

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Konseptual	23
3.1 Lokasi Penelitian	32
4.1 Pengamatan Oleh Peneliti di pertemuan pertama pada mata kuliah instrumen perkusi lanjutan melalui aplikasi <i>zoom</i>	32
4.2 Aplikasi <i>Kine Master</i> yang tersedia di <i>Play Store Android</i>	33
4.3 Peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa instrumen perkusi lanjutan	34
4.4 Video permainan perkusi dalam satu <i>frame</i> dengan menggunakan aplikasi <i>ediing kine master</i>	36
4.5 Pengeditan video dengan menggunakan apalikasi <i>editing kine master</i>	38
4.6 <i>Directory</i> aplikasi <i>kine master</i>	39
4.7 Fitur <i>Audio</i> aplikasi <i>kine master</i>	39
4.8 Fitur <i>Text</i> aplikasi <i>kine master</i>	40
4.9 Fitur <i>Tool editing</i> aplikasi <i>kine master</i>	41
4.10 Hasil penegditan video yang dilakukan melalui unsur suara secara terpisah	41

