

ANALISIS KARAKTER GAME STUMBLE GUYS

Nama : Akid Maulana As Shidiq

NIS : 20385

Kelas : X PPIG 2

A. JUDUL PROYEK

Membuat Karakter Game "Stumble Guys"

B. PEMILIHAN KARAKTER

1. Nama karakter yang dipilih: Dead Fred
2. Alasan memilih karakter tersebut:
 1. Mudah dibuat
 2. Karakternya simple

C. BENTUK DASAR KARAKTER

1. Tubuh: Silinder
2. Tangan: UV Sphere
3. Sepatu: Silinder
4. Mata: Plane
5. Mulut & Gigi: Silinder Tubuh

D. WARNA DOMINAN

Hitam dan Putih

E. PROPORSI TUBUH

Kepala : Badan = 1:1 (Tinggi tudung kepala hampir sama persis dengan tinggi jubah badannya).

Tangan : Badan = 1:3 (Panjang tangan sangat pendek, hanya sekitar sepertiga dari tinggi jubah).

Sepatu : Seluruh Badan = 1:10 (Ukuran sepatunya sangat kecil, hanya memakan sekitar 10% dari total tinggi seluruh karakter)

F. AKSESORIS / CIRI KHAS

Ciri khas karakter ini adalah wujud hantu imut dengan kepala meruncing, ekspresi wajah yang sengaja dibuat lucu, ujung jubah bergerigi, serta sepasang sepatu kecil yang tampak melayang

G. GAYA DESAIN

Gaya desain karakter ini adalah *chibi* atau *stylized 3D* casual yang mengutamakan bentuk minimalis membulat dan proporsi berlebihan untuk menciptakan kesan yang imut serta ramah

H. KESIMPULAN ANALISIS

Proyek pembuatan karakter "Dead Fred" dari *Stumble Guys* merupakan pilihan yang sangat ideal untuk pemula karena menerapkan gaya desain *chibi/stylized 3D* yang minimalis dengan pemanfaatan objek dasar (seperti silinder dan bola) serta paduan warna monokrom hitam-putih yang sederhana namun efektif. Keunikan karakter ini terletak pada kontras proporsinya, di mana volume kepala dan badan yang dominan berbanding 1:1 bersanding dengan tangan dan sepatu yang sangat kecil, ditambah dengan ciri khas jubah bergerigi serta ekspresi jenaka yang berhasil menciptakan visual hantu yang ikonik, ramah, dan menggemaskan tanpa kerumitan anatomi.