

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. Muhamad Bahruddin, S.Sos., M.Ed.Kom.
NIDN. 0704017701

Dosen Penguji

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

Mengetahui

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS
Dian Nuswantoro

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



Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

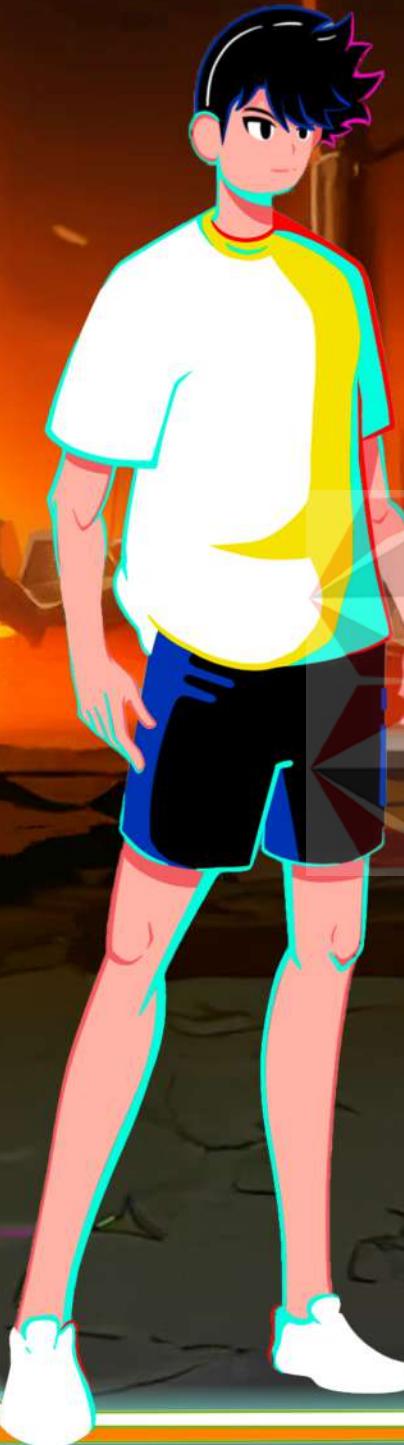
Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir yang berjudul "Perancangan Actio Game sebagai Media Meningkatkan Fokus untuk Anak ADHD Tipe Inattentive"

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

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

TARGETING

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

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 peracangan karya ini mempunyai kesan yang bersemangat di dalam game ini, sehingga anak ADHD dapat melatih fokus dengan memainkan game ini

KONSEP KARYA

TYPOGRAPHY

TOBIROTO

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ! ?
@ # ! ; : " _

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

POPPINS

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ! ?
@ # ! ; : " _

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

KONSEP KARYA

COLOR PALLETE



EGYPTIAN
BLUE
#002f9f



ELECTRIC
BLUE
#00ffdf



RED
#ff0000



SALAMANDER
ORANGE
#f35c00



PINK
#ea00bc



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. Konsentrasi sering kali pecah di tengah-tengah aktivitas, membuatnya merasa frustrasi dengan kondisinya. Namun, di balik kesulitan 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.



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, banir stimulus, dan gangguan sesaat yang memecah fokus. Sebagai lawan Bima, ia memanifestasikan kekacauan internal ini menjadi rintangan eksternal melalui kekuatannya yang berbahaya, yaitu menjatuhkan kotak-kotak yang mengancam dari angkasa. Setiap serangan tersebut dirancang untuk menggambarkan bagaimana gangguan yang tiba-tiba muncul dapat mengganggalkan konsentrasi pada satu tujuan utama, menantang pemain untuk tetap fokus di tengah kekacauan.

SKILL



SENJATA



PLANET
SATURNUS



GALAKY
HII (H-TWO)



AURORA



PUSING



GALAKY
RODA BIRU

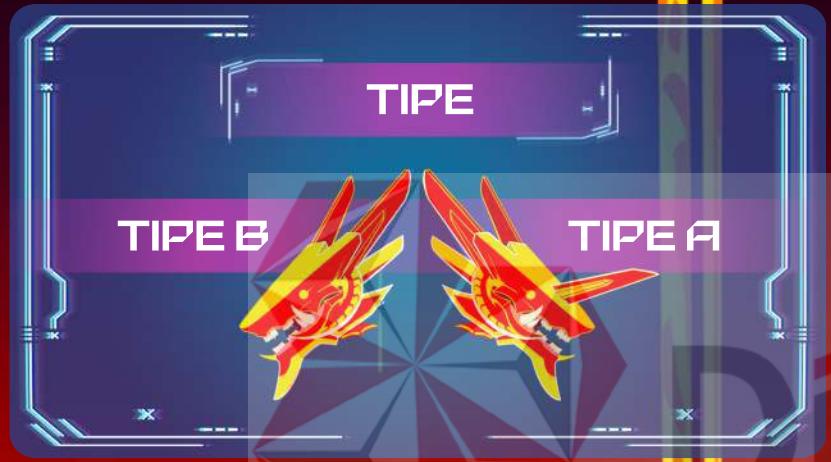


LANGIT
GELAP



KARAKTER

NYALA



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 gejolak di dalam dirinya.



MATA
MARAH



ARMOR DADA
SAMURAI



ARMOR KNIGHT
TANGAN



ARMOR BAHU
SAMURAI



JUBAH



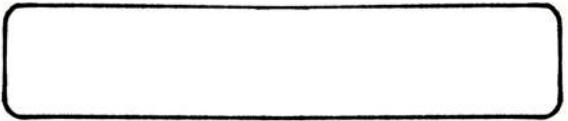
ARMOR KNIGHT
KAKI





1

SCENE (Hitam)
1. bari - bari
(X) Gimana sih kamu bisa sembunyi dari ADHD.
(Bima) Jadi gini, lalu waktu aku 15 tahun
(Bima) ...
(Bima) Dulu aku ADHD Inattentive, aku kesulitan fokus
dan sering diterawakan di kelas
(Bima) Jadi dulu ...
(masuk sc 2)



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

2



Pengenalan karakter Bima yang sedang kesulitan belajar.

3



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

4



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



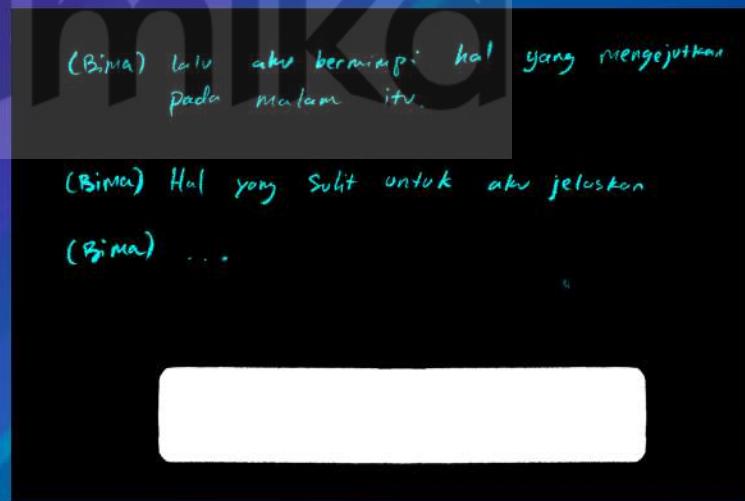
Bima merenung terhadap dirinya karena berbeda dari teman-temannya.

7



Kemudian Bima tertidur lelap dan ia bermimpi.

8



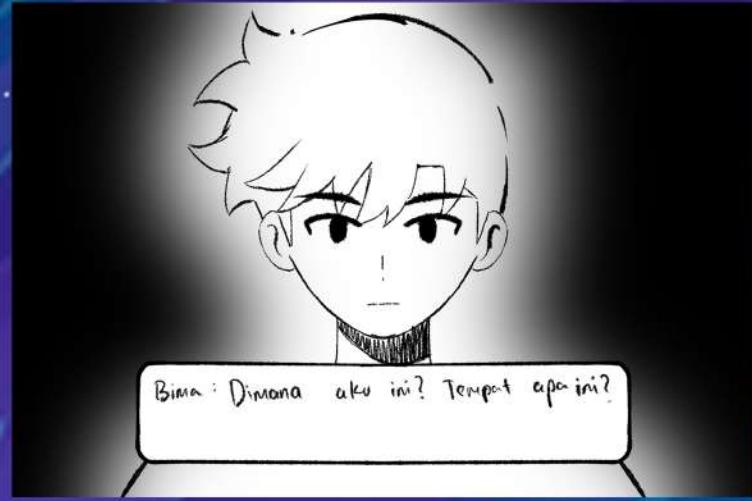
Bima sedang bermimpi.

9



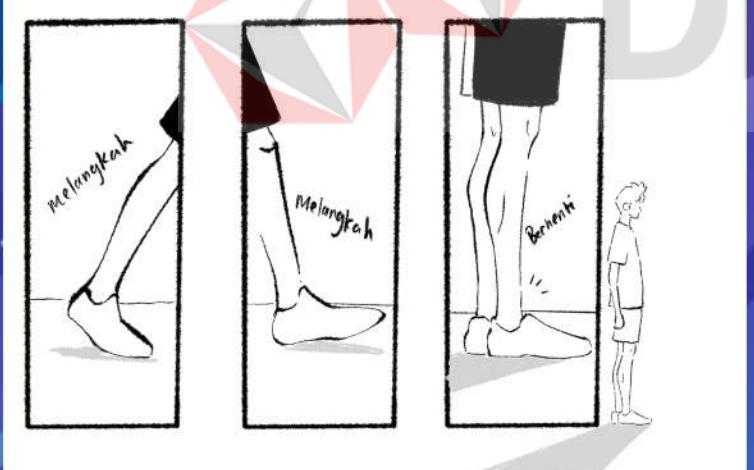
Bima masuk ke dunia mimpi , namun Bima merasa bingung ia berada di mana.

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 mimpi nya.

13



Bima bertemu dengan representasi emosionalnya.

14



Petualangan Bima yang berjudul "Overthing Escape" pun dimulai

Overthink Escape

KONSEP GAME



UNIVERSITAS
Dinamis



PANDUAN GAME



Tombol Gerak



Tombol Dash



Tombol Menyerang



Tombol Lompat

UNIVERSITAS
Dharmika



START

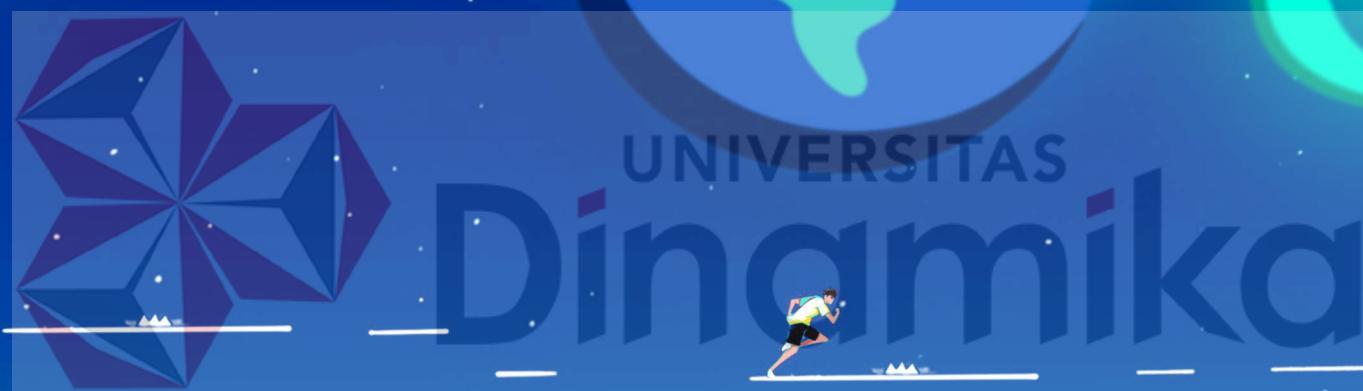


LEVEL 1

LEVEL 2

LEVEL BOS

LEVEL 1



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



UNIVERSITAS

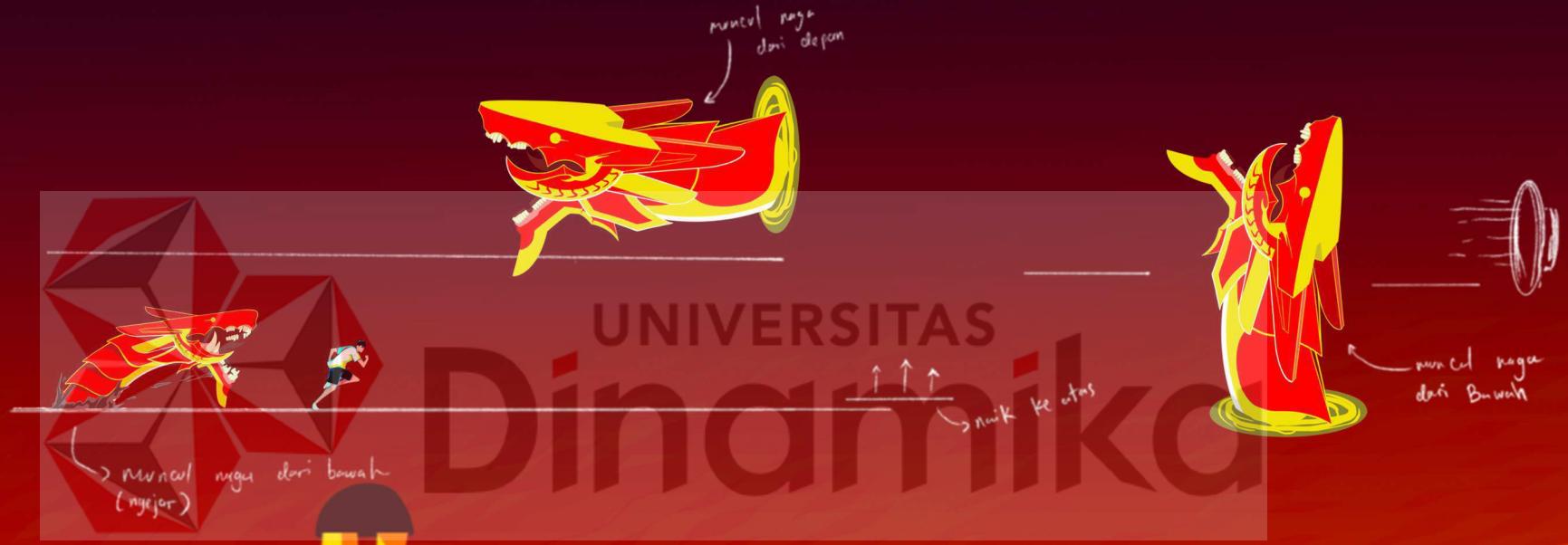
Diponeika

LEVEL 1



LEVEL 2

Level 2



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

M fadhilahferliazzah@gmail.com

082132261670

