

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perfumer adalah profesi dimana seseorang memiliki keterampilan untuk meracik dan mengidentifikasi bahan dalam parfum untuk memberikan pengalaman sensorik dengan *scent profile* yang unik. Jumlah *perfumer* di Indonesia masih sangat sedikit dikarenakan masyarakat Indonesia yang masih belum mengenali potensi yang ada di dalamnya. Informasi mengenai profesi *perfumer* terbatas dan media yang sudah ada membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk mengakses informasinya semakin menghambat calon *perfumer* untuk mendapatkan edukasi mengenai hal tersebut.

Diajukan solusi berupa media informasi interaktif berupa *game* simulasi. Pemula dapat mengetahui informasi parfum secara mendasar dan mensimulasikan proses pembuatan parfum dan proses kreasi dalam menciptakan citra merek produk yang bernilai tinggi. *Game* simulasi diharapkan dapat memberikan gambaran dan wawasan untuk menjadi *perfumer* dan persiapan diri yang perlu dilakukan sebelum memasuki industri *perfumery*.

Sebagai tahapan riset, dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara narasumber. Wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai *perfumery* dilakukan dengan *perfumer* Karina Mandala, *aromapreneur* William Sicher Wijaya, dan *perfume educator* Divanda Gitadesiani. Kemudian wawancara ahli dilakukan dengan *narrative designer* Wiartha A. Sutra dan *game artist* Christian Martaleo terkait media *game* simulasi. Selain wawancara, dilakukan penyebaran kuesioner kepada target perancangan dan observasi pada event parfum lokal. Studi eksisting dan studi referensi dilakukan untuk dapat memetakan *user selling point* media perancangan.

Metode perancangan *game* simulasi yang digunakan mengikuti teori Tracy Fullerton, yaitu *research*, *setting player expectation goals*, *brainstorming*, *prototyping*, *playtesting*, *iteration*, dan *design document*. *Game* simulasi yang

dihasilkan berupa *mobile game* berjudul Atelier. Game tersebut dapat diakses tanpa perlu membuka komputer atau mengunjungi situ *website*. Konten yang terdapat di dalam game juga mendapatkan pembaharuan secara berkala, namun pemain tetap dapat mengakses atau mempelajari kembali proses simulasi peracikan yang sudah pernah dilakukan. *Game* simulasi sifatnya merupakan media pendamping yang tidak dapat menggantikan media pembelajaran utama *perfumery school* atau *workshop*. Namun diharapkan dengan game ini calon *perfumer* mendapatkan sedikit gambaran melalui proses simulasi bagaimana pekerjaan dari profesi *perfumer*.

5.2 Saran

Dalam proses pengerjaan tugas akhir, banyak pengalaman dan wawasan yang didapat. Tidak hanya secara teori atau pengetahuan, melainkan praktik dalam bentuk penguasaan perangkat lunak yang membantu proses perancangan. Beberapa saran dituliskan dalam bentuk poin-poin sebagai berikut:

5.2.1 Saran untuk Dosen/Peneliti

- 1) Harapannya peneliti selanjutnya yang mengambil topik serupa dapat mematangkan strategi pemasaran media utama mereka agar dapat sampai ke target perancangan dengan lebih maksimal.
- 2) Peneliti selanjutnya melakukan perancangan media mengenai parfum menggunakan media digital juga, dapat menambahkan media tambahan yang dapat membuat target perancangan turut merasakan pengalaman sensorik dalam mencium setiap aroma dari berbagai bahan agar semakin efektif.
- 3) Selain membuat anggaran pengeluaran, perlu diingat untuk menambahkan juga rencana anggaran pemasukkan dan laba yang diterima pada media utama dan media sekunder.
- 4) Dalam memilih topik tidak perlu memilih berdasarkan hal yang sudah dikuasai, tetapi berdasarkan rasa penasaran untuk ingin memahami topik tersebut.
- 5) Manfaatkan setiap waktu dengan baik, terutama menyelesaikan laporan agar dapat mencicil perancangan karya.

- 6) Membuat skala prioritas dan batasan perancangan dalam proses *brainstorming*. Hanya menambahkan ketika masih memiliki waktu.
- 7) Jurnal maupun buku yang membahas mengenai parfum masih sangat terbatas aksesnya, sehingga sumber primer yang dapat ditanyakan secara langsung adalah mereka yang sudah lama bergabung dalam industri parfum.
- 8) Sumber teori yang ada *outdated*, namun juga menjadi fondasi dari perkembangan parfum modern. Perlu menyeimbangi informasi dasar dengan informasi terbaru.
- 9) Untuk melengkapi informasi mengenai sejarah parfum Indonesia dapat dilengkapi dengan sejarah minyak atsiri atau rempah Indonesia yang merupakan bahan baku dalam parfum.
- 10) Figma dianjurkan karena mampu memuat asset dalam jumlah banyak dengan penyimpanan *cloud*, namun kelemahannya adalah memilikiketerbatasan dalam *coding* dan tidak dapat menambahkan musik di dalam perancangan pada versi tidak berbayar.
- 11) *Game* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memberikan pembaharuan bahan dan *main story* setiap karakter. Beberapa *storyline* harus dipotong karena keterbatasan waktu dan tenaga.

5.2.2 Saran untuk Universitas

- 1) Menambahkan lagi referensi buku di perpustakaan mengenai pembahasan parfum. Hanya ada satu buku dengan judul *Fragrance and Fashion*. Status ketersediaan buku tidak dapat dipastikan oleh perpustakawan sehingga untuk penulisan laporan menggunakan sumber lain dengan akses terbatas.
- 2) Buku yang membahas prinsip dan elemen pada *game* banyak yang *outdated*. Mengikuti dengan perkembangan zaman, sebaiknya sudah tersedia edisi dalam sepuluh tahun terakhir.
- 3) Menambahkan referensi *mobile game*, tidak hanya *console* dan PC. *Console* dan PC memiliki *end goal* yang dapat diselesaikan di akhir,

berbedan dengan *mobile game* yang memiliki pembaharuan sehingga memiliki *end goal* dengan mekanisme yang berbeda.

- 4) Menambahkan *artbook* dengan referensi gaya visual 2D, tidak hanya berbasis 3D *realism*. 2D berupa gaya visual *eastern* Cina dan Jepang. Perkembangan industri *entertainment* dan *game* yang menggunakan Live2D terutama membutuhkan gaya visual tersebut.
- 5) Memberikan materi mengenai pembahasan *perfumery* dari kacamata industri desain. Industri parfum membutuhkan industri kreatif dalam membuat *branding*, *design product*, *storytelling*, hingga *campaign*.

