

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PERBAIKAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang	
1.2 Rumusan Masalah	
1.3 Tujuan penelitian	
1.4 Sasaran Penyimak	
BAB II GAMBARAN UMUM OBYEK STORYTELLING.....	19
2.1 Jenis Produk / Atraksi Unggulan	
2.2 Lokasi / Tempat	
2.3 Lama Berkecimpung di Bidang	
2.4 Keunggulan objek	
BAB III SKENARIO OBSERVASI.....	23
3.1 Skenario alur cerita dan pesan	

3.2 Rancangan Pelaksanaan Observasi Lapangan	
3.3 Rundown Pelaksanaan Observasi	
3.4 Data dan Informasi yang Akan Diperoleh	
3.5 Pemilihan dan Analisis Data	
3.6 Penyusunan Skrip dan Storyboard	
3.7 Pelaksanaan Shooting	
3.8 Sinkronisasi Cerita dan Shoot	
3.9 Editing	
BAB IV DESKRIPSI HASIL STORY TELLING	30
4.1 ADEGAN	
4.2 TEMUAN DAN BAHASAN	
4.2.1. Jamu dapat diubah image nya dengan implementasi seni peracikan	
4.2.2. Perjuangan Acaraki cafe dalam bertahan di Pandemi COVID-19	
4.2.3. Status Acaraki cafe kota tua sebagai destinasi Wisata di kota tua	
4.2.4. Feedback Masyarakat terhadap Acaraki Cafe	
4.2.5. Teknik penyeduhan yang dipakai oleh Acaraki cafe dalam menyajikan Jamu gaya baru, serta ide dasar yang relevan.	
4.2.6. Menu unggulan Acaraki cafe yang berhasil mengambil perhatian publik	
4.2.7. Pengalaman pelanggan Acaraki cafe	
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	34
5.1. Kesimpulan	
5.2. Saran	
5.3 Rekomendasi	
DAFTAR PUSTAKA	37