

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Storytelling	5
1.4 Target Audiens	5
BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK STORYTELLING	7
2.1 Jenis Produk / Atraksi Unggulan	7
2.2 Lokasi / Tempat	9
2.3 Lama Berkecimpung di Bidang.....	10
2.4 Keunggulan objek.....	10
BAB III SKENARIO PELAKSANAAN OBSERVASI LAPANGAN	11
3.1 Skenario alur cerita dan pesan	11
3.2 Rancangan Pelaksanaan Observasi Lapangan	11
3.3 Rundown Pelaksanaan Observasi.....	12

3.4 Data dan Informasi yang Akan Diperoleh	13
3.5 Pemilihan dan Analisis Data.....	15
3.6 Penyusunan Skrip dan Storyboard.....	15
3.7 Pelaksanaan Shooting	16
3.8 Sinkronisasi Cerita dan Shoot.....	16
3.9 Editing	16
BAB IV DESKRIPSI HASIL	17
4.1 ADEGAN	17
4.2 TEMUAN DAN BAHASAN	19
4.2.1. Board Game Cafè	19
4.2.2. Dots Board Game Cafe	19
4.2.3. Pengalaman bermain Board Game Café	19
4.2.4 Komunitas yang terbentuk dari Board Game Cafe	20
4.2.5 Banyak Orang Lebih Mengetahui Jenis - Jenis Board Games Baru Saat Bermain Di Board Game Cafe	20
4.2.6 Manfaat Board Games & Board Game Cafe untuk Customer.....	20
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	22
5.1. Kesimpulan.....	22
5.2. Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN.....	26