

**PENERAPAN TEKNIK PARALLAX DALAM PEMBUATAN VIDEO  
PROMOSI PADA PRODUK FOLKEN**

**SKRIPSI**

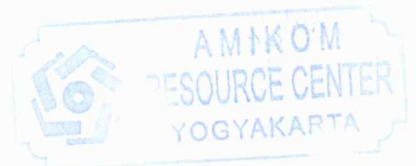


Disusun oleh

**Akhmad Rivani**

**15.11.8554**

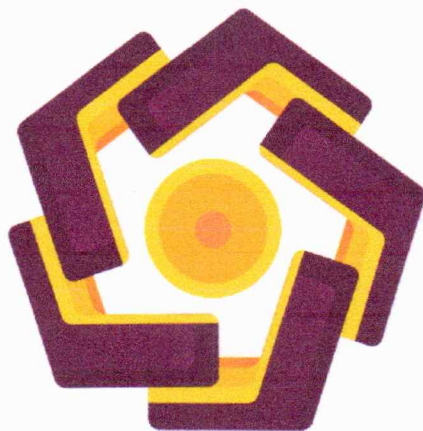
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PENERAPAN TEKNIK PARALLAX DALAM PEMBUATAN VIDEO  
PROMOSI PADA PRODUK FOLKEN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai Gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh  
**Akhmad Rivani**  
**15.11.8554**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK PARALLAX DALAM PEMBUATAN VIDEO  
PROMOSI PADA PRODUK FOLKEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Akhmad Rivani**

**15.11.8554**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Maret 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302107**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PENERAPAN TEKNIK PARALLAX DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA PRODUK FOLKEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Akhmad Riyani**

**15.11.8554**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Maret 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Mei P Kurniawan, M.Kom.  
NIK. 190302187

Ainul Yaqin, M.Kom.  
NIK. 190302255

Erik Hadi Sauptra, S.Kom, M.Eng.  
NIK. 190302107



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 April 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Maret 2019



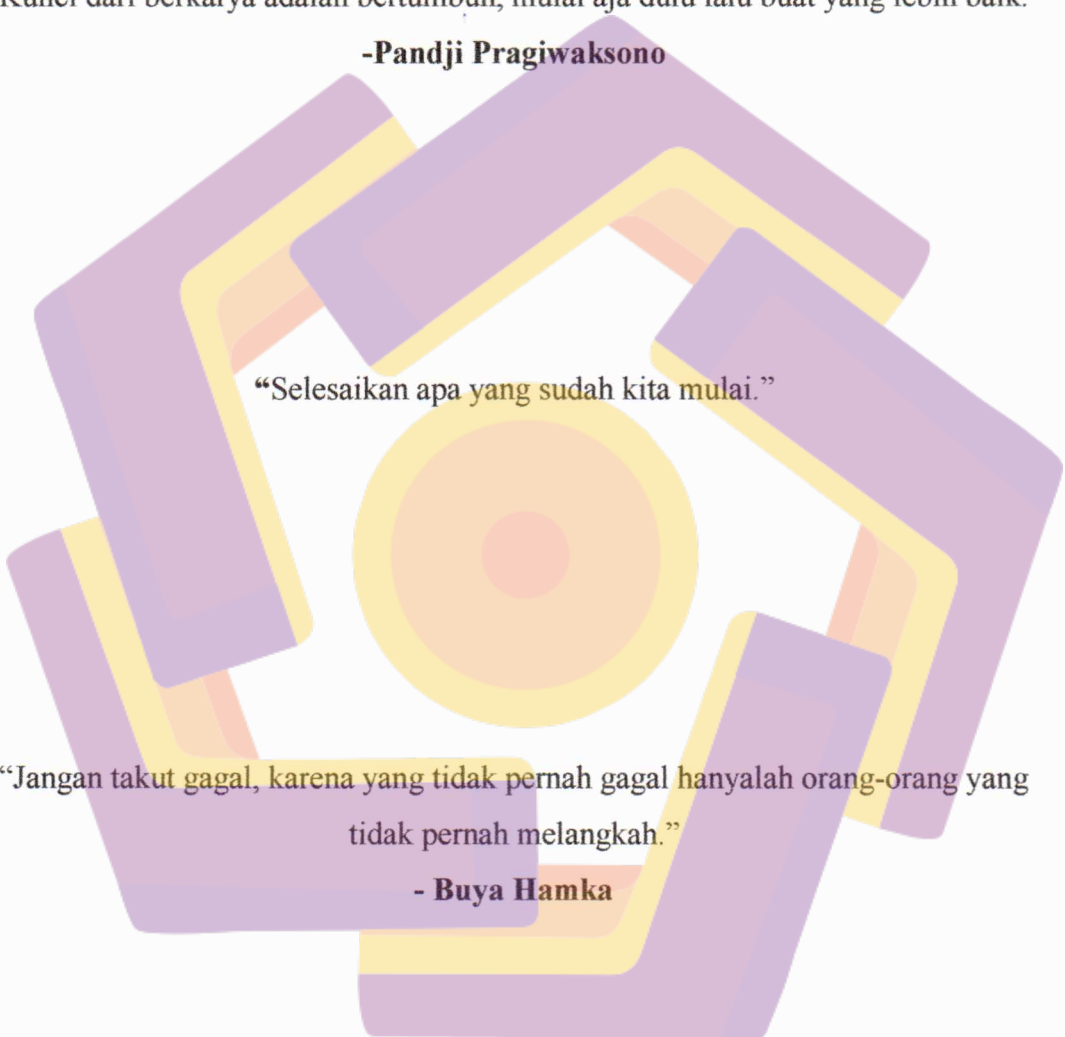
Akhmad Rivani

15.11.8554

## MOTTO

“Kunci dari berkarya adalah bertumbuh, mulai aja dulu lalu buat yang lebih baik.”

**-Pandji Pragiwaksono**



“Selesaikan apa yang sudah kita mulai.”

“Jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah.”

**- Buya Hamka**

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur *Alhamdulillah*, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya yang tidak pernah lelah mendoakan, selalu mendukung baik finansial maupun dalam bentuk dukungan lainnya.
3. Bapak Erik Hadi Saputra selaku dosen pembimbing yang telah menuntun saya dari awal hingga skripsi ini selesai.
4. Roy Oktavionata. H selaku pemilik Folken yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini.
5. Teman-teman dari Jogja Youtubers Network dan Jogjavidgram yang telah memberi masukan dan dukungan kepada saya.
6. Muhammad Fawzan teman terbaik yang telah membantu memberikan arahan, solusi, saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Agatha Sucintya Devie yang selalu memberikan semangat bagi penulis dan menjadi pengingat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh keluarga besar kelas 15-IF-02 teman semasa kuliah yang memberikan dukungan kepada saya.
9. Serta seluruh kerabat dan pihak-pihak yang terlibat selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan tahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Teknik Parallax dalam Pembuatan Video Promosi pada Produk Folken”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-IF-02, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan selama masa pendidikan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 25 Maret 2019

Penulis



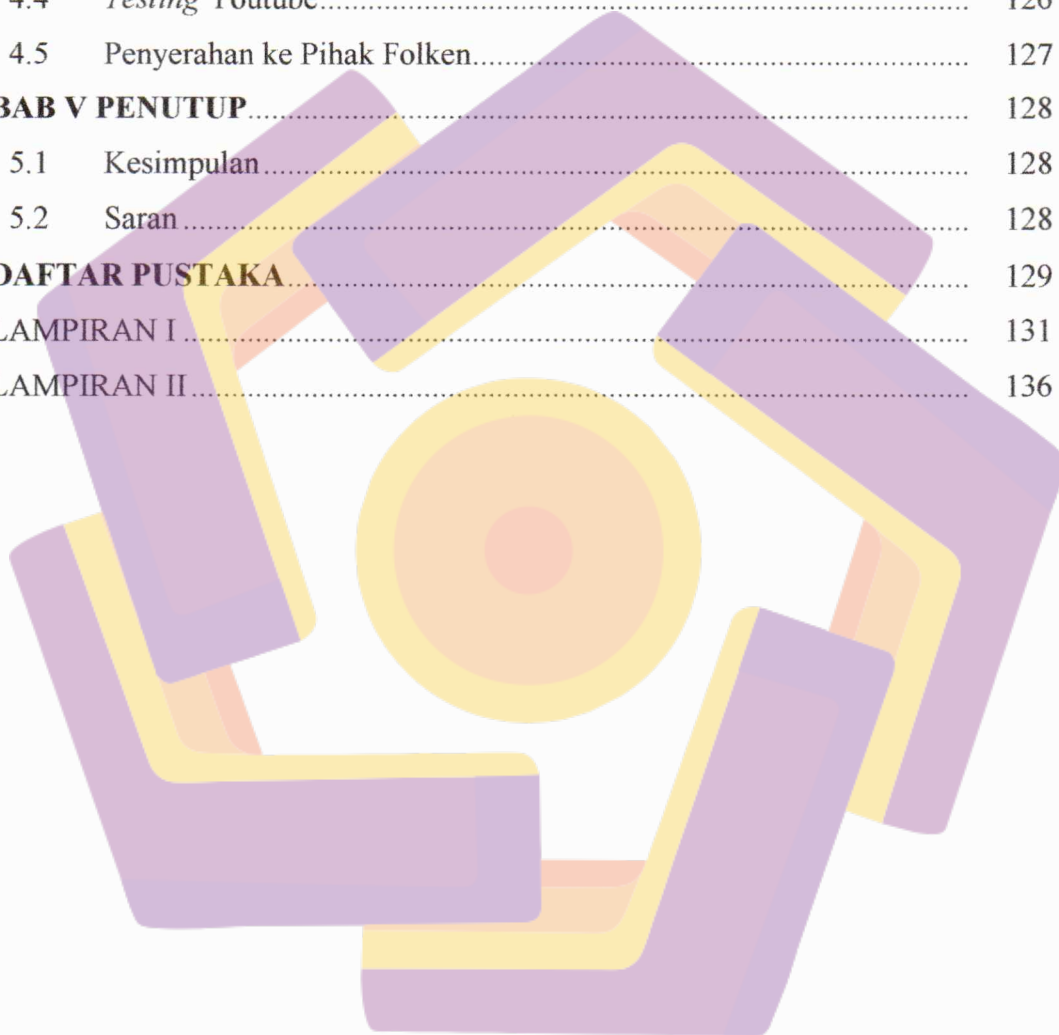
## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>INTISARI</b> .....	xvii
<b>ABSTRACT</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Evaluasi .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Konsep Dasar <i>Multimedia</i> .....	9
2.3.1 Jenis-Jenis <i>Multimedia</i> .....	9
2.3.2 Elemen <i>Multimedia</i> .....	10
2.3 <i>Video</i> .....	11

2.3.1	Standar <i>Video</i> .....	11
2.3.2	Kategori <i>Video</i> .....	12
2.3.2.1	<i>Video</i> Analog.....	12
2.3.2.2	<i>Video</i> Digital.....	13
2.3.3	Format <i>Video</i> .....	13
2.4	Teknik <i>Live Shot</i> .....	15
2.4.1	Tipe-Tipe Pengambilan Gambar ( <i>Shot</i> ).....	16
2.5	<i>Parallax</i> .....	24
2.5.1	<i>Parallax Scrolling</i> .....	24
2.5.2	<i>Parallax 2.5D</i> .....	25
2.6	Promosi.....	26
2.6.1	Tujuan Promosi.....	26
2.7	Analisis Masalah.....	28
2.7.1	Analisis SWOT.....	28
2.7.2	Strategi SWOT .....	29
2.7.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
2.8	Tahap-Tahap Produksi.....	31
2.8.1	Pra Produksi.....	31
2.8.2	Produksi .....	32
2.8.3	Pasca Produksi.....	33
2.9	Evaluasi.....	33
2.9.1	Skala Likert.....	34
2.9.2	Rumus <i>Presentase</i> Skala Likert.....	34
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN</b> .....		36
3.1	Tinjauan Umum.....	36
3.1.1	Deskripsi Singkat Folken.....	36
3.1.2	Visi dan Misi Folken .....	36
3.2	Pengumpulan Data.....	36
3.2.1	Metode Wawancara.....	36
3.2.2	Metode Observasi .....	37
3.2.2.1	Media Sosial Instagram .....	37

3.3	Analisa Masalah.....	38
3.3.1	Analisa SWOT.....	38
3.3.2	Kelemahan Media Lama .....	41
3.3.3	Solusi Yang Diberikan.....	41
3.4	Analisa Kebutuhan.....	42
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	42
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	42
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	42
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	43
3.4.2.3	Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	45
3.5	Tahap Pra-Produksi .....	46
3.5.1	Rancangan Konsep .....	46
3.5.2	<i>Storyboard</i> .....	47
3.5.3	Penentuan Lokasi.....	58
3.5.4	Persiapan Kostum <i>Talent</i> dan Properti .....	59
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		61
4.1	Implementasi.....	61
4.1.1	Produksi.....	62
4.1.1.1	Persiapan Perangkat Produksi .....	62
4.1.1.2	Sinkronisasi Jadwal Produksi .....	66
4.1.1.3	Proses Pengambilan Gambar .....	66
4.1.1.4	Hasil Pengambilan <i>Video</i> .....	70
4.1.2	Pasca Produksi .....	72
4.1.2.1	<i>Editing</i> .....	72
4.1.2.1.1	Penyusunan <i>Scene</i> .....	73
4.1.2.1.2	Pengaturan Panjang Durasi dan <i>Speed</i> pada <i>Video</i> ....	75
4.1.2.1.3	Penambahan Efek Visual .....	78
4.1.2.1.4	Memberikan Transisi dan <i>Effect</i> pada <i>Video</i> Tertentu	112
4.1.2.1.5	Penambahan Efek Audio.....	117
4.1.2.1.6	<i>Color Correction</i> .....	118
4.1.2.2	Rendering.....	119

4.2	Pembahasan .....	120
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	120
4.2.2	Pengujian <i>Beta</i> .....	122
4.2.3	Perhitungan Skala Likert .....	123
4.3	Penerapan <i>Video</i> .....	126
4.4	<i>Testing Youtube</i> .....	126
4.5	Penyerahan ke Pihak Folken.....	127
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	128
5.1	Kesimpulan.....	128
5.2	Saran.....	128
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	129
	LAMPIRAN I.....	131
	LAMPIRAN II.....	136





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 2.2 Tabel Matriks.....	29
Tabel 2.3 Tabel Evaluasi Skala Likert.....	34
Tabel 2.4 Presentase Nilai.....	35
Tabel 3.1 Kualitatif Matrik SWOT.....	39
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	43
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	44
Tabel 3.4 Perangkat Yang Digunakan.....	45
Tabel 3.5 Kebutuhan Brainware.....	45
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> .....	47
Tabel 3.7 Penentuan Lokasi.....	59
Tabel 3.8 Persiapan Kostum Talent dan Properti.....	59
Tabel 4.1 Perisapan Perangkat Produksi.....	63
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional.....	121
Tabel 4.3 Kuisisioner Faktor Multimedia dan Informasi.....	122
Tabel 4.4 Bobot Nilai.....	123
Tabel 4.5 Presentase Nilai.....	123

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Extreme Long Shot</i> (ELS) .....	16
Gambar 2.2 <i>Very Long Shot</i> (VLS).....	17
Gambar 2.3 <i>Long Shot</i> (LS).....	18
Gambar 2.4 <i>Medium Shot</i> (MS).....	18
Gambar 2.5 <i>Medium Long Shot</i> (MLS) .....	19
Gambar 2.6 <i>Medium Close Up</i> (MCU).....	20
Gambar 2.7 <i>Close Up</i> (CU) .....	20
Gambar 2.8 <i>Big Close Up</i> (BCU) .....	21
Gambar 2.9 <i>Extreme Close Up</i> (ECU).....	22
Gambar 2.10 <i>Low Angle Shot</i> .....	23
Gambar 2.11 <i>Eye Level Shot</i> .....	23
Gambar 2.12 Ilustrasi Efek <i>Parallax</i> .....	24
Gambar 2.13 <i>Parallax 2.5D</i> .....	26
Gambar 3.1 Tampilan Instagram .....	38
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi .....	61
Gambar 4.2 Pengambilan gambar di Hutan Pinus Asri .....	67
Gambar 4.3 Pengambilan gambar di Puri Chorus Hotel .....	68
Gambar 4.4 Pengambilan gambar di basement.....	68
Gambar 4.5 Pengambilan gambar di toko baju Venza .....	69
Gambar 4.6 Pengambilan gambar di bangunan kosong.....	69
Gambar 4.7 Hasil <i>shooting</i> hari pertama dengan <i>talent</i> bernama Gita C .....	70
Gambar 4.8 Hasil <i>shooting</i> hari kedua dengan <i>talent</i> bernama Margaret.....	70
Gambar 4.9 Hasil <i>shooting</i> hari ketiga dengan <i>talent</i> bernama Gita W .....	71
Gambar 4.10 hasil <i>shooting</i> hari keempat dengan <i>talent</i> bernama Okta .....	71
Gambar 4.11 Hasil <i>shooting</i> hari terakhir dengan semua <i>talent</i> .....	72
Gambar 4.12 <i>New Project</i> pada Adobe Premiere Pro CC 2017 .....	73
Gambar 4.13 <i>New Sequence</i> .....	74
Gambar 4.14 <i>Import</i> bahan dan <i>footage</i> .....	74

Gambar 4.15 <i>Background Music</i> .....	75
Gambar 4.16 <i>Sequence</i> .....	75
Gambar 4.17 Mengatur durasi <i>video</i> dengan <i>drag</i> .....	76
Gambar 4.18 <i>Razor Tool</i> .....	76
Gambar 4.19 Memotong dengan <i>Razor Tool</i> .....	77
Gambar 4.20 <i>Speed Duration</i> .....	77
Gambar 4.21 <i>Time Remapping</i> .....	78
Gambar 4.22 Tampilan membuka After Effect CC 2017.....	79
Gambar 4.23 <i>Composition Settings</i> .....	80
Gambar 4.24 <i>Import Footage</i> .....	80
Gambar 4.25 Menambahkan <i>layer Solid</i> .....	81
Gambar 4.27 <i>Pen Tool</i> .....	82
Gambar 4.27 Merangkai <i>vertex</i> menyerupai simbol Folken.....	82
Gambar 4.28 Pengaturan Efek <i>Outer Glow</i> .....	83
Gambar 4.29 Menganimasikan bentuk cahaya dengan <i>Range</i> .....	84
Gambar 4.30 Mencari fitur <i>Track in Mocha AE</i> .....	84
Gambar 4.31 <i>Pen Tool</i> pada Mocha AE .....	85
Gambar 4.32 <i>Tracking</i> mata untuk kebutuhan <i>masking</i> .....	85
Gambar 4.33 Dua <i>layer Mask</i> pada <i>footage video</i> .....	86
Gambar 4.34 <i>copy Layer Mask</i> dari <i>footage video</i> ke <i>layer Solid</i> .....	86
Gambar 4.35 Memainkan <i>Keyframe</i> untuk kebutuhan animasi.....	87
Gambar 4.36 Foto gedung sebelum diedit.....	88
Gambar 4.37 <i>Polygonal Lasso Tool</i> .....	88
Gambar 4.38 Melakukan Seleksi .....	89
Gambar 4.39 <i>Eyedropper Tool</i> .....	89
Gambar 4.40 <i>Foreground Color</i> .....	89
Gambar 4.41 <i>Gradient Tool</i> .....	90
Gambar 4.42 Menarik garis secara vertikal ke atas .....	90
Gambar 4.43 Menghilangkan objek yang tidak diinginkan.....	91
Gambar 4.44 Membuat lembar kerja baru.....	91
Gambar 4.45 Mengubah ukuran dan rasio gambar.....	92



Gambar 4.46 bahan dasar gambar Tembok .....	92
Gambar 4.47 Tempok di depan gedung yang belum diolah .....	92
Gambar 4.48 Duplikat Layer .....	93
Gambar 4.49 Move Tool.....	93
Gambar 4.50 Tembok terlihat panjang .....	93
Gambar 4.51 Dua layer menjadi satu.....	94
Gambar 4.52 <i>Warp</i> untuk mengubah bentuk perspektif objek .....	94
Gambar 4.53 <i>Flip Horizontal</i> .....	95
Gambar 4.54 Dua tembok yang siap dipakai .....	95
Gambar 4.55 Melakukan penyimpanan dengan format JPG .....	96
Gambar 4.56 <i>Layer</i> tembok dengan format PNG .....	96
Gambar 4.57 Siluet burung gagak dengan <i>background</i> hijau.....	97
Gambar 4.58 Menyesuaikan posisi <i>layer</i> .....	97
Gambar 4.59 Menggunakan <i>keyframe</i> pada <i>Scale</i> .....	98
Gambar 4.60 Kombinasi <i>Zoom in</i> dan <i>Move Object</i> .....	98
Gambar 4.61 Memasukkan <i>Footage</i> Burung Gagak .....	99
Gambar 4.62 <i>Keylight</i> .....	99
Gambar 4.63 Menghilangkan <i>background</i> hijau pada <i>footage</i> burung gagak .	100
Gambar 4.64 <i>Parents</i> .....	100
Gambar 4.65 File bahan untuk <i>footage</i> katalog .....	101
Gambar 4.66 <i>Selection Tool</i> .....	101
Gambar 4.68 <i>Horizontal Type Tool</i> .....	102
Gambar 4.67 Menata Objek sesuai <i>storyboard</i> .....	102
Gambar 4.68 <i>Layer Styles: Outer Glow</i> .....	103
Gambar 4.69 <i>Efek Outer Glow</i> .....	103
Gambar 4.70 <i>Mask Feather</i> .....	104
Gambar 4.71 <i>Masking Layer Solid</i> .....	104
Gambar 4.72 Tiga <i>Keyframe</i> pada <i>Position</i> .....	105
Gambar 4.73 <i>Moving Object</i> .....	105
Gambar 4.74 Pergantian Objek.....	106
Gambar 4.75 Bahan <i>file</i> untuk membuat <i>Outro</i> .....	106



Gambar 4.76 Memposisikan objek sesuai dengan <i>storyboard</i> .....	107
Gambar 4.77 Menambahkan <i>keyframe</i> pada <i>Scale</i> di <i>frame</i> ke 15.....	107
Gambar 4.78 <i>Scale</i> diubah menjadi 991% di <i>frame</i> pertama.....	108
Gambar 4.79 Tampilan layar <i>Composition</i> ketika objek di perbesar.....	108
Gambar 4.80 Mengaktifkan <i>keyframe</i> pada <i>Opacity</i> .....	108
Gambar 4.81 Menggunakan <i>Keyframe</i> pada <i>Opacity</i> untuk <i>layer</i> teks .....	109
Gambar 4.82 Salah satu tahapan untuk melakukan <i>render</i> .....	110
Gambar 4.83 Tampilan dari tab <i>render Queue</i> .....	110
Gambar 4.84 Tampilan dari jendela <i>Output Module Settings</i> .....	111
Gambar 4.85 <i>Render</i> .....	111
Gambar 4.86 Membuat transisi.....	112
Gambar 4.87 Menggunakan <i>Keyframe</i> pada <i>Opacity</i> .....	113
Gambar 4.88 Preset transisi Red Giant Universe.....	114
Gambar 4.89 Memasukkan <i>preset</i> transisi.....	114
Gambar 4.90 Chungdha <i>Presets</i> .....	115
Gambar 4.91 Memposisikan <i>Adjustment Layer</i> .....	116
Gambar 4.92 <i>Preset Chromatic Abberation</i> .....	116
Gambar 4.93 Efek dari <i>Chromatic Abberation</i> .....	117
Gambar 4.94 Kumpulan file efek <i>audio</i> .....	117
Gambar 4.95 <i>Timeline Audio</i> .....	118
Gambar 4.96 <i>Adjustment Layer</i> .....	118
Gambar 4.97 <i>Preset Lumetri Color</i> .....	119
Gambar 4.98 <i>Color Correction</i> .....	119
Gambar 4.99 <i>Rendering</i> .....	120
Gambar 4.100 Pengunggahan <i>video</i> di Youtube.....	126
Gambar 4.101 <i>Testing Youtube</i> .....	127

## INTISARI

Folken merupakan sebuah *brand* pakaian yang berdiri sejak tahun 2015 di Yogyakarta, dengan mengangkat konsep *horror* dan kegelapan yang diaplikasikan dalam bentuk media *apparel* berupa kaos, jaket, topi, celana dan aksesoris. Dengan tagline “*Dark Adaptation*” yang ditujukan untuk pecinta musik *underground*, sebagai target konsumen utama. Selama ini proses promosi pada Folken menggunakan cara *konvensional*, seperti promosi masih menggunakan sosial media Instagram sehingga promosi yang dilakukan dengan cara seperti ini mempunyai kelemahan yaitu tidak memberi gambaran secara rinci tentang informasi produk.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba menganalisa pokok-pokok permasalahan yang ada dan menerapkan kemajuan teknologi informasi saat ini. Proses promosi pada Folken dikembangkan dengan cara membuat video promosi dengan teknik *live shot* dan visual efek *parallax* yang dilengkapi unsur *multimedia* seperti animasi, teks, *audio*, dan *video*. *Video* promosi ini memberikan banyak informasi seperti tampilan produk, cara pemakaian, hingga informasi kontak.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dalam pembuatan *video* promosi ini telah memenuhi syarat dalam aspek *multimedia* dan aspek informasi. Pembuatan *video* promosi ini diharapkan menjadi solusi untuk mempromosikan kepada masyarakat dan membantu calon konsumen mengetahui informasi secara detail tentang Folken.

**Kata kunci:** Promosi, *Parallax*, *Live Shot*, *Fashion*, *Multimedia*, Efek Visual.

## **ABSTRACT**

*Folken is clothing brand consisting since 2015 in Yogyakarta, with the concept of horror and darkness that is applied in the form of media apparel in the form of shirts, jackets, hats, pants and accessories. With the tagline "Dark Adaptation" which is intended for underground music lovers, as the main target consumer. During this time the promotion process on Folken used conventional methods, such as promotion still using Instagram social media so that promotions carried out in this way had the disadvantage of not giving a detailed description of product information.*

*In this thesis, researchers try to analyze the existing problems and apply current information technology advances. The promotion process in Folken was developed by making promotional videos with live shot techniques and visual parallax effects that were equipped with multimedia elements such as animation, text, audio, and video. This promotional video provides a lot of information such as product display, how to use, and contact information.*

*The results of the research conducted in making this promotional video have met the requirements in the multimedia aspect and information aspects. Making this promotional video is expected to be a solution to promote to the public and help potential customers to find out detailed information about Folken.*

**Keyword:** *Promotion, Parallax, Live Shot, Fashion, Multimedia, Visual Effect.*