

DAFTAR PUSTAKA

- Admin Jackson. (2025, September 27). *Mengenal Roblox: Game Kreatif yang Digemari Anak-anak dan Orang Dewasa*. <https://Unesco.or.Id/Informasi-Umum/Mengenal-Roblox-Game-Kreatif/>.
- ApriDesain. (2025, May). *Inilah Makna Arti Warna dan Filosofinya Menurut Psikologi pada Desain*. Mei, 18 2025. <https://www.apridesain.id/blog/arti-warna-psikologi/>
- Ariesta, I. G. B. B. B., Yogantari, M. V., & Yudha, A. A. N. B. K. (2024). Co-Branding Fashion Dan Game Sebagai Strategi Kreatif Pemasaran Berkelanjutan. *Jurnal Da Moda*, 5(2), 90–95.
- Azizah, P. S. N., & Moussadecq, A. (2024). Perancangan Maskot Fluffy Crochet Sebagai Upaya Dalam Membangun Brand Awareness. *Jurnal Visual Ideas*, 4(2), 86–95. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol4.iss2.2024.1991>
- Budiarta et al. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60–69. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>
- Burhanuddin, F., Arif, M., & Asdar, M. (2023). Analisis Pemanfaatan Metaverse-Roblox Sebagai Media Komunikasi Bisnis dan Pemasaran. *Journals of Social, Science, and Engineering*, 2(2), 121–127.
- Contributors, F. (2025). *Summer Harvest Event. Grow A Garden*. Fandom.Com. https://growagarden.fandom.com/wiki/Summer_Harvest_Event
- Contributors, W. (2024). *Grow a Garden*. Wikipedia. Id.Wikipedia.Org. https://id.wikipedia.org/wiki/Grow_a_Garden
- Herliyani et al. (2024). *PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MENDESAIN LOGO DENGAN ADOBE ILLUSTRATOR DI SMK NEGERI 2 SERIRIT*.
- Listiyani, L. R., Cahya, A. D., & Wijayanti, A. (2024). Pemberdayaan Kelompok Rajut Melalui Digital Marketing. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(1), 1461. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i1.20893>

Mazza. (2025). *How Gen Z is Reshaping Packaging Design*.
<https://www.ecopackables.com/blogs/news/how-gen-z-is-reshaping-packaging-design>

Nur Aida. (2016). *Pengertian Kemasan*.

pankaj. (2025, February). *Benefits of Promotional Custom Tote Bags: Explore the Top 7*. February 13, 2025. <https://www.swagify.com/blog/benefits-of-promotional-custom-tote-bags/>

Sari Adnyani et al. (2021). *OPTIMALISASI PERAN UMKM PENGRAJIN HANDYCRAFT DALAM MENUNJANG OPERASIONALISASI USAHA DI MASA PANDEMI*.

tempo.co. (2025). *Pembaruan game Grow a Garden Roblox*. Www.Tempo.Co.
<https://www.tempo.co/digital/pembaruan-game-grow-a-garden-roblox--1775417>

Widyatama. (2016). *Pengertian pemasaran menurut Kotler dan Keller*.

Witari et al. (2022). *PENDAMPINGAN & PELATIHAN PERANCANGAN KEMASAN “MADU TAMBA” DI BATUBULAN, GIANJAR, UNTUK MENUNJANG PEMASARAN ONLINE*.

Yolanda, O., Martilova, N., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). *10944-10953*. 4, 10944–10953.