathori, Ahmad Abas Mustofa. (2021). *Undang-Undang Simbur Cahaya Bangkahulu.* Penerbit Samudra Biru. ISBN: 978-623-261-189-4. Yogyakarta.

Sirajuddin. M, M. Arif Rahman Hakim, Elman Johari. (2022). *The Simbur Cahaya Bangkahulu Constitutional Law as a Source of Indonesian Law: A Review of Local Wisdom and a Study of National Legal Education. In* International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU), Vol. 9, No. 12, ISSN, 2364-5369.

Sundari, S., Dr. & Tahta Media Group. (2025). *Pejuang perempuan Ratu Sinuhun*. In A. N. S. Putro S. Kom. ,. M. T. (Ed.), Tahta Media Group. Tahta Media Group. 978-634-262-101-1.

Tomy Wijaya, Fatimah Alauwiyah. (2025). *Transformation Of Marga Governance In South Sumatra: A Comparative Analysis Of The Dutch Colonial Era And The Republic Of Indonesia, 1825-1983.* In Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Bidang Administrasi, Sosial, Humaniora Dan Kebijakan Publik, Vol.8, No.3 ISSN 2654-6035. DOI: 10.24198/responsive.v8i3.64474. Universitas Sriwijaya, Palembang.

Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE *(Desain komunikasi visual).* Media Pressindo.

Vaughan, T. (2004). Multimedia : *Making It Work* (6th ed.). ANDI.

Victoria Ramadhan Virdaus dkk. (2025). *Perancangan Media Informasi Mengenai Kampanye Tokoh Pahlawan Nasional Perempuan*. in Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara (Vol.1, issue 2, pp. 249-255). https://doi.org/10.59435/menulis.v1i2.53

Yusdani. (2004). *THE BOOK OF SIMBUR CAHAYA, The Recieptive Theory Point Of View.* In Millah Vol 3, No.2. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.