

ANALISIS KARAKTER GAME STUMBLE GUYS

Nama : Zildan Yusuf Setiawan

NIS : 20418

Kelas : X PPLG 2

A. JUDUL PROYEK

Membuat Karakter Game "Stumble Guys"

B. PEMILIHAN KARAKTER

1. Nama karakter yang dipilih: **Mr. Stumble**
2. Alasan memilih karakter tersebut:
 1. Karakter tidak terlalu sulit untuk dibuat
 2. Desain yang simple namun menarik, karena menjadi ikon game Stumble Guys
 - 3.

C. BENTUK DASAR KARAKTER

1. Silinder
2. Kotak/Cube

D. WARNA DOMINAN

1. Oranye : Digunakan pada bagian Baju karakter
2. Biru : Digunakan pada Celana karakter
3. Krem : Digunakan sebagai warna tubuh/kulit pada karakter

E. PROPORSI TUBUH

Karakter memiliki proporsi tubuh bergaya kartun dengan ukuran kepala yang lebih besar dibandingkan tubuh. Badan berbentuk sederhana dan pendek, sedangkan tangan dan kaki dibuat lebih kecil dan ramping. Proporsi ini memberikan kesan untuk mudah dikenali dan mudah untuk diingat seperti karakter dalam permainan kasual.

F. AKSESORIS / CIRI KHAS

Ciri khas karakter ini adalah topi berwarna hijau yang digunakan di kepala. Karakter juga mengenakan kaus berwarna oranye, celana pendek biru, dan sepatu hitam. Wajah dibuat sangat sederhana dengan mata berbentuk oval tanpa detail hidung atau mulut sehingga terlihat unik dan minimalis.

G. GAYA DESAIN

Karakter menggunakan gaya desain **3D low-poly cartoon (stylized)**. Bentuk-bentuk dasarnya sederhana dengan detail yang minim dan memiliki warna-warna yang cerah. Desain seperti ini umum digunakan pada game kasual karena mudah dikenali, ringan dijalankan, dan memberikan kesan ramah bagi pemain.

H. KESIMPULAN ANALISIS

Karakter memiliki desain yang sederhana namun menarik dengan proporsi tubuh bergaya kartun dan warna yang cerah. Penggunaan bentuk geometris sederhana serta detail yang minim membuat karakter mudah dibuat dan diingat. Secara keseluruhan, desain ini cocok digunakan untuk game kasual karena terlihat lucu, ringan, dan mudah dikenali oleh pemain.