

**ADAPTASI VISUAL GAME 'GROW A GARDEN'
ROBLOX UNTUK RAJUTAN GROW A CROCHET
SEBAGAI MEDIA PROMOSI INOVATIF BRAND
“WOOL & WONDER”**

TUGAS AKHIR



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (D3)
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



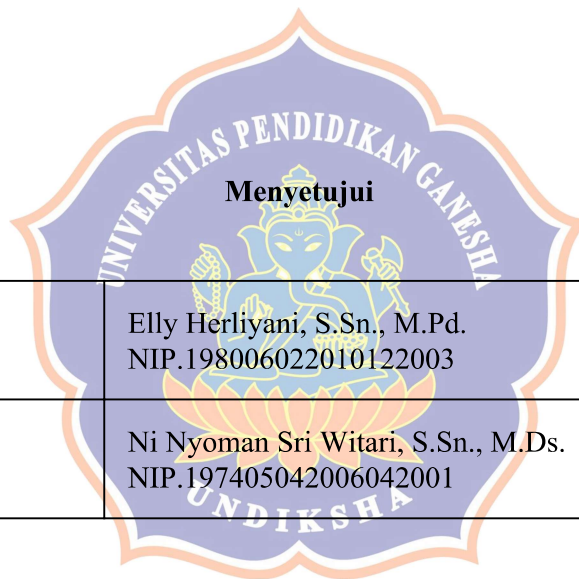
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

TUGAS AKHIR

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR AHLI MADYA



Menyetujui

Pembimbing I	Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. NIP.198006022010122003
Pembimbing II	Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds. NIP.197405042006042001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

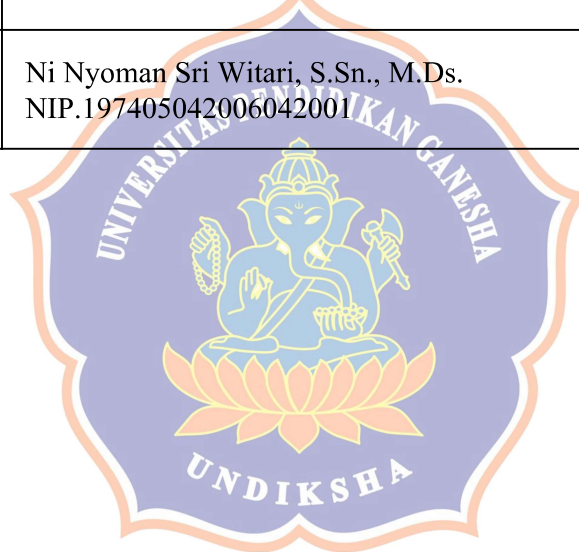


**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Tugas Akhir oleh FIRZIA KURNIA ZAHRIN ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 06 Januari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd. NIP.197406241999031001
Anggota	I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M.Pd. NIP.196904091997031002
Anggota	Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. NIP.198006022010122003
Anggota	Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds. NIP.197405042006042001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya

Menyetujui

Ketua Ujian	Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. M.Pd. NIP.198104192006042002
Sekretaris Ujian	Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds. NIP.197405042006042001



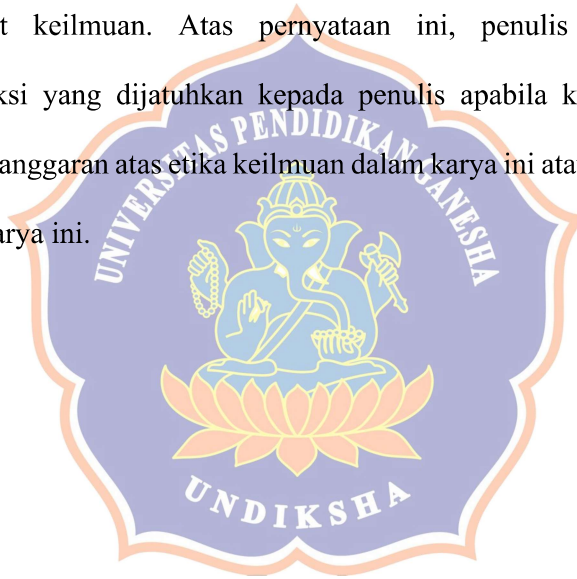
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “ADAPTASI VISUAL GAME 'GROW A GARDEN' ROBLOX UNTUK RAJUTAN GROW A CROCHET SEBAGAI MEDIA PROMOSI INOVATIF BRAND “WOOL & WONDER” Sebagai Media Promosi yang keseluruhan isinya merupakan benar karya sendiri, tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya ini.



Singaraja, 13 Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan,

Firzia Kurnia Zahrin (2302071006)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melakukan perancangan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul **Adaptasi Visual Game 'Grow A Garden' Roblox Untuk Rajutan Grow A Crochet Sebagai Media Promosi Inovatif Brand “Wool & Wonder”**.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini dapat saya kerjakan sampai selesai tentunya karena adanya bimbingan, arahan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Ibu Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Ni Nyoman Sri Witari, Sn., M.Ds., selaku Koordinator D-III Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

5. Luka Jasper, selaku *Owner* dan *Staff* dari *Wool & Wonder*, yang telah memberikan dedikasi penuh serta menjadi representasi utama dalam pengembangan proses penelitian dan perancangan berlangsung.
6. Marco Bennedict Makin, selaku pasangan penulis, yang senantiasa memberikan dukungan emosional, motivasi yang luar biasa, serta kesabaran yang tak terhingga yang menjadi kekuatan bagi penulis dalam menghadapi setiap tantangan penyusunan tugas akhir ini.
7. Teman-teman “Badut Perikanan” (Ages, Newya, Dwi, Tria), yang telah menjadi sahabat sekaligus keluarga kedua bagi penulis. Terima kasih telah menjadi pendukung dan menguatkan di saat sulit, serta tanpa lelah saling mengingatkan dalam kebaikan. Kebersamaan dan keceriaan yang tercipta adalah alasan penulis tetap tangguh dalam menyelesaikan perjuangan ini.
8. Teman Prodi Desain Komunikasi Visual Angkatan 2023 yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dan Kakak tingkat Prodi Desain Komunikasi Visual yang memberikan nasihat dan saran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Seluruh keluarga besar yang telah memberi semangat, dukungan serta doa sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
10. Seluruh audiens dan pengikut media sosial penulis, dalam kanal Instagram, yang telah mendukung dan mendampingi penulis dari layar selama proses mengerjakan Tugas Akhir. Semoga hal hal baiknya dapat menginspirasi.

11. Serta seluruh rekan dan teman perjuangan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terimakasih ada kehadiran, obrolan, dan energi yang kalian berikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata kesempurnaan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna menyempurnakan tugas akhir ini dan dapat memberikan manfaat untuk semua pembaca.



Singaraja, 28 Januari 2026

Penulis,

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Landasan Konseptual dan Terminologi	9
1.1.2 Profil Produk.....	10
1.2 Perumusan Masalah.....	12
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Tujuan Penelitian.....	14
1.5 Manfaat Perancangan	15
1.6 Sasaran/ Target Perancangan.....	17
BAB II.....	19
TINJAUAN PUSTAKA DAN PAPARAN DATA LAPANGAN	19
2.1 Tinjauan Pustaka	19
2.1.1 Pemasaran <i>Digital</i> dalam Industri Kreatif Indonesia	19
2.1.2. Peran <i>Platform</i> Game dalam Pemasaran Modern	21
2.1.3. Studi Kasus: Promosi Berbasis <i>Platform</i> Game.....	22

2.1.4. Informasi Spesifik tentang <i>Roblox</i> dan <i>Grow a Garden</i>	23
2.1.5. Hubungan dengan Tujuan Penelitian	24
2.2 Paparan Data Lapangan Tentang “ <i>Wool & Wonder</i> ”	25
2.2.1. Profil Usaha “ <i>Wool & Wonder</i> ”	25
2.2.2. Produk Unggulan	26
2.2.3. Target Pasar.....	26
2.2.4. Strategi Promosi Saat Ini.....	27
2.2.5. Identitas <i>Visual</i> dan <i>Branding</i>	28
2.2.6. Keterbukaan terhadap Strategi Promosi Baru	28
2.2.7. Data <i>Visual</i> dari Toko	29
BAB III.....	31
METODE PERANCANGAN	31
3.1 Teknik Pengumpulan Data	31
3.1.1. Data Primer	31
3.1.2. Data Sekunder.....	33
3.1 Media Berkarya	33
3.2 Konsep Berkarya	38
3.4 Proses Berkarya.....	40
3.4.1 Ide Konsep	40
3.4.2 Sketsa	41
BAB IV	44
PEMBAHASAN KARYA	44
4.1 Hasil Rancangan.....	44
4.1.1 Desain Media Utama.....	44
4.1.1.1 Kemasan	44
4.1.1.2 Sub – Kemasan	54

4.1.2 Desain Media Pendukung	56
4.1.2.1 Logo.....	56
4.1.2.2 <i>Keychain</i>	63
4.1.2.3 <i>Totebag</i>	69
4.1.2.4 <i>Pins</i>	76
4.1.2.5 <i>Stickers</i>	82
4.1.2.6 <i>T-Shirt</i>	89
4.1.2.7 Konten Sosial Media	96
4.1.2.7.1 Feeds Instagram.....	96
4.1.2.7.2 <i>Story Instagram</i>	106
4.1.2.8 <i>Price Tag</i>	109
4.1.2.9 Maskot.....	115
4.2 Pembahasan.....	121
4.2.1 Penggunaan Elemen Visual <i>Grow a Garden</i> pada Media Utama Kemasan.....	121
4.2.2 Penggunaan Elemen Visual <i>Grow a Garden</i> pada Media Pendukung.....	122
BAB V.....	124
KESIMPULAN DAN SARAN.....	124
5.1 Kesimpulan.....	124
5.2 Saran	125
5.2.1 Saran untuk “Wool & Wonder”	125
5.2.2 Saran untuk Mahasiswa dan Peneliti Selanjutnya.....	126
5.2.3 Saran untuk Institusi Pendidikan.....	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	130

CATATAN REVISI.....	130
BUKTI BIMBINGAN.....	131
DOKUMENTASI <i>BOOTH</i> PAMERAN.....	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Pet Seagull</i> di <i>Grow a Garden</i>	4
Gambar 2. <i>Pet Starfish</i> di <i>Grow a Garden</i>	4
Gambar 3. Contoh <i>Item Summer Harvest Events</i> di <i>Grow a Garden</i>	5
Gambar 4. Gambar, Produk Tema Kebun (Sumber : Foto Firzia, 2026).....	10
Gambar 5. Produk Tema Laut (Sumber : Foto Firzia, 2026).....	11
Gambar 6. Benang Rajut Wool & Wonder	12
Gambar 7. Desa Wukirsari melakukan merajut bersama dalam pembuatan konten <i>visual</i>	19
Gambar 8. Maskot <i>Fluffy Crochet</i>	20
Gambar 9. Collab <i>Nikeland</i> oleh <i>Nike</i> di <i>Roblox</i>	22
Gambar 10. <i>Fashion Balenciaga</i> bekerja sama dengan platform <i>Fortnite</i>	22
Gambar 11. <i>Display</i> barang jadi “ <i>Wool & Wonder</i> ”	26
Gambar 12. <i>Visual</i> rak dari toko “ <i>Wool & Wonder</i> ”	29
Gambar 13. Wawancara ke salah satu Staf toko <i>Brand “Wool & Wonder”</i> ...	30
Gambar 14. Alternatif Desain Kemasan 1	45
Gambar 15. Alternatif Desain Kemasan 2	47
Gambar 16. Alternatif Desain Kemasan 3	49
Gambar 17. Desain Kemasan terpilih	51
Gambar 18. Proses Pembuatan Desain Kemasan Pertama	52
Gambar 19. Proses Pembuatan Desain Kemasan Kedua	53
Gambar 20. Pencarian Visual pada Google Lens.	53
Gambar 21. Desain Sub Kemasan Label Benang Rajut.....	54
Gambar 22. Pencarian Visual pada Google Lens.	55
Gambar 23. Alternatif Desain Logo 1	56
Gambar 24. Alternatif Desain Logo 2.....	57
Gambar 25. Alternatif Desain Logo 3.....	59
Gambar 26. Desain Logo terpilih.....	60
Gambar 27. Proses Pembuatan Desain Logo	62
Gambar 28. Pencarian Visual pada Google Lens.	62
Gambar 29. Alternatif Desain Keychain 1	63

Gambar 30. Alternatif Desain Keychain 2.....	64
Gambar 31. Alternatif Desain Keychain 3.....	66
Gambar 32. Desain Keychain terpilih.....	67
Gambar 33. Proses Penggambaran di Figma	68
Gambar 34. Tahap penyusunan <i>Mockup</i>	69
Gambar 35 . Pencarian Visual pada Google Lens.	69
Gambar 36. Alternatif Desain <i>Totebag</i> 1	70
Gambar 37. Alternatif Desain <i>Totebag</i> 1	71
Gambar 38. Alternatif Desain <i>Totebag</i> 1	72
Gambar 39. Desain <i>Totebag</i> terpilih.....	74
Gambar 40. Proses Pembuatan <i>Totebag</i>	74
Gambar 41. Pencarian Visual pada Google Lens.	75
Gambar 42. Alternatif Desain <i>Pin</i> 1	76
Gambar 43. Alternatif Desain <i>Pin</i> 2	77
Gambar 44. Alternatif Desain <i>Pin</i> 3.....	78
Gambar 45. Desain <i>Pin</i> terpilih	80
Gambar 46. Proses Pembuatan <i>Pin</i>	80
Gambar 47. Proses Pembuatan <i>Pin</i>	81
Gambar 48. Pencarian Visual pada Google Lens.	82
Gambar 49. Alternatif Desain <i>Sticker</i> 1	83
Gambar 50. Alternatif Desain <i>Sticker</i> 2	84
Gambar 51. Alternatif Desain <i>Sticker</i> 3	85
Gambar 52. Desain <i>Sticker</i> terpilih.....	87
Gambar 53. Proses Pembuatan Desain <i>Sticker</i>	87
Gambar 54. Proses Pembuatan Desain <i>Sticker</i>	88
Gambar 55. Pencarian Visual pada Google Lens.	89
Gambar 56. Alternatif Desain T-Shirt 1.....	90
Gambar 57. Alternatif Desain T-Shirt 2.....	91
Gambar 58. Alternatif Desain T-Shirt 3.....	92
Gambar 59. Desain T-Shirt terpilih	93
Gambar 60. Proses Pembuatan Desain T-Shirt.....	94
Gambar 61. Pencarian Visual pada Google Lens.	95

Gambar 62. Alternatif Desain <i>Feed Instagram</i> 1.....	96
Gambar 63. Alternatif Desain <i>Feed Instagram</i> 2.....	97
Gambar 64. Alternatif Desain <i>Feed Instagram</i> 2.....	98
Gambar 65. Desain <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	99
Gambar 66. Desain 1 <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	100
Gambar 67. Desain 2 <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	100
Gambar 68. Desain 3 <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	101
Gambar 69. Desain 4 <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	101
Gambar 70. Desain 5 <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	102
Gambar 71. Desain 6 <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	102
Gambar 72. Desain 7 <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	103
Gambar 73. Desain 8 <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	103
Gambar 74. Desain 9 <i>Feed Instagram</i> terpilih.....	104
Gambar 75. Proses Pembuatan Desain <i>Feed Instagram</i>	105
Gambar 76. <i>Story Instagram</i> 1.....	106
Gambar 77. <i>Story Instagram</i> 2.....	107
Gambar 78. Link QR <i>Story Instagram</i>	108
Gambar 79 . Pencarian Visual pada Google Lens.	109
Gambar 80. Alternatif Desain <i>Price Tag</i> 1	110
Gambar 81. Alternatif Desain <i>Price Tag</i> 2	111
Gambar 82. Alternatif Desain <i>Price Tag</i> 3	112
Gambar 83. Desain <i>Price Tag</i> terpilih	113
Gambar 84. Proses Pembuatan Desain <i>Price Tag</i>	114
Gambar 85. Pencarian Visual pada Google Lens.	115
Gambar 86. Alternatif Desain Maskot 1	116
Gambar 87. Alternatif Desain Maskot 2	117
Gambar 88. Alternatif Desain Maskot 3	118
Gambar 89. Desain Maskot terpilih	119
Gambar 90. Proses Pembuatan Desain Maskot	120
Gambar 91. Pencarian Visual pada Google Lens.	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Story Board Instagram 1	106
Tabel 2 Story Board Instagram 2	108



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Seminar Proposal 2025.....	130
Lampiran 2. Tangkap Layar Daftar Hadir Peserta 2025	130
Lampiran 3. Bukti Hasil Bimbingan Seminar Proposal.....	131
Lampiran 4. Bukti Bimbingan 1.....	131
Lampiran 5. Bukti Bimbingan 2.....	132
Lampiran 6. Bukti Bimbingan 3.....	132
Lampiran 7. <i>Booth Wool & Wonder</i>	133
Lampiran 8. <i>Close Up Booth Wool & Wonder</i>	133
Lampiran 9. Lampiran Cek Plagiasi Halaman 1	134
Lampiran 10. Lampiran Cek Plagiasi Halaman 2	135

