



Overthink Escape

Fadhilah Ferliazzah Lubis 20420100042

PERANCANGAN ACTION GAME SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN FOKUS UNTUK ANAK ADHD TIPE INATTENTIVE

Overthink Escape

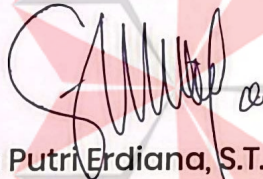


LEMBAR PENGESAHAN

"PERANCANGAN ACTION GAME
SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN FOKUS UNTUK ANAK ADHD INATTENTIVE"

Telah diperiksa dan disetujui oleh dewan penguji
Pada Hari Rabu, 30 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds
NIDN. 0721099105

Dosen Pembimbing 2



Dr. Muh Bahrudin, S.Sos., M.ed.kom.
NIDN. 0704017701

Dosen Penguji



Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101

Mengetahui

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS

Dindamika

Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir yang berjudul "Perancangan Actio Game sebagai Media Meningkatkan Fokus untuk Anak ADHD Tipe Inattentive"

Penulis menyadari karya cukup jauh dari kata sempurna, maka penulis berterimakasih kepada pihak semua yang telah mebantu dan

LATAR BELAKANG

Attention Deficit Hyperactivity atau ADHD merupakan gangguan perilaku yang paling umum didiagnosis pada masa kanak-kanak, diperkirakan memengaruhi 35% anak-anak pada usia sekolah. ADHD

Sehingga salah satu untuk mengatasi ADHD inattentive adalah dengan cara bermain game action dimana game tersebut akan membuat anak ADHD bisa menjadi lebih fokus untuk menyelesaikan

KONSEP KARYA

STP

TARGETING

Target audiens dari perancangan ini adalah anak muslimah dengan usia 8-17 tahun yang menempati jenjangsekolah SD dan SMP, yang memiliki domisili di wilayah kabupaten/kota di Jawa Timur. Memiliki tkesulitan konstrasi yang tinggi dan ingin belajar bagaimana bisa fokus perlahan lahan.

SEGMENTATION

◆ Geografis

Letak Wilayah : Jawa Timur

◆ Demografis

Usia : 8-17 Tahun

Jenis Kelamin: Semua Gender

Ekonomi :Menengah

◆ Psikografis

Gaya hidup : Ingin tahu, Mudah bosan

Kepribadian : Sulit konsentrasi, Belajar dan bermain

POSITIONING

Perancangan menggunakan media digital dengan visual yang menarik untuk anak usia 8-17 tahun. Visual disandingi dengan grafik yang menarik bertujuan agar anak inattentive tidak mudah bosan dan fokus dengan game yang mereka mainkan.



KONSEP KARYA

KCM

SWOT

Merancang game action yang membantu anak ADHD inattentive

STP

Anak ADHD inattentive usia 8-18 tahun yang sulit berkonsentrasi dalam melakukan aktivitas

USP

Game action yang menggunakan media digital dimana memiliki keseruan dari pada media konvensional untuk membantu meningkatkan fokus anak ADHD

ACTION | LIMITS

THERAPY

INNATENTIVE | CURIOSITY

ATTRACTIVE

INTERESTING | EXCITING

PLAY

VIBRANT

Action game ini, yang bertujuan untuk meningkatkan fokus anak dengan ADHD tipe inattentive. Konsep ini diwujudkan melalui penggunaan warna-warna terang seperti biru untuk ketenangan, merah untuk semangat, oranye untuk kehangatan, dan kuning untuk keceriaan yang merangsang aktivitas otak. Dengan demikian, "Vibrant" menciptakan sebuah media digital dengan visual menarik yang terasa seru dan penuh semangat, sehingga anak ADHD usia 8-17 tahun yang mudah bosan dapat melatih fokusnya dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan media konvensional.

Overthink Escape

KONSEP KARYA

DESKRIPSI KEYWORD

Maka berdasarkan hasil pengolahan data STP, USP, dan SWOT yang sudah diperoleh, maka dapat disimpulkan keyword yang digunakan adalah Vibrant, yang memiliki arti bersemangat yang dimana perancangan karya ini mempunyai kesan yang bersemangat di dalam game ini, sehingga anak ADHD dapat melatih fokus dengan memainkan game ini



KONSEP KARYA

TYPOGRAPHY

TOBIROTO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz!?
@#/:;"

Type face yang digunakan pada headline menggunakan jenis tobiroto dengan aksen tegas yang dimana cocok dengan tema game yang diusung yaitu action

POPPINS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
YZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz!?
@#/:;"

Type face yang digunakan pada subheadline dan body text menggunakan font sans serif dan mudah terbaca sehingga anak ADHD dapat membaca mudah

KONSEP KARYA

COLOR PALLETE



**EGYPTIAN
BLUE**
#002f9f



**ELECTRIC
BLUE**
#00ffdf



PINK
#ea00bc



RED
#ff0000



**SALAMANDER
ORANGE**
#f35c00



**BUMBLEBEE
YELLOW**
#f3e300

Pemilihan warna menggunakan warna warna terang untuk menguatkan tema game action, dan warna yang dipilih disesuaikan dengan KCM yang telah ditentukan



KONSEP KARYA

LOGO



Logo ini dibuat dengan menggunakan display font yang disesuaikan dengan kesan game modern. Kombinasi warna yang sederhana yaitu putih, dan sedikit warna pink.

Overthink Escape mewakili anak ADHD innattentive yang sulit fokus dan dikombinasikan dengan tipikal game rintangan yang ditujukan sebagai media berlatih anak ADHD innattentive untuk fokus.

KARAKTER

BIMA

Bima adalah seorang anak laki-laki berumur 15 tahun yang didiagnosis dengan ADHD tipe Inattentive. Sehari-hari, hidupnya adalah sebuah perjuangan konstan karena ia sangat sulit untuk berkonsentrasi dan juga mudah lupa. Konsentrasinya sering kali pecah di tengah-tengah aktivitas, membuatnya merasa frustrasi dengan kondisinya. Namun, di balik kesulitannya itu, Bima memiliki keinginan yang sangat kuat untuk melawan dan tidak menyerah. Ia bertekad untuk bisa lebih fokus demi masa depannya. Oleh karena itu, petualangannya di dalam game ini merupakan representasi dari pertarungan internalnya, di mana setiap aksi dan skill yang ia gunakan adalah langkah nyata dalam usahanya untuk melatih dan menaklukkan tantangan fokus yang dihadapinya.

EKSPRESI

SULIT
FOKUS

MUDAH
LUPA

SKILL



KARAKTER

NEBULA



Lahir dari kehampaan angkasa yang gelap, Nebula adalah perwujudan fisik dari rasa 'Pusing' dan kebingungan mental yang menjadi inti dari ADHD tipe inattentive. Wujudnya yang terinspirasi dari Planet Saturnus, galaksi-galaksi jauh, dan cahaya Aurora yang menari merupakan simbol dari pikiran yang berputar kacau, banjir stimulus, dan gangguan sesaat yang memecah fokus. Sebagai lawan Bima, ia memani-festasikan kekacauan internal ini menjadi rintangan eksternal melalui kekuatannya yang berbahaya, yaitu men-jatuhkan kotak-kotak yang mengan-cam dari angkasa. Setiap serangan tersebut dirancang untuk menggambarkan bagaimana gangguan yang tiba-tiba muncul dapat menggagalkan konsentrasi pada satu tujuan utama, menantang pemain untuk tetap fokus di tengah kekacauan.

SKILL



SENJATA



PLANET
SATURNUS



GALAXY
HII (H-TWO)



AURORA



PUSING



GALAXY
RODA BIRU



LANGIT
GELAP



KARAKTER

NYALA

TIPE

TIPE B



TIPE A



SKILL



Nyala adalah perwujudan fisik dari sosok amarah yang meledak-ledak pada anak dengan ADHD Hiperaktif, lahir dari api setiap kali emosi tak terkendali memuncak. Penampilannya adalah cerminan dari kekacauan internal: matanya yang merah menyala menunjukkan kemarahan murni, sementara perpaduan Armor Samurai dan Knight yang tidak serasi serta jubahnya melambangkan pertahanan diri yang reaktif sekaligus intimidatif. Zirah tersebut berfungsi sebagai tameng yang dibangun secara impulsif untuk menutupi kerapuhan emosional yang sebenarnya ia rasakan. Kekuatannya untuk menyerang secara tiba-tiba dengan api dari bawah adalah manifestasi sempurna dari ledakan emosi yang tak terduga, muncul tanpa peringatan untuk meluapkan gejala di dalam dirinya.



MATA
MERAH



ARMOR DADA
SAMURAI



ARMOR KNIGHT
TANGAN



ARMOR BAHU
SAMURAI



JUBAH



ARMOR KNIGHT
KAKI





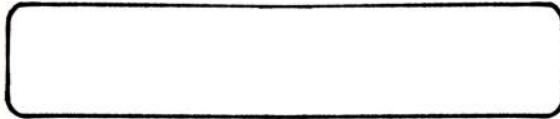
STORY BOARD

UNIVERSITAS

Dinamika

1

SCENE (Hitam)
 1. basi - basi
 (X) Gimana sih kamu bisa sembuh dari ADHD
 (Bima) Jaki gini, dulu waktu aku 15 tahun
 (Bima) ...
 (Bima) Dulu aku ADHD mentive, aku kesulitan fokus
 dan sering di tepisrkan di kelas
 (Bima) Jaki dulu ...
 (masuk sc 2)



Menjelaskan flashback Bima di masa lalu Bima pada usia 15 tahun.

2



Bima: yep, itu aku...

Pengenalan karakter Bima yang sedang kesulitan belajar.

3



Teman satu kelas menertawakan Bima karena selalu memasang raut wajah lucu ketika sedang berusaha fokus.

4



PAK GURU

SAYA BERHARAP KAMU BISA FOKUS DALAM BELAJAR
 YA BIMA. TAPI KALAU KAMU MAU MAIN AJA LEBIH BAIK
 KAMU PULANG!

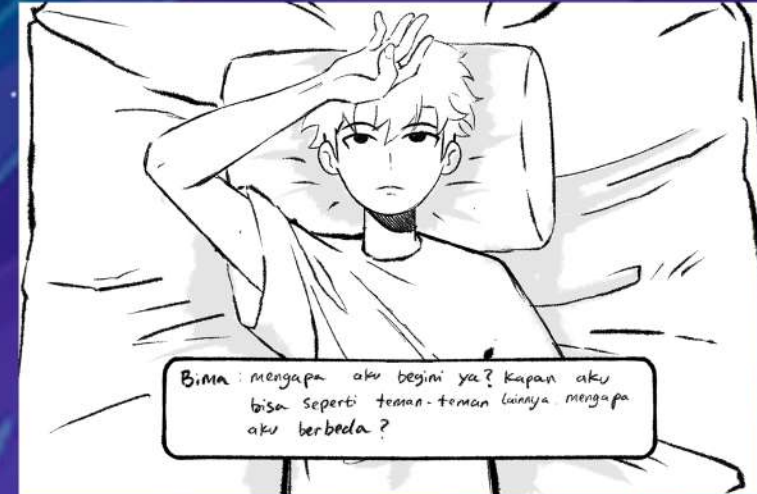
Bima terkena teguran guru karena memasang raut wajah lucu saat pembelajaran, yang membuat suasana kelas tidak kondusif, padahal Bima hanya berusaha untuk fokus.

5



Bima mengidap ADHD Inattentive yang menyebabkan sifatnya mudah tersinggung, mudah stress, mudah lupa, dan sulit membuat keputusan.

6



Bima merenung terhadap dirinya karena berbeda dari teman-temannya.

7



Kemudian Bima tertidur lelap dan ia bermimpi.

8

(Bima) lalu aku bermimpi: hal yang mengejutkan pada malam itu.

(Bima) Hal yang sulit untuk aku jelaskan

(Bima) ...

Bima sedang bermimpi.

9



Bima masuk ke dunia mimpi, namun Bima merasa bingung ia berada di mana.

10



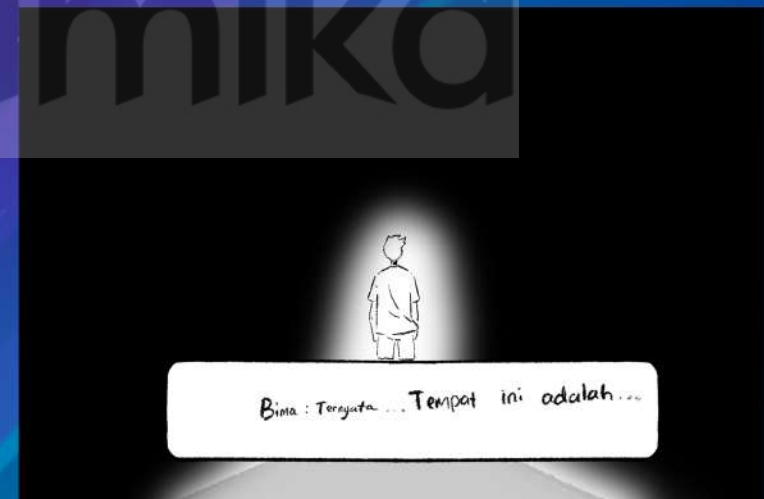
Bima mulai menebak-nebak ia sebenarnya ada di mana.

11



Bima mencoba untuk menjelajahi tempat yang asing baginya.

12



Pada akhirnya Bima menjelajahi dunia mimpinya.

13



Bima bertemu dengan representasi emosionalnya.

14



Petualangan Bima yang berjudul "Overthing Escape" pun dimulai

Overthink Escape

HONSEP GAME

UNIVERSITAS

Dinamika



PANDUAN GAME



Tombol Gerak



Tombol Dash



Tombol Menyerang



Tombol Lompat

Overthink Escape

UNIVERSITAS
Dinamika

START

LEVEL 1

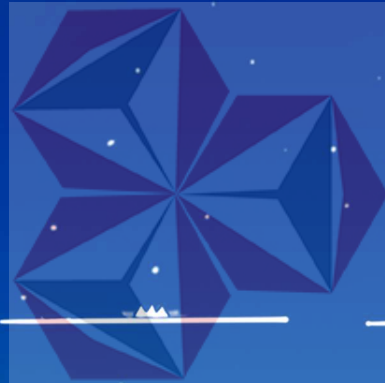


LEVEL 2

LEVEL BOS

The background is a vibrant space scene. In the top left is a large planet with orange and white horizontal stripes and a small ring. In the top right is a bright yellow sun partially obscured by a ringed planet. In the center is a blue Earth showing continents. At the bottom left is a large orange and yellow planet. A small figure of a runner in a green shirt and black shorts is running across the bottom center. A semi-transparent blue banner with the university logo and name is in the middle. A pink button with the text 'LEVEL 1' is at the top center.

LEVEL 1



UNIVERSITAS
Dinamika

Pada level pertama ingin mengenalkan tantangan yang mudah untuk dilewati.

LEVEL 2



Pada level kedua ini level sedikit ditingkatkan dari level sebelumnya.

LEVEL BOS



Pada tahap bos ini Bima harus mengalahkan Nebula sang overthingking untuk bisa melanjutkan stage

LEVEL 1

LEVEL 2

LEVEL BOS

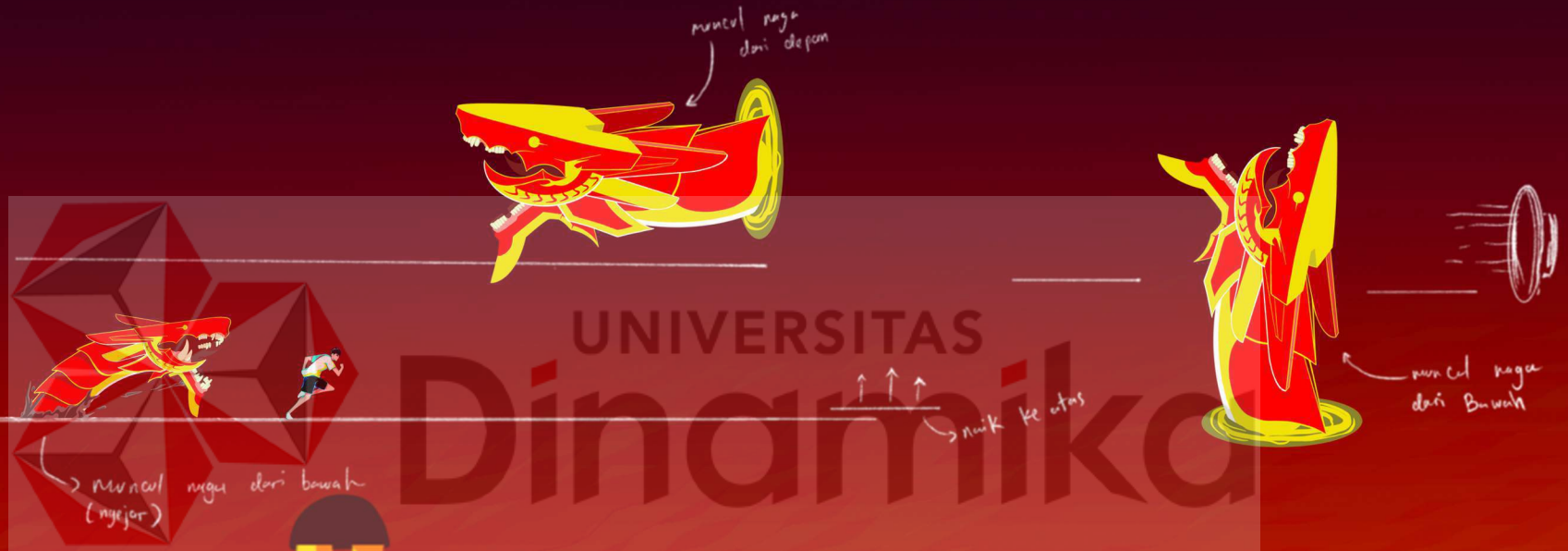
LEVEL 1



Terdapat 2 jalur pada stage ini yang berfungsi untuk membingungkan Bima melanjutkan tahap berikutnya.

LEVEL 2

level 27



Pada level 2 terdapat naga yang mengejar Bima dan ada naga penjaga yang harus Bima lewati.

LEVEL BOS



Pada level ini Bima harus melawan bos terakhir yaitu Nyala representasi dari amarah.

Merchandise



3D Nebula



3D Nyala



Mousepad

Implementasi





Hai!! Kenalin namaku Fadhilah Ferliazzah Lubis, bisa dipanggil Fadhil. Mahasiswa dari Universitas Dinamika jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2020.

Overthink Escape adalah game pertama yang kubuat. Tujuan dari game ini adalah untuk membantu anak yang memiliki ADHD *Inattentive* (Sulit konsentrasi).

Semoga game ini bisa membantu...

📷 fadhil.91

✉ fadhilahferliazzah@gmail.com

📞 082132261670



UNIVERSITAS
Dinamika