

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

Oleh:

Firzia Kurnia Zahrin

Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual

ABSTRAK

Industri kreatif subsektor kerajinan tangan, khususnya produk rajutan, saat ini menghadapi persaingan pasar yang ketat sehingga menuntut pelaku UMKM untuk melakukan inovasi strategi pemasaran. Brand "*Wool & Wonder*" memiliki potensi produk yang kuat dengan tema alam dan rekreasi, namun media promosi dan kemasan yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional sehingga kurang optimal dalam menjangkau pasar yang lebih luas, khususnya demografi *Gen Z*. Penelitian perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media promosi inovatif dan kemasan produk yang mampu memberikan pengalaman baru bagi konsumen melalui pendekatan gamifikasi. Konsep perancangan yang diusung adalah "*Grow a Crochet*", sebuah adaptasi visual dari game simulasi "*Grow a Garden*" di platform *Roblox*. Metode perancangan dilakukan melalui tahapan observasi, analisis produk, dan eksplorasi visual digital menggunakan perangkat lunak *Figma*. Elemen estetika *game* seperti gaya visual *low-poly*, palet warna cerah, dan tema bercocok tanam ditransformasikan ke dalam desain fisik. Hasil dari perancangan ini adalah satu set desain kemasan primer berupa *Goodie Box* dengan fitur visibilitas (*window packaging*) yang menampilkan produk rajutan seolah-olah merupakan hasil panen dalam game. Selain itu, dirancang pula media pendukung berupa *merchandise* dan konten visual media sosial. Inovasi ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai pelindung produk, tetapi juga meningkatkan nilai jual dan menciptakan keterlibatan emosional yang unik antara brand dengan konsumen.

Kata Kunci: Desain Kemasan, Media Promosi, *Wool & Wonder*, Adaptasi Visual, *Roblox*, *Grow a Garden*.

ABSTRACT

The creative industry in the handicraft subsector, specifically crochet products, is currently facing tight market competition, requiring MSMEs to innovate their marketing strategies. The brand "Wool & Wonder" possesses strong product potential with nature and recreation themes. However, its current promotional media and packaging are still conventional, making them less optimal in reaching a wider market, particularly the Gen Z demographic. This design research aims to create innovative promotional media and product packaging capable of providing a new experience for consumers through a gamification approach. The design concept proposed is "Grow a Crochet," a visual adaptation of the simulation game "Grow a Garden" on the Roblox platform. The design method was conducted through observation, product analysis, and digital visual exploration using Figma software. Game aesthetic elements such as low-poly visual style, bright color palettes, and farming themes were transformed into physical designs. The result of this design is a set of primary packaging designs in the form of a Goodie Box with a visibility feature, displaying the crochet products as if they were harvested crops from the game. Additionally, supporting media in the form of merchandise and social media visual content were also designed. This innovation is expected not only to function as product protection but also to increase brand value and create unique emotional engagement between the brand and consumers.

Keywords: Packaging Design, Promotional Media, Wool & Wonder, Visual Adaptation, Roblox, Grow a Garden.