

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan *motion graphic* sebagai *destination branding* Kota Lama Banyumas melibatkan beberapa tahap penelitian, termasuk observasi, wawancara, dan pengumpulan data. Dari data yang dikumpulkan, penulis menemukan bahwa Kota Lama Banyumas perlu diperkenalkan kepada masyarakat Banyumas dengan media *motion graphic* yang sesuai dengan positioning yang cocok untuk menarik kalangan remaja yang menyukai sejarah dan budaya. *Motion graphic* ini berfungsi sebagai media promosi untuk menarik calon wisatawan yang ingin mengunjungi Kota Lama Banyumas. Dalam perancangan ini, *motion graphic* ini didesain berdasarkan positioning kawasan wisata itu sendiri, dengan fokus menciptakan pengalaman unik dan nostalgik. Konsep *motion graphic* ini juga disesuaikan dengan destinasi sejarah yang ada, dengan sentuhan visual klasik dan retro. *Motion graphic* ini akan memperlihatkan sejarah singkat, keindahan kesenian, dan pesona destinasi wisata sejarah di Kota Lama Banyumas, dengan efek halftone dan animasi *motion* yang menarik. Media pendukung lain seperti poster, stiker, dan reels Instagram juga akan digunakan untuk mendukung promosi *motion graphic* ini dan menjangkau target audiens secara luas. Dengan perpaduan visual klasik dan retro, *motion graphic* ini akan menciptakan pengalaman visual yang menarik dan tak terlupakan, mengundang audiens untuk merenung dan mengeksplorasi kekayaan sejarah Kota Lama Banyumas.

6.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang relevan untuk perancangan *motion graphic* sebagai *destination branding* Kota Lama Banyumas:

- a. Penekanan pada Nilai Sejarah dan Budaya Pastikan *motion graphic* menyoroti kekayaan sejarah dan budaya Kota Lama Banyumas. Gunakan animasi untuk menggambarkan peristiwa bersejarah, bangunan-bangunan bersejarah, dan tradisi lokal yang membedakan kawasan tersebut.

- b. Visual yang Menarik dan Konsisten Buatlah visual yang menarik dan konsisten dengan identitas Kota Lama Banyumas. Pemilihan warna, font, dan elemen visual lainnya harus mencerminkan karakter unik dan atmosfer kawasan tersebut.
- c. Cerita yang Menghubungkan Buatlah narasi yang kuat dan menyentuh emosi penonton. Ceritakan kisah unik tentang Kota Lama Banyumas, mengapa tempat ini istimewa, dan bagaimana pengalaman di sana dapat menginspirasi atau memberikan dampak positif bagi pengunjung.
- d. Inklusi Wisata Populer Tampilkan beberapa destinasi wisata populer di Kota Lama Banyumas dalam *motion graphic*, seperti bangunan bersejarah, museum, galeri seni, atau atraksi lain yang menarik.
- e. Keterlibatan Masyarakat Libatkan masyarakat lokal dalam proses perancangan *motion graphic*. Mungkin Anda bisa mengumpulkan cerita atau testimoni dari penduduk setempat tentang pentingnya Kota Lama Banyumas dalam hidup mereka.