

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D memiliki berbagai cara dalam dalam pembuatannya, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik *Frame by Frame*. Teknik *Frame by Frame* sendiri adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *Frame by Frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada *frame* secara berurutan sehingga membentuk gerakan yang terlihat hidup. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus.

Fiverr merupakan *marketplace* untuk layanan *freelance* yang memudahkan *freelance* untuk menawarkan jasa dan layanan kepada klien pencari jasa dari seluruh dunia secara *online*. *Fiverr* memiliki berbagai macam layanan jasa seperti, *Graphics & Design, Digital Marketing, Writing & Translation, Video & Animation, Music & Audio, Programming & Tech*, dan lainnya. *Fiverr* menyediakan *gigs* yang memiliki kategorinya masing masing sesuai jasa yang ditawarkan. *gig* sendiri pekerjaan dari jasa yang disediakan oleh *freelancer* dengan tujuan agar para calon klien dapat melihat proyek seperti apa saja yang ditawarkan oleh para *freelancer* kepada klien. Jadi berkaitan dengan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat *gigs* pada platform *Fiverr* tentang pembuatan animasi 2D *Looping* untuk kebutuhan visualisasi konten *live streaming* musik *Lo-Fi*.

Fiverr gigs "I will make lofi aesthetic animation for you" yang dibuat oleh penulis, menawarkan pembuatan animasi 2D *looping* untuk kebutuhan *live streaming* musik *Lo-Fi*. Animasi yang dibuat seperti, karakter fiksi dengan konsep yang di inginkan oleh klien dengan referensi seperti manusia, hewan dengan bentuk proporsi yang berberda dengan yang aslinya, karakter lucu, dan background dengan referensi pohon, kota, tempat atau ruangan. Durasi animasi *looping* juga dapat

disesuaikan dengan kebutuhan, Hal ini juga memungkinkan klien untuk mengatur durasi live streaming baik dalam durasi yang panjang maupun pendek.

Konsep animasi 2D dipilih karena jika karakter menggunakan referensi hewan dengan bentuk proporsinya berbeda dengan aslinya, tidak memungkinkan untuk dibuat dengan cara *live shoot* dan salah satu pembuatannya dengan cara menggunakan animasi 2D dengan teknik *frame by frame*. Sehingga pembuatannya menggunakan teknik *Frame by Frame* supaya dapat memvisualisasikan karakter tersebut yang sesuai dengan kebutuhan klien.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

“Bagaimana cara merancang dan pembuatan animasi *looping* 2D menggunakan teknik *frame by frame* untuk kebutuhan *Live streaming* musik *Lofi*?

1.3 Batasan permasalahan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa Batasan penelitian yang menjadi acuan seberapa luas penelitian ini. Batasan penelitian tersebut antara lain :

1. Menerapkan teknik animasi 2D *frame by frame* secara *looping* untuk kebutuhan *Live streaming* musik *Lofi*.
2. Pembuatan animasi 2D menggunakan *software* Toon Boom Harmony 20 Premium dan Adobe After Effect 2020.
3. Pembahasan gigs 2D animasi pada *Fiverr marketplace*.
4. Pengujian berupa hasil review yang diberikan oleh klien.

1.4 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembahasan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pembuatan animasi looping 2D menggunakan teknik *frame by frame* untuk kebutuhan *Live streaming* musik *Lofi*.
2. Menjelaskan mengenai proses transaksi penjualan animasi 2D menggunakan *Fiverr*
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta

