

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI LOOPING
2D MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME
PADA PLATFORM FIVERR**

JALUR ARTIST – PENGAKUAN EKSTERNAL

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Ibnu Azizil Ikrom

19.82.0720

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI LOOPING 2D
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME
PADA PLATFORM FIVERR**

JALUR ARTIST – PENGAKUAN EKSTERNAL

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Ibnu Azizil Ikrom

19.82.0720

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI LOOPING 2D

MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

PADA PLATFORM FIVERR


yang disusun dan diajukan oleh

Ibnu Azizil Ikrom

19.82.0720

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Juni 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI LOOPING 2D

MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME

PADA PLATFORM FIVERR

yang disusun dan diajukan oleh

Ibnu Azizil Ikrom

19.82.0720

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ibnu Azizil Ikrom
NIM : 19.82.0720

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Dan Pembuatan Animasi Looping 2D Menggunakan Teknik
Frame By Frame Pada Platform Fiverr**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, <tanggal lulus ujian skripsi>

Yang Menyatakan,



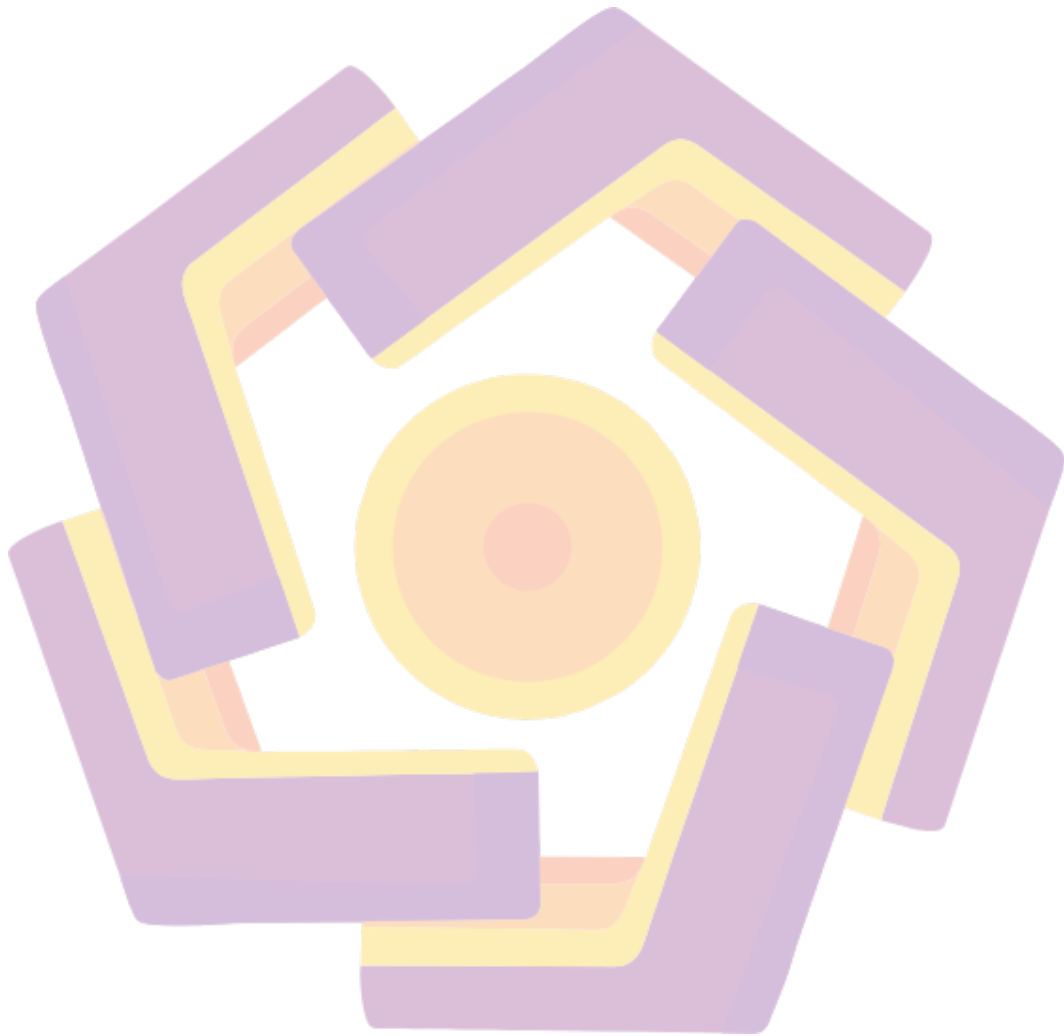
Ibnu Azizil Ikrom

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan ridho-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Animasi Looping 2D Menggunakan Teknik Frame By Frame pada Platform Fiverr" sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan harapan yang telah ditetapkan. Penulis merasa sangat bersyukur dan berterima kasih atas segala dukungan dan bantuan yang diterima selama proses penulisan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur dan apresiasi, penulis dengan tulus mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, karena atas izin dan karunia-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, lancar, dan tanpa mengalami hambatan apa pun. Segala keberhasilan penulis adalah anugerah dari-Nya.
2. Ibu dan Bapak, yang selalu memberikan dukungan yang tiada henti dalam bentuk doa, motivasi, dukungan moral, serta dukungan materi, yang telah memungkinkan penulis untuk menempuh pendidikan S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan berhasil menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta dan Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar dan penuh dedikasi membimbing penulis dalam perjalanan penulisan skripsi ini. Bimbingan dan arahan beliau sangat berarti dan membantu penulis mencapai hasil yang baik.
4. Orang-orang Ajojing dari cabang Konjo, Konput, dan Konbir, serta semua kerabat yang terlibat dalam perjalanan penulisan skripsi ini. Keterliburan dan dukungan kalian sungguh luar biasa, dan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kalian semua.
5. Seluruh rekan sekelas 19 SITI 04 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Penulis merasa senang dan beruntung dapat mengenal dan bekerja sama dengan kalian. Dukungan, kerjasama, dan

semangat yang ditunjukkan oleh semua pihak telah memberikan pengaruh positif dalam perjalanan penulisan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kekuatan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang tepat. Tidak lupa, sholawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan kita, yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana (S1) pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

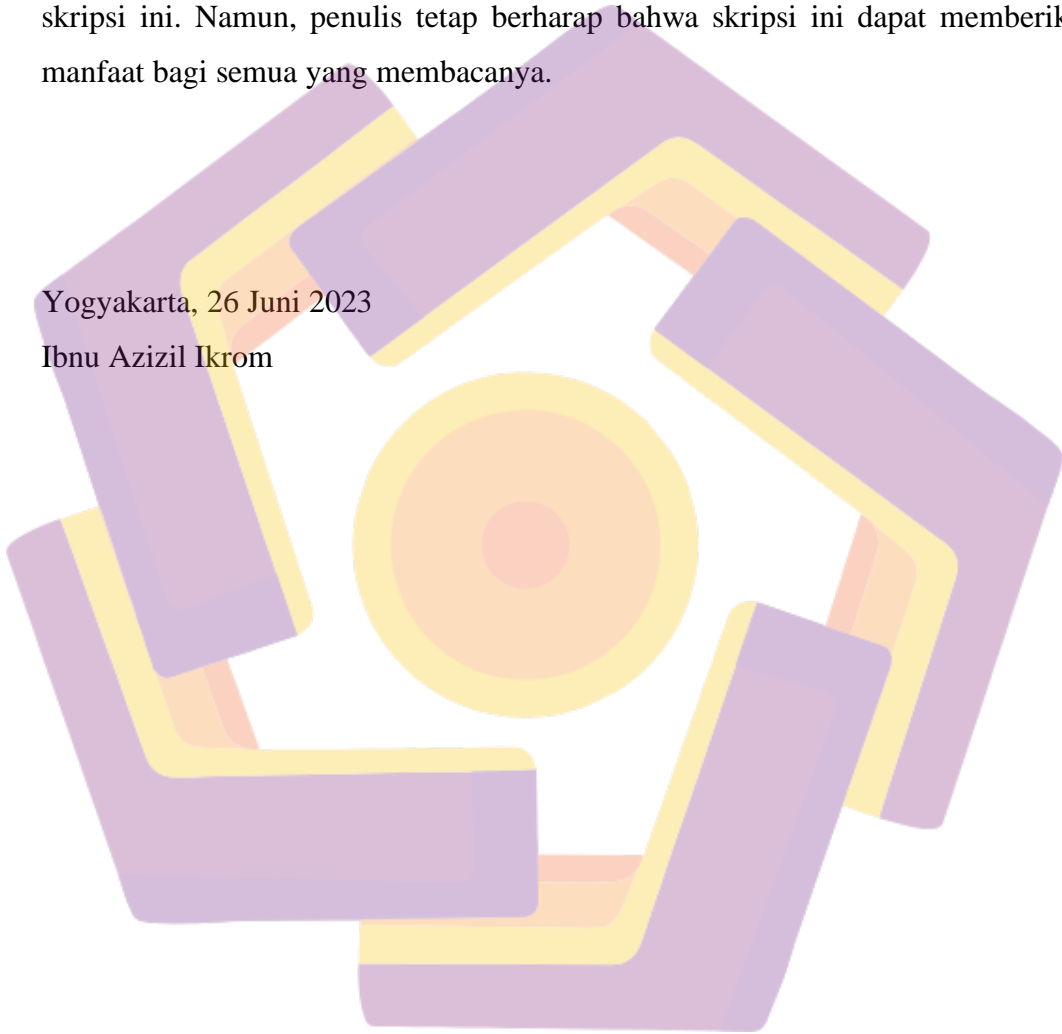
1. Ibu dan Bapak, yang selalu memberikan dukungan baik dalam bentuk doa, motivasi, dukungan moral, maupun materi sehingga penulis dapat menjalankan studi S1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, atas arahan dan kepemimpinannya dalam mengembangkan lingkungan akademik yang inspiratif.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan dorongan dan dukungan dalam perjalanan studi penulis.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta dan sebagai Dosen Pembimbing, yang telah dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama menjalani perkuliahan. Kontribusi dan pembelajaran yang diberikan sangat berarti bagi pengembangan diri penulis.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah banyak membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini. Dukungan

dan kontribusi mereka telah memberikan pengaruh positif dan membantu penulis melewati berbagai tantangan.

Tentunya, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang membangun dari semua pihak untuk meningkatkan kualitas skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua yang membacanya.

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Ibnu Azizil Ikrom



DAFTAR ISI

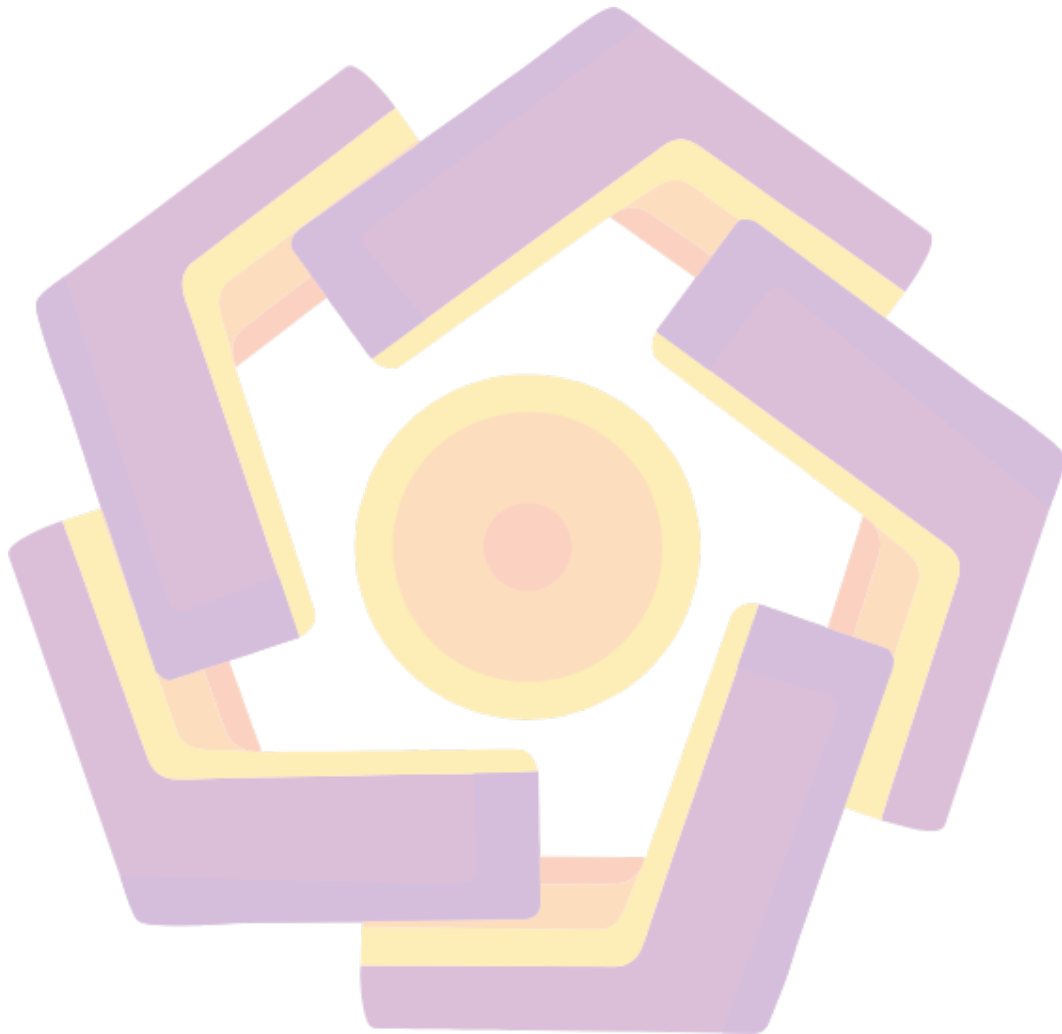
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan permasalahan	2
1.4 Tujuan Pembahasan	3
BAB II LANDASAN PEMBAHASAN	4
2.1 Teori Pendukung Teknik	4
2.1.1 Multimedia	4
2.1.2 Animasi 2 Dimensi (2D)	4
2.1.3 Definisi Animasi	4
2.1.4 Prinsip Animasi	5
2.1.5 Teknik <i>Frame by Frame</i>	11
2.1.6 Animasi <i>Looping</i>	12
2.2 Gambaran Tentang Fiverr Marketplace	12
2.2.1 <i>Interface Dashboard Seller</i>	13
2.2.2 <i>Gigs</i>	15
2.2.3 <i>Message</i>	17
2.2.4 <i>Order</i>	18

2.2.5	<i>Promoted Gigs</i>	21
2.2.6	<i>Analytic</i>	22
2.2.7	<i>Earnings</i>	24
2.2.8	<i>My Contact</i>	25
2.3	Teori Produksi	26
2.4	Analisa Kebutuhan Sistem	26
2.4.1	Analisis kebutuhan fungsional:	26
2.4.2	Analisis kebutuhan non-fungsional:	26
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		28
3.1	Gambaran Umum <i>Fiverr</i>	28
3.2	Alur Penelitian.....	29
3.3	Pengumpulan Data.....	32
3.3.1	Wawancara	32
3.3.2	Observasi.....	33
3.4	Analisa Kebutuhan.....	36
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	36
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	37
3.4.3	Kebutuhan Hardware	37
3.4.4	Kebutuhan Software	37
3.4.5	Kebutuhan Brainware	38
3.5	Analisis Aspek Produksi	39
3.5.1	Analisis Aspek Produksi Kreatif	39
3.5.2	Analisis Aspek Produksi Teknik	39
3.6	Tahapan Pra Produksi	41
3.6.1	Konsep	41
3.6.2	Desain Karakter	43
3.6.3	<i>Sketch Layout</i>	44
BAB IV PEMBAHASAN		46
4.1	Produksi	46
4.1.1	<i>Key Animation</i>	46
4.1.2	<i>Inbetween</i>	48
4.1.3	<i>Clean Up</i>	50

4.1.4	<i>Coloring</i>	53
4.1.5	<i>Export</i>	55
4.2	Pasca Produksi.....	56
4.2.1	<i>Compositing</i>	56
4.2.2	<i>Editing</i>	56
4.2.3	<i>Rendering</i>	58
4.2.4	Pengiriman File	59
4.3	Hasil Akhir dan Evaluasi	59
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	59
4.3.2	Evaluasi Projek Animasi.....	62
4.3.3	Evaluasi Performa Gigs pada Fiverr.....	63
4.3.4	Recap Penghasilan.....	66
4.3.5	Review dan Project Fiverr.....	67
4.3.6	Penilaian Kelayakan Berdasarkan Rating yang di berikan Klien....	77
BAB V PENUTUP		80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN		83

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	60
Tabel 4. 2 Penilaian Kelayakan Berdasarkan Rating yang di berikan Klien	77
Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....	78
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	79
Tabel 4. 5 Grafik Presentase Penilaian	79

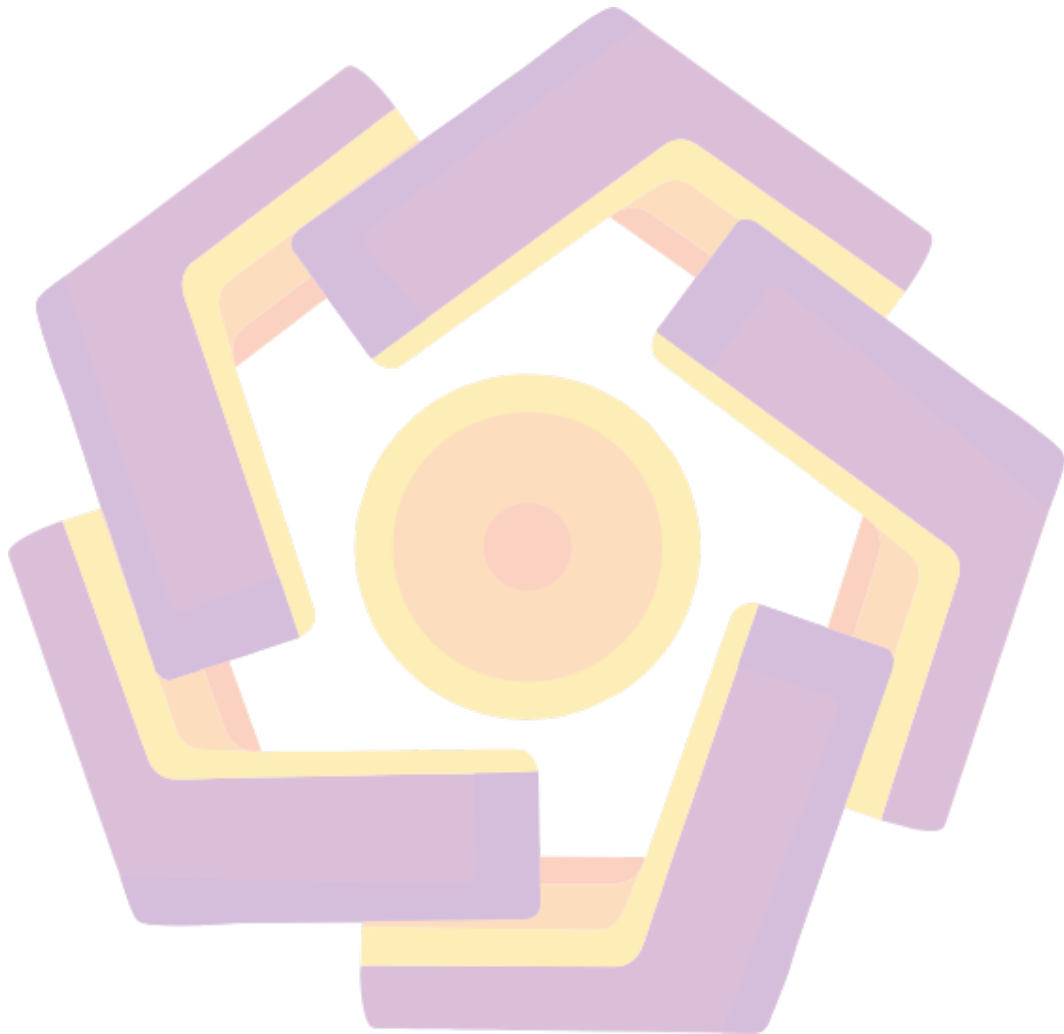


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch.....	5
Gambar 2. 2 Anticipation.....	6
Gambar 2. 3 Staging	6
Gambar 2. 4 Straight Ahead & Pose to Pose.....	7
Gambar 2. 5 Follow Through & Overlapping Action	7
Gambar 2. 6 Slow In & Slow Out.....	8
Gambar 2. 7 Arcs.....	8
Gambar 2. 8 Secondary Action	9
Gambar 2. 9 Timing.....	9
Gambar 2. 10 Solid Drawing.....	10
Gambar 2. 11 Appeal.....	10
Gambar 2. 12 Exageration.....	11
Gambar 2. 13 Dashboard Seller.....	13
Gambar 2. 14 Create Gigs.....	15
Gambar 2. 15 Gigs Overview.....	15
Gambar 2. 16 Gigs Performance	16
Gambar 2. 17 Halaman Message.....	17
Gambar 2. 18 Manage Orders	18
Gambar 2. 19 Halaman Activity Order.....	19
Gambar 2. 20 Order Detail.....	20
Gambar 2. 21 Order Requiment	20
Gambar 2. 22 Halaman Promoted Gigs	21
Gambar 2. 23 Halaman Analytic	22
Gambar 2. 24 Halaman Analytic Level Evaluation.....	23
Gambar 2. 25 Halaman Earnings.....	24
Gambar 2. 26 Halaman My Contact.....	25
Gambar 3. 1 Alur penelitian	29
Gambar 3. 2 Referensi animasi dari Channel Lofi Girl.....	34
Gambar 3. 3 Referensi animasi dari Studio Ghibli.....	36
Gambar 3. 4 Referensi dan Deskripsi Dark Aesthetic	41
Gambar 3. 5 Referensi dan Deskripsi Burung Macaw Biru.....	42
Gambar 3. 6 Referensi dan Deskripsi Cat With Game Boy.....	42
Gambar 3. 7 maneki neko	43
Gambar 3. 8 Karakter laki-laki.....	43
Gambar 3. 9 Karakter Wanita.....	44
Gambar 3. 10 Sketch Layout.....	45
Gambar 4. 1 Pembuatan lembar kerja baru	46
Gambar 4. 2 membuat layer baru	47
Gambar 4. 3 fitur onion skin	47

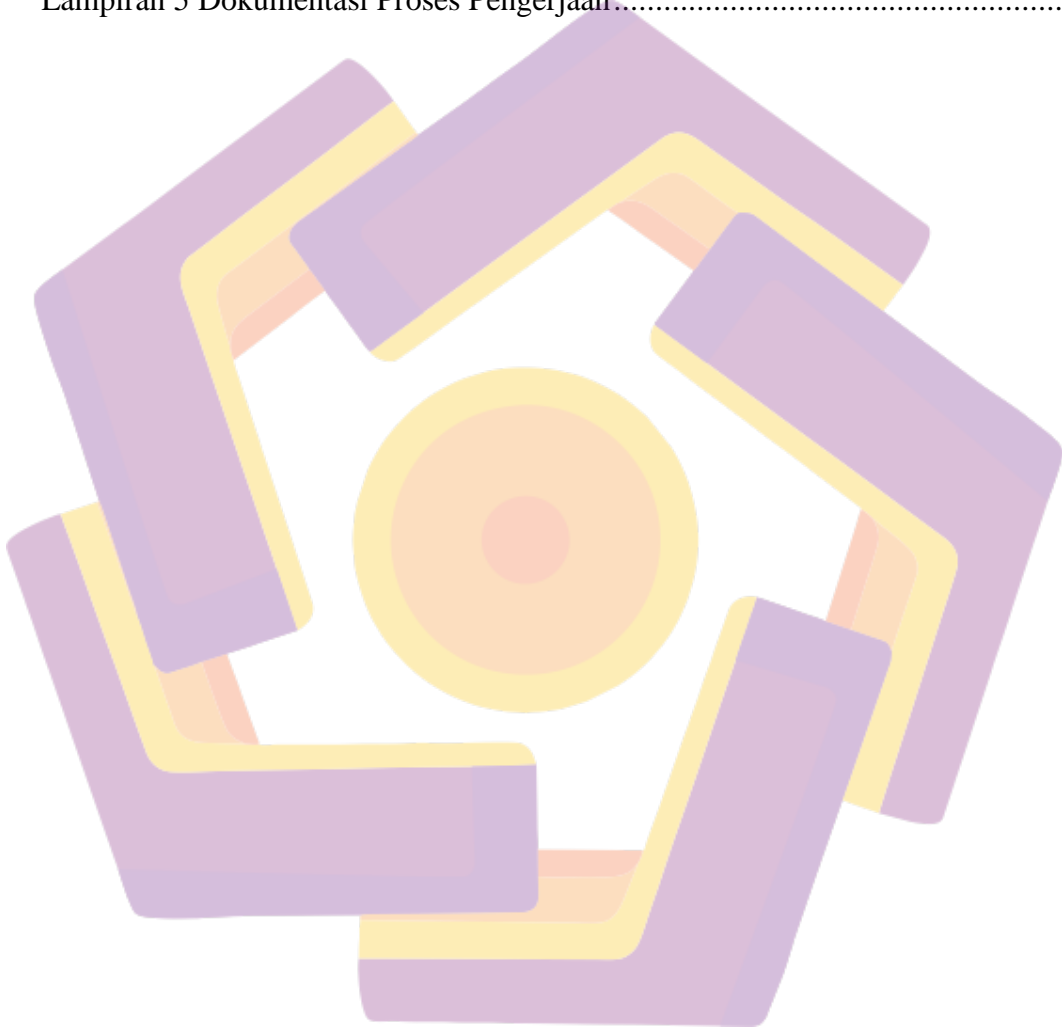
Gambar 4. 4 Pembuatan keyframe.....	48
Gambar 4. 5 Tombol play	48
Gambar 4. 6 membuat lembar baru untuk inbetween	49
Gambar 4. 7 lembar inbetween yang masih kosong	49
Gambar 4. 8 lembar inbetwen yang sudah diisi	50
Gambar 4. 9 Layer Clean Up.....	51
Gambar 4. 10 Logo “Thumbnail”	51
Gambar 4. 11 Logo “Pencil Tool”	51
Gambar 4. 12 Setting “Pencil Tool”	52
Gambar 4. 13 proses Clean Up.....	52
Gambar 4. 14 proses pewarnaan.....	53
Gambar 4. 15 Logo “Paint Bucket Tool”	53
Gambar 4. 16 color pallete	54
Gambar 4. 17 Pewarnaan shading	54
Gambar 4. 18 Logo “Unpaint Tool”	55
Gambar 4. 19 Logo “Unpaint Tool”	55
Gambar 4. 20 Proses Compositing	56
Gambar 4. 21 Fitur “CC Particle World”	57
Gambar 4. 22 Logo “Pin Tool”	57
Gambar 4. 23 Fitur “Loop Out”	58
Gambar 4. 24 Setting render video	58
Gambar 4. 25 Animasi Lofi Girl klien rafaelordona	62
Gambar 4. 26 Review dan Rating.....	62
Gambar 4. 27 Profil Akun.....	63
Gambar 4. 28 Statistik Impresi, Klik dan Order.....	64
Gambar 4. 29 Persyaratan Level One Seller	65
Gambar 4. 30 Promoted Menjadi Level One Seller	65
Gambar 4. 31 Analytics penghasilan	66
Gambar 4. 32 Animasi looping gaotis	67
Gambar 4. 33 Animasi looping ikigaiz3n	68
Gambar 4. 34 ulasan dari klien ikigaiz3n.....	68
Gambar 4. 35 Animasi looping everythingisokd.....	69
Gambar 4. 36 ulasan dari klien everythingisokd	69
Gambar 4. 37 Animasi looping drewski4	70
Gambar 4. 38 ulasan dari klien drewski4.....	70
Gambar 4. 39 Animasi looping cozy0813.....	71
Gambar 4. 40 ulasan dari klien cozy0813.....	71
Gambar 4. 41 Animasi looping bhaaav.....	72
Gambar 4. 42 ulasan dari klien bhaaav	72
Gambar 4. 43 Animasi looping chessmoves556	73

Gambar 4. 44 ulasan dari klien chessmoves556.....	73
Gambar 4. 45 Animasi looping dhoward8	74
Gambar 4. 46 ulasan dari klien dhoward8	74
Gambar 4. 47 Animasi looping digiyt.....	75
Gambar 4. 48 ulasan dari klien digiyt.....	75
Gambar 4. 49 Animasi looping rafaelordona	76
Gambar 4. 50 ulasan dari rafaelordona	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profile Akun Penulis	83
Lampiran 2 Manage Order	83
Lampiran 3 Message	84
Lampiran 4 Review dan Rating dari klien	85
Lampiran 5 Dokumentasi Proses Pengerjaan.....	86



DAFTAR ISTILAH

2D	dua dimensi
<i>Achievement</i>	pencapaian
<i>Animatic</i>	kerangka dari sebuah animasi
<i>Background</i>	gambar latar belakang atau lokasi
<i>Brush</i>	kuas digital dalam suatu <i>software</i>
<i>Bucket</i>	<i>tool</i> fitur untuk mengisi warna dalam <i>software</i>
<i>Clean up</i>	proses merapikan gambar sketsa
<i>Coloring</i>	proses pewarnaan
<i>Compositing</i>	proses penggabungan elemen-elemen pada film
<i>Deadline</i>	batas waktu
Efek suara	suara dalam film selain dialog dan musik
Efek visual	proses manipulasi khusus untuk efek yang menarik
<i>Frame by frame</i>	teknik animasi dengan menggambar frame satu per satu
<i>Frame rate</i>	jumlah gambar yang ditampilkan per detik
<i>Frame</i>	satu gambar tunggal di antara rangkaian gambar
<i>Framing</i>	mengemas atau menyusun suatu informasi
<i>Freelance</i>	pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang secara fleksibel tanpa terikat kontrak
<i>Gigs</i>	pekerjaan yang dapat dilakukan oleh <i>freelancer</i>
<i>Hardware</i>	perangkat keras
<i>Inbetween</i>	gambar gerak sela yang mengisi di antara <i>key frame</i>
<i>Key frame</i>	<i>frame</i> kunci, biasanya berupa pose utama dari adegan
Klien	seseorang yang menggunakan jasa dari organisasi profesional
Konseptualisasi	proses mendefinisikan atau memnentukan konsep
<i>Layer</i>	lapisan/lembaran kertas digital dalam suatu <i>software</i>

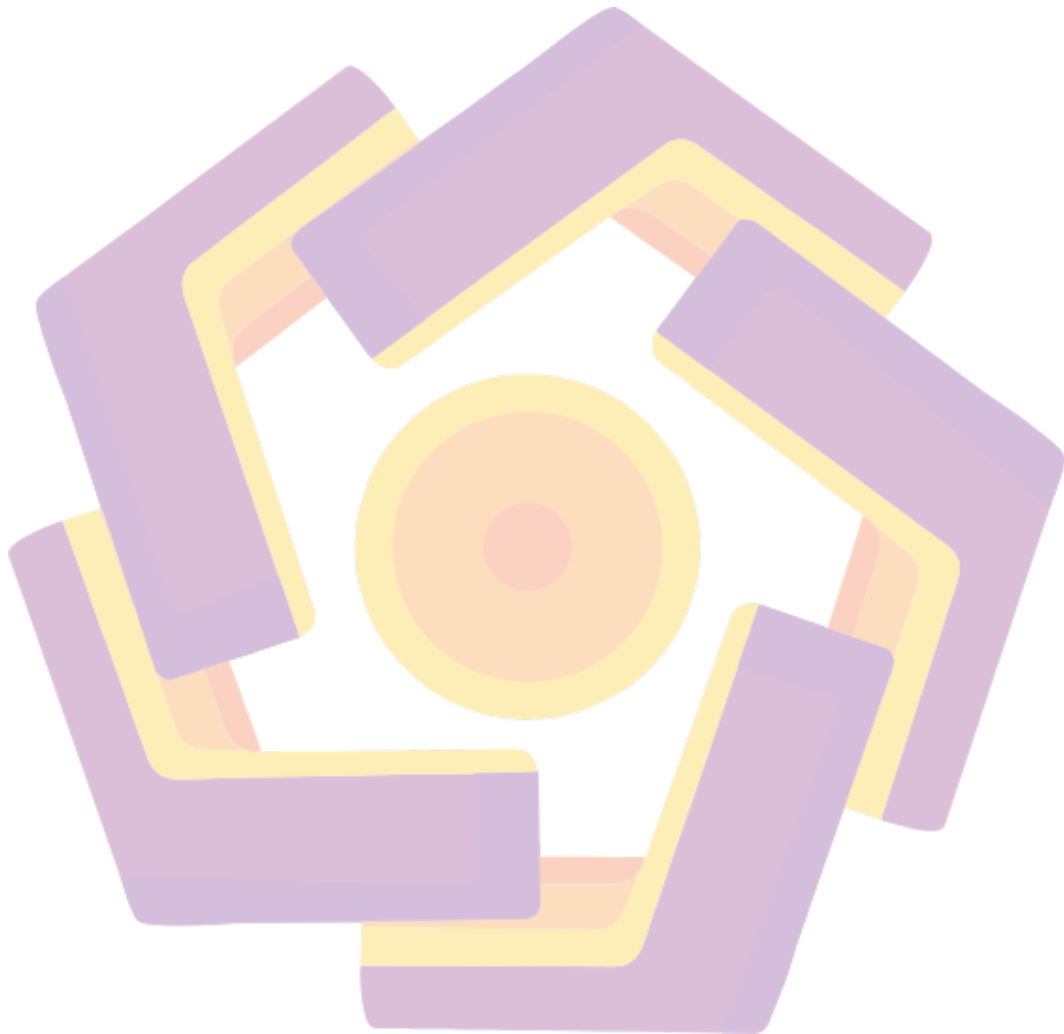
<i>Layout</i>	penempatan gambar pada <i>canvas</i>
<i>Live Streaming</i>	kegiatan siaran langsung
<i>LoFi</i>	Lagu/ album yang memiliki suara berkualitas rendah
<i>Looping</i>	teknik di mana adegan atau aksi tertentu diulang secara terus-menerus tanpa berhenti.
<i>Marketplace</i>	<i>platform</i> yang berperan sebagai perantara antara penjual dan pembeli untuk mempermudah transaksi jual beli secara <i>online</i>
<i>Pallet color</i>	sekumpulan warna yang disusun
<i>Pencil Tool</i>	fitur untuk membuat garis dalam <i>software</i>
<i>Pixel (px)</i>	satuan resolusi
<i>Platform</i>	sebuah wadah berbasis teknologi yang mendasari suatu sistem
<i>Png sequence</i>	format video yang terdiri dari kumpulan gambar png
<i>Portofolio</i>	kumpulan hasil karya atau pencapaian yang mempresentasikan pengembangan diri
<i>Preview</i>	tayangan sekilas
<i>Proporsi</i>	keseimbangan yang ideal
<i>Rendering</i>	penggabungan hasil editing menjadi file video
<i>Rough sketch</i>	sketsa kasar
<i>Seller</i>	penjual
<i>Shading</i>	pembuatan bayangan
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>Spacing</i>	prinsip tentang percepatan dan perlambatan yang ada dalam gerak animasi yang dibuat
<i>Storyboard</i>	sebuah desain sketsa gambar yang disusun sesuai dengan naskah
<i>Style</i>	gaya atau bentuk
<i>Timing</i>	tanda untuk menentukan waktu sebuah gerakan harus dilakukan pada sebuah animasi
<i>Tool</i>	alat atau fitur dalam sebuah <i>software</i>

Username

nama pengguna

Visualisasi

pengungkapan gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar



INTISARI

Animasi 2D merupakan gambar objek bergerak yang seolah olah hidup. Pembuat animasi 2D dapat menggunakan salah satu teknik, salah satunya yaitu dengan teknik *Frame by Frame*. Teknik *Frame by Frame* ini adalah penggabungan gambar yang berbeda secara beraturan sehingga muncul efek gambar bergerak. Animasi *Looping* adalah Teknik animasi yang disusun dari beberapa rangkaian frame gambar yang berbeda yang nantinya frame terakhir akan kembali lagi seperti pada frame gambar awal dan jika diputar berulang terus menerus akan terlihat tidak terputus-putus. Teknik ini sama seperti Teknik *Frame by Frame* hanya saja untuk animasi *looping* gerakannya lebih sederhana. Pembuatan animasi *looping* ini merupakan projek dari klien pada *fiverr marketplace* dengan kebutuhan animasi *looping* yang nantinya animasi tersebut akan digunakan sebagai visualisasi konten *live streaming* musik *Lo-Fi* atau yang lainnya. Animasi 2D dengan konsep *looping* ini karena dapat menggambarkan sebuah hal yang tidak memungkinkan di dunia nyata atau tidak dapat dibuat dengan cara *live shot*.

Kata Kunci : Animasi 2D, *Frame by Frame*, *Looping*, *Fiverr*



ABSTRACT

2D animation is a moving image of objects that appears to come to life. The creators of 2D animation can employ various techniques, one of which is the Frame by Frame technique. The Frame by Frame technique involves combining different images in a sequential manner to create the illusion of a moving image. Looping animation is a technique in which a series of different frames are arranged, and the final frame repeats itself, just like the initial frame, creating a continuous loop when played repeatedly. This technique is similar to the Frame by Frame technique, but the movements in looping animation are simpler. The creation of this looping animation is a project commissioned by a client on the Fiverr marketplace. The client requires a looping animation to be used as a visualization for Lo-Fi music live streaming or other similar content. The concept of 2D animation with looping is chosen because it can depict something that is impossible in the real world or cannot be captured through live shots

Keyword: 2D Animation, Frame by Frame, Looping, Fiverr

