



Portable Grand DGX-660

Panduan untuk Pemilik

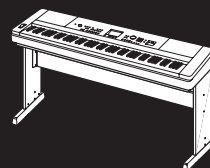
Terima kasih telah membeli Piano Digital Yamaha!

Kami merekomendasikan agar Anda membaca panduan ini dengan saksama agar Anda dapat memanfaatkan sepenuhnya berbagai fungsi modern dan praktis pada instrumen. Kami juga merekomendasikan agar Anda menyimpan panduan ini di tempat yang aman dan mudah dijangkau untuk referensi mendatang.

Sebelum menggunakan instrumen, pastikan membaca “TINDAKAN PENCEGAHAN” pada halaman 5–6.

Perakitan Penyangga Keyboard

Untuk informasi tentang merakit penyangga keyboard, lihat instruksi pada halaman 12 panduan ini.



Memo

TINDAKAN PENCEGAHAN

BACALAH DENGAN SEKSAMA SEBELUM MELANJUTKAN

Simpanlah panduan ini di tempat yang aman dan mudah dijangkau untuk referensi mendatang.

Untuk Adaptor AC



PERINGATAN

- Adaptor AC ini dirancang untuk digunakan bersama instrumen elektronik Yamaha saja. Jangan gunakan untuk keperluan lain.
- Hanya untuk digunakan dalam ruangan. Jangan gunakan di lingkungan yang basah.



PERHATIAN

- Saat mempersiapkan, pastikan bahwa stopkontak AC mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listrik instrumen dan lepaskan adaptor AC dari stopkontak. Bila adaptor AC dihubungkan ke stopkontak AC, ingatlah bahwa listrik mengalir pada tingkat minimal, sekalipun listriknya dimatikan. Bila Anda tidak menggunakan instrumen dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listriknya dari stopkontak AC di dinding.

Untuk DGX-660



PERINGATAN

Ikutilah selalu tindakan pencegahan dasar yang tercantum di bawah ini untuk menghindari kemungkinan cedera serius atau bahkan kematian akibat sengatan listrik, korsleting, kerusakan, kebakaran, atau bahaya lainnya. Tindakan pencegahan ini meliputi, namun tidak terbatas pada, hal-hal berikut:

Catu daya/Adaptor AC

- Jangan meletakkan kabel listrik dekat sumber panas, seperti alat pemanas atau radiator. Selain itu, jangan berlebihan menekuk karena dapat merusak kabelnya, atau meletakkan benda berat di atasnya.
- Hanya gunakan voltase yang tepat untuk instrumen sebagaimana ditentukan. Voltase yang diperlukan tertera pada pelat nama instrumen.
- Gunakan hanya adaptor yang ditentukan (halaman 91). Penggunaan adaptor yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.
- Periksa steker listrik secara berkala dan hilangkan kotor atau debu yang menumpuk di atasnya.

Jangan buka

- Instrumen ini berisi bagian yang tidak dapat diservis sendiri oleh pengguna. Jangan buka instrumen atau berupaya membongkar atau memodifikasi komponen internal dengan cara apa pun. Jika ternyata tidak berfungsi, hentikan penggunaan dengan segera dan minta petugas servis yang berkompeten di Yamaha untuk memeriksanya.

Peringatan air

- Jangan sampai instrumen terkena hujan, jangan gunakan dekat air atau dalam kondisi lembap atau basah, atau meletakkan kontainer di atasnya (seperti vas bunga, botol, atau gelas) berisi cairan yang mungkin menimbulkan cipratan dan masuk ke celah yang ada. Jika ada cairan seperti air yang merembes ke dalam instrumen, segera matikan dan cabut stekernya dari stopkontak AC. Kemudian minta petugas servis yang berkompeten di Yamaha untuk memeriksanya.
- Jangan sekali-kali memasukkan atau melepaskan steker listrik dengan tangan basah.

Peringatan kebakaran

- Jangan meletakkan barang menyala, seperti lilin, di atas unit. Barang menyala mungkin jatuh dan menyebabkan kebakaran.

Jika Anda melihat adanya kelainan

- Bila terjadi salah satu masalah berikut, segera matikan instrumen dan cabut steker listriknya dari stopkontak. Kemudian minta petugas servis yang berkompeten di Yamaha untuk memeriksa perangkat.
 - Kabel listrik atau steker aus atau rusak.
 - Instrumen mengeluarkan bau atau asap.
 - Ada benda yang jatuh menimpa instrumen.
 - Suara mendadak hilang selama menggunakan instrumen.



PERHATIAN

Ikutilah selalu tindakan pencegahan dasar yang tercantum di bawah ini untuk menghindari kemungkinan cedera pada tubuh Anda atau orang lain, atau kerusakan pada instrumen atau barang lainnya. Tindakan pencegahan ini meliputi, namun tidak terbatas pada, hal-hal berikut:

Catu daya/Adaptor AC

- Jangan menghubungkan instrumen ke stopkontak listrik dengan menggunakan multi-konektor. Hal tersebut dapat menyebabkan kualitas suara menurun, atau mungkin menyebabkan kepanasan di stopkontak.
- Saat melepaskan steker listrik dari instrumen atau stopkontak, selalu pegang stekernya, bukan kabelnya. Menarik kabelnya dapat membuatnya rusak.
- Lepaskan steker listrik dari stopkontak bila instrumen tidak akan digunakan dalam waktu lama, atau selama terjadi badai petir.

Perakitan

- Bacalah dengan saksama dokumen terlampir yang menjelaskan proses perakitan. Instrumen yang tidak dirakit dengan benar dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau bahkan mencederai Anda.

Lokasi

- Jangan meletakkan instrumen dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- Saat mengangkat atau memindah instrumen, selalu gunakan dua atau beberapa orang. Mencoba mengangkat sendiri instrumen dapat merusak punggung Anda, menyebabkan cedera lain, atau menyebabkan kerusakan pada instrumennya sendiri.
- Sebelum memindah instrumen, lepaskan semua kabel yang terhubung, untuk mencegah kerusakan pada kabel atau membuat orang tersandung.
- Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak. Sekalipun sakelar listriknya telah dimatikan, listrik masih mengalir ke produk walaupun kecil. Bila Anda tidak menggunakan produk dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listrik dari stopkontak AC di dinding.
- Gunakan hanya penyangga yang telah ditetapkan untuk instrumen. Saat memasangnya, hanya gunakan sekrup yang disediakan. Bila tidak dilakukan dapat menyebabkan kerusakan pada komponen internal atau menyebabkan instrumen jatuh.

Koneksi

- Sebelum menghubungkan instrumen ke komponen elektronik lainnya, matikan listrik untuk semua komponen. Sebelum menyalakan atau mematikan semua komponen, setel semua tingkat volume ke minimal.
- Pastikan menyatel volume semua komponen pada tingkat minimal dan naikkan kontrol volume secara bertahap sambil memainkan instrumen untuk menyatel tingkat suara yang diinginkan.

Tangani dengan berhati-hati

- Jangan memasukkan jari atau tangan ke celah instrumen.
- Jangan sekali-kali memasukkan atau menjatuhkan kertas, logam, atau benda lainnya ke dalam celah panel atau keyboard. Ini dapat mencederai tubuh Anda atau orang lain, merusak instrumen atau barang lainnya, atau tidak dapat dioperasikan.
- Jangan menindih, atau meletakkan benda berat di atas instrumen, dan jangan menggunakan kekuatan yang berlebihan pada tombol, sakelar, atau konektornya.
- Jangan menggunakan instrumen/perangkat atau headphone dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya. Jika Anda mengalami kehilangan pendengaran atau telinga berdenging, berkonsultasilah dengan dokter.

Yamaha tidak bertanggung jawab terhadap kerusakan akibat penggunaan atau modifikasi yang tidak sesuai pada instrumen, atau data yang hilang atau rusak.

Selalu matikan instrumen bila tidak digunakan.

Sekalipun tombol [] (Standby/On) dalam status siaga (tampilan dimatikan), listrik tetap mengalir ke instrumen walaupun kecil.

Bila Anda tidak menggunakan instrumen dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listriknya dari stopkontak AC di dinding.

PEMBERITAHUAN

Untuk menghindari kemungkinan kegagalan fungsi/kerusakan pada produk, kerusakan data, atau kerusakan barang lainnya, ikutilah pemberitahuan di bawah ini.

■ Penanganan

- Jangan menggunakan instrumen dekat TV, radio, perlengkapan stereo, telepon seluler, atau perangkat listrik lainnya. Jika tidak, instrumen, TV, atau radio tersebut dapat menimbulkan bunyi berisik. Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPad, iPhone, atau iPod Touch, kami merekomendasikan agar Anda mengatur "Airplane Mode" (Mode Pesawat) ke "ON" pada perangkat itu untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
- Jangan biarkan instrumen terkena debu atau getaran yang berlebihan, atau suhu yang terlalu panas atau dingin (seperti sinar matahari langsung, dekat alat pemanas, atau dalam mobil saat tengah hari) agar panel tidak luntur, kerusakan pada komponen internal atau pengoperasian yang tidak stabil. (Kisaran suhu pengoperasian yang aman: 5° – 40°C, atau 41° – 104°F.)
- Jangan meletakkan benda-benda dari vinyl, plastik, atau karet di atas instrumen, karena hal ini dapat mengubah warna panel atau keyboard.

■ Pemeliharaan

- Saat membersihkan instrumen, gunakan kain yang halus dan kering/sedikit basah. Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, alkohol, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia.
- Selama suhu atau kelembapan yang ekstrem, mungkin terjadi pengembunan dan air mungkin mengumpul pada permukaan instrumen. Jika air tergenang, bagian kayu mungkin menyerap air tersebut dan menjadi rusak. Pastikan segera mengelap sisa air dengan kain halus.

■ Menyimpan data

- Sebagian data instrumen ini (halaman 52) tersimpan bila listriknya dimatikan. Walau demikian, data yang tersimpan bisa hilang akibat beberapa kegagalan, kesalahan pengoperasian, dsb. Simpanlah data penting Anda pada flash-drive USB/perangkat eksternal seperti komputer (halaman 76). Untuk informasi tentang penanganan flash-drive USB, lihat halaman 80.
- Lagu yang telah direkam akan hilang bila Anda mematikan instrumen. Ini juga terjadi bila instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Secara Otomatis (halaman 19). Simpan data ke instrumen, atau ke flash-drive USB/perangkat eksternal seperti komputer (halaman 76). Walau demikian, data yang tersimpan ke instrumen bisa hilang akibat beberapa kegagalan, kesalahan pengoperasian, dsb. Simpanlah data penting Anda pada flash-drive USB/perangkat eksternal seperti komputer (halaman 76). Untuk informasi tentang penanganan flash-drive USB, lihat halaman 80.
- Untuk melindungi terhadap kehilangan data karena kerusakan flash-drive USB, kami merekomendasikan agar Anda menyimpan data penting ke flash-drive USB cadangan atau perangkat eksternal seperti komputer sebagai data cadangan.

Informasi

■ Tentang hak cipta

- Menyalin data musik yang tersedia secara komersial, termasuk namun tidak terbatas pada, data MIDI dan/atau data audio, dilarang keras, kecuali untuk Anda gunakan sendiri.
- Produk ini berisi dan dipaketkan bersama konten yang hak ciptanya dimiliki oleh Yamaha atau lisensi penggunaan hak cipta pihak lain yang dimiliki oleh Yamaha. Karena undang-undang hak cipta dan undang-undang terkait lainnya, Anda TIDAK diizinkan untuk menyebarkan media yang menyimpan atau merekam konten ini dan tetap nyaris sama atau sangat mirip dengan yang ada di produk ini.
 - * Konten yang diterangkan di atas berisi program komputer, data Style Pengiring, data MIDI, data WAVE, data rekaman voice, not, data not, dsb.
 - * Anda boleh menyebarkan media berisi rekaman permainan atau produksi musik Anda yang menggunakan konten ini, dan dalam hal demikian tidak diperlukan izin dari Yamaha Corporation.

■ Tentang fungsi/data yang disertakan bersama instrumen

- Beberapa lagu preset telah diedit panjangnya atau aransementnya, dan mungkin tidak persis sama dengan aslinya.

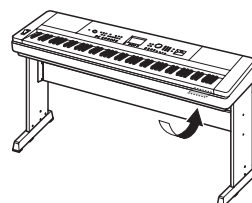
■ Tentang panduan ini

- Ilustrasi dan layar LCD yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- Apple, iPhone, iPad, dan iPod touch adalah merek dagang dari Apple Inc., yang telah terdaftar di A.S. dan di negara-negara lainnya.
- Nama perusahaan dan nama produk dalam panduan ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaannya masing-masing.

Nomor model, nomor seri, kebutuhan daya, dsb., dapat ditemukan pada atau dekat pelat nama, yang berada di bagian dasar unit. Anda harus mencatat nomor seri ini di tempat yang disediakan di bawah dan menyimpan manual ini sebagai catatan permanen untuk pembelian Anda guna membantu identifikasi seandainya dicuri.

No. Model

No. Seri



Pelat nama berada di bagian dasar unit.

(bottom_id_01)

Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

■ Dokumen yang Disertakan



Panduan untuk Pemilik (buku ini)

- **Mempersiapkan** Harap baca bagian ini terlebih dahulu.
- **Panduan Dasar** Bagian ini menjelaskan cara menggunakan berbagai fungsi dasar. Lihatlah bagian ini saat memainkan instrumen.
- **Referensi** Bagian ini menjelaskan cara membuat pengaturan detail untuk beragam fungsi pada instrumen.
- **Apendiks** Bagian ini berisi informasi pemecahan masalah dan spesifikasi.



Data List (Daftar Data)

Berisi beragam daftar konten preset penting seperti Voice, Style, dan Efek.

■ Materi Online (dari Yamaha Downloads)



MIDI Reference (Referensi MIDI)

Berisi informasi menyangkut MIDI seperti Format Data MIDI dan Bagan Implementasi MIDI.



MIDI Basics (Dasar-dasar MIDI) (hanya dalam bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Spanyol)

Berisi penjelasan dasar tentang MIDI.



iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad) (hanya dalam bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Spanyol)

Menjelaskan cara menghubungkan instrumen ke berbagai perangkat cerdas, seperti iPhone, iPad, dsb.



Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)

Berisi instruksi tentang menghubungkan instrumen ke komputer dan berbagai pengoperasian yang menyangkut transfer file dan data MIDI.

Untuk memperoleh semua panduan ini, akseslah Yamaha Downloads, masukkan nama model untuk mencari file yang diinginkan.

Yamaha Downloads <http://download.yamaha.com/>

■ Materi Online (untuk Anggota Online Yamaha)



Song Book (Buku Lagu) (hanya dalam bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Spanyol)

Berisi skor musik untuk Lagu preset (selain Lagu Demo Gambaran Umum dan Lagu 1–11) dari instrumen ini. Setelah menyelesaikan pendaftaran pengguna pada situs web di bawah ini, Anda dapat men-download Song Book (Buku Lagu) ini secara gratis.

Yamaha Online Member <https://member.yamaha.com/myproduct/regist/>

Anda memerlukan PRODUCT ID pada lembar “Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online)” yang dikemas bersama panduan ini untuk mengisi formulir Pendaftaran Pengguna.

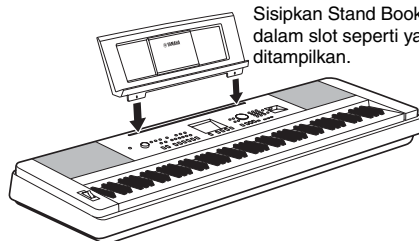
Aksesori yang Disertakan

- Panduan untuk Pemilik (buku ini)
- Data List (Daftar Data)
- Penyangga Keyboard (halaman 12)
- Sakelar Kaki (halaman 21)
- Stand Book
- Adaptor AC *1
- Garansi *1
- Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online) *2

*1: Mungkin tidak disertakan, tergantung negara di mana Anda tinggal. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

*2: PRODUCT ID pada lembar ini nanti diperlukan saat Anda mengisi formulir Pendaftaran Pengguna.

Stand Book



Daftar Isi

Tentang Panduan.....	8
Aksesori yang Disertakan	8
Format yang Kompatibel	10
Fitur Khusus	11
Mempersiapkan	
Perakitan Penyangga Keyboard	12
Terminal dan Kontrol Panel	16
Panel Depan	16
Panel Belakang	17
Mempersiapkan	18
Kebutuhan Daya	18
Menyalakan/Mematikan Instrumen	18
Mengatur Volume	19
Fungsi Auto Power	19
Menghubungkan Headphone atau Perlengkapan Audio Eksternal (Jack PHONES/OUTPUT)	20
Menghubungkan Sustain Pedal (Jack SUSTAIN)	21
Menghubungkan Pedal (jack PEDAL UNIT)	22
Tampilan Screen Utama	23
Kontrol Dasar	24
Panduan Dasar	
Menikmati Permainan Piano (Piano Room)	25
Memainkan Piano di Piano Room	25
Merekam Permainan Anda sebagai Audio di Piano Room	26
Memainkan Aneka Voice Instrumen	27
Memilih Main Voice	27
Memainkan "Grand Piano" (Pengaturan Ulang Piano)	27
Dual Voice	28
Memainkan Split Voice di area Tangan Kiri	28
Menggunakan Metronom	29
Menambahkan Harmoni	31
Memainkan Style	32
Menggunakan Database Musik	33
Chord	34
Menggunakan fitur Smart Chord	35
Memanggil Style Optimal untuk Permainan Anda (Style Recommender)	37
Memainkan Lagu dan File Audio	38
Mendengarkan Demo	38
Memainkan Lagu atau Audio File	39
Rew, FF dan Pause	40
Pengulangan A-B	40
Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Track	40
Menampilkan Notasi Lagu	41
Menampilkan Lirik	41
Menggunakan Fitur Pelajaran Lagu	42
Tiga Jenis Pelajaran Lagu	42
Mempraktikkan dengan Pelajaran Lagu	42
Menyempurnakan Latihan—Ulang & Pelajari	43
Merekam Permainan Anda	44
Perekaman Lagu	44
Merekam ke Track yang Ditetapkan	46
Mengosongkan User Song	48
Mengosongkan Track yang Ditetapkan dari User Song	48
Rekaman Audio	49
Menggunakan Registration Memory	50
Mengingat Pengaturan Panel ke Memori Registrasi	50
Memanggil Pengaturan Panel dari Registration Memory	51
Parameter Pencadangan dan Inisialisasi	52
Backup Data	52
Inisialisasi	52

Referensi

Fitur yang Praktis	53
Memilih Jenis Reverb	53
Memilih Jenis Chorus	53
Memilih Jenis DSP	54
Pengaturan Sustain	55
Kontrol Transpose	55
Tuning	56
PITCH BEND	56
Touch Response	57
Pengaturan EQ (Equalizer)	57
Mengatur Gain Output	58
Pengaturan Speaker Aktif/Nonaktif	58
Intelligent Acoustic Control (IAC)	59
Pengaturan Voice	60
Memilih Dual Voice	60
Memilih Split Voice	60
Pengeditan Voice	60
Memainkan Style (Auto Accompaniment)	61
Variasi Style—Bagian-bagian	61
Mengubah Tempo	63
Menyesuaikan Volume Style	63
Memainkan Style Tanpa ACMP (Hentikan Pengiring)	63
Mengatur Titik Pisah	64
Mengatur Penjarian Chord	64
Mencari Chord Menggunakan Kamus Chord	65
Pengaturan Lagu dan Audio	66
Playback Musik Latar (BGM)	66
Playback secara acak	66
Pengaturan Tempo Lagu	67
Volume Lagu	67
Volume Audio	67
Mengubah Voice pada Song	68
Menetapkan Channel untuk Bagian Pelajaran	68
Menghubungkan Mikrofon dan Menyanyi Diiringi Permainan Anda	69
Menghubungkan Mikrofon	69
Memilih Pengaturan Preset	70
Membuat dan Menyimpan Pengaturan Mikrofon	70
Memanggil Pengaturan Mikrofon yang Disimpan ke USER	71
Fungsi	72
Daftar Fungsi	73
Koneksi	
– Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –	76
Menghubungkan Perangkat Audio (jack AUX IN)	76
Menghubungkan Komputer (terminal USB TO HOST)	76
Menghubungkan iPhone/iPad (terminal USB TO DEVICE, USB TO HOST)	77
Pengaturan LAN Nirkabel	77
Pengoperasian Flash-Drive USB	80
Menghubungkan Flash-Drive USB	81
Memformat Flash-Drive USB	82
Menyimpan Memori Registrasi ke Flash-Drive USB	83
Menyimpan User Song ke Flash-Drive USB	84
Mengkonversi User Song ke file Audio	85
Memuat File dari Flash-Drive USB	86
Menghapus file dari Flash-Drive USB	87
Menghapus Data Pengguna dari Instrumen	87
Apendiks	
Pemecahan Masalah	88
Pesan	89
Spesifikasi	90
Indeks	92

Format yang Kompatibel



GM System Level 1

“GM System Level 1” adalah tambahan pada standar MIDI yang memastikan bahwa data musik apa pun yang kompatibel dengan GM dapat dimainkan secara akurat oleh penghasil nada yang kompatibel dengan GM, dari pabrikan manapun. Tanda GM dipasang pada semua produk perangkat lunak dan perangkat keras yang mendukung GM System Level.



XF

Format Yamaha XF menyempurnakan standar SMF (Standard MIDI File) dengan fungsionalitas yang lebih besar dan kemampuan untuk diperluas di masa mendatang. Instrumen ini dapat menampilkan lirik bila memainkan file XF berisi data lirik.



Style File Format Guitar Edition

“SFF (Style File Format)” adalah format file Style orisinal dari Yamaha yang menggunakan sebuah sistem konversi unik untuk memberikan pengiring otomatis berkualitas tinggi berdasarkan aneka jenis akor. “SFF GE (Guitar Edition)” adalah format SFF yang disempurnakan, yang dilengkapi transposisi not yang ditingkatkan untuk trek gitar.



XGlite

Sebagaimana tersirat dalam namanya, “XGlite” adalah versi sederhana dari format penghasil nada XG kualitas tinggi dari Yamaha. Pada dasarnya, Anda dapat memainkan data lagu XG apa pun menggunakan penghasil nada XGlite. Walau demikian, ingatlah bahwa beberapa lagu yang dimainkan kembali mungkin berbeda dibandingkan dengan data aslinya, karena parameter kontrol dan efeknya telah dikurangi.

Bunyi Piano yang Luar Biasa Autentik dan Berbagai Kontrol Permainan “Piano Room” ► halaman 27, 25

DGX-660 dilengkapi Voice piano yang ekspresif secara autentik (“Natural! Grand Piano”; Voice 001) yang diambil secara teliti dari sampel piano besar konser—cocok untuk memainkan gubahan klasik maupun karya piano dalam gaya apa saja. Pengaturan apa pun yang dibuat pada instrumen, Anda dapat langsung memanggil Voice Piano cukup dengan menekan dan menahan tombol [PIANO ROOM].

Selain itu, instrumen ini memiliki fitur spesial Piano Room yang memberikan kenikmatan bermain piano yang jauh lebih besar dengan kontrol yang sangat intuitif. Piano Room memungkinkan Anda memilih jenis piano yang diinginkan serta suasana ruang berbeda, yang memberikan pengalaman total bermain piano—serasa memainkan piano sesungguhnya.

Keyboard Graded Hammer Standard

Berkat pengalaman kami sebagai pabrik piano akustik terkemuka di dunia, kami mengembangkan keyboard dengan hasil yang nyaris tidak dapat dibedakan dengan aslinya. Sebagaimana piano akustik tradisional, tombol-tombol not lebih rendah terasa lebih berat saat disentuh, sedangkan yang lebih tinggi terasa lebih responsif hingga lebih ringan saat dimainkan. Sensitivitas keyboard bahkan dapat disesuaikan dengan gaya permainan Anda. Teknologi Graded Hammer ini memberikan sentuhan yang sangat autentik pada DGX-660 dalam instrumen yang ringan.

Voice yang Begitu Realistis dan Dinamis ► halaman 27

Voice autentik Yamaha (khususnya untuk Voice Live!, Sweet! dan Cool! yang diakui secara luas) menghasilkan voice yang sangat alami dan dinamis—dengan semua nuansa instrumen asli, dari bagus hingga luar biasa.

Memainkan bersama Style ► halaman 32

DGX-660 juga dilengkapi fitur pengiring otomatis dan lengkap bersama aneka Style. Berbagai Style ini setara dengan band pendukung lengkap yang meliputi aneka macam genre—dari waltz dan swing hingga 8-beat dan euro-trance, dan masih banyak lagi. Pilih sebuah Style yang sesuai dengan musik yang ingin Anda mainkan, atau bereksperimenlah dengan berbagai Style baru untuk memperluas cakrawala musik Anda. Dan jika Anda kesulitan memilih Style yang pas dari sekian ragam yang tersedia, gunakan fungsi Rekomendasi Style, yang akan memanggil daftar Style yang disarankan, berdasarkan contoh irama yang Anda mainkan. Instrumen ini juga dilengkapi fungsi Chord Cerdas, yang memungkinkan Anda tinggal menekan satu tombol, dan langsung memainkan beragam deret akor yang benar-benar pas dengan genre musik dan kunci yang Anda tetapkan—sehingga memberi Anda kenikmatan yang lebih besar dari berbagai Style!

Permainan Mudah dengan Tampilan Notasi Musik ► halaman 41

Saat Anda memainkan kembali sebuah Lagu, skor yang bersangkutan akan diperlihatkan pada tampilan. Ini cara yang bagus sekali untuk mempelajari cara membaca musik. Jika Lagu berisi data lirik dan akor, lirik dan akor juga akan muncul dalam skor.

Hubungkan Mikrofon dan Menyanyilah dengan Diiringi Permainan Anda

► halaman 69

Tinggal hubungkan mikrofon ke DGX-660, menyanyilah dengan iringan permainan keyboard Anda atau dengan playback Lagu—dan dengarkan semua nada berpadu sempurna dari speaker instrumen. Tiga pengaturan preset praktis disediakan untuk preferensi dan situasi permainan vokal yang berbeda, Anda bahkan dapat membuat dan menyimpan pengaturan mikrofon orisinal sendiri.

Perakitan Penyangga Keyboard

⚠ PERHATIAN

Bacalah perhatian ini dengan saksama sebelum Anda merakit atau menggunakan penyangga keyboard. Perhatian ini untuk mendorong penggunaan yang aman atas penyangga dan untuk mencegah terjadinya cedera serta kerusakan pada Anda dan orang lain. Dengan mengikuti perhatian ini dengan saksama, penyangga keyboard akan memberi Anda penggunaan yang aman dan awet.

- Berhati-hatilah agar tidak bingung dengan semua bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah sesuai dengan urutan yang diberikan di bawah ini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- Pastikan untuk menggunakan ukuran sekrup yang benar, sebagaimana ditandai di bawah ini. Penggunaan sekrup yang salah dapat menyebabkan kerusakan.
- Gunakan penyangga setelah selesai merakit. Penyangga yang belum selesai dirakit dapat terjungkir atau membuat keyboard jatuh.
- Selalu letakkan penyangga pada permukaan yang rata dan stabil. Meletakkan penyangga pada permukaan yang tidak rata dapat menyebabkannya menjadi tidak stabil atau terjungkir, keyboard jatuh, atau cedera.
- Jangan gunakan penyangga untuk apa pun selain untuk tujuan yang dimaksud. Meletakkan benda lain pada penyangga dapat mengakibatkan benda tersebut jatuh atau penyangga terjungkir.
- Jangan menggunakan kekuatan yang berlebihan pada keyboard karena ini dapat menyebabkan penyangga terjungkir atau keyboard jatuh.
- Pastikan penyangga kokoh dan aman, dan semua sekrup terpasang erat sebelum menggunakan. Jika tidak, penyangga bisa terjungkir, keyboard jatuh, atau menyebabkan cedera pada pengguna.
- Untuk membongkar, baliklah urutan perakitan yang diberikan di bawah ini.

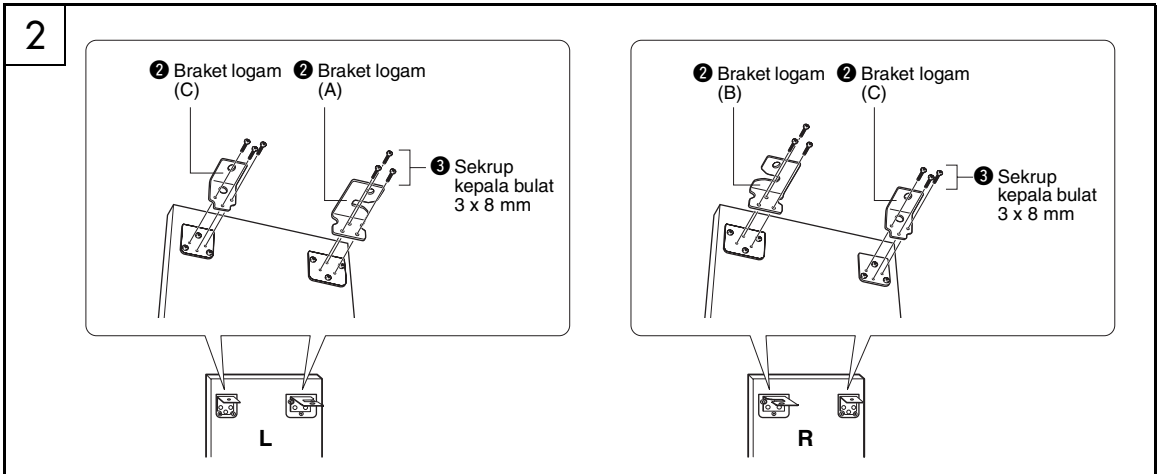
Siapkan obeng kepala Phillips (+) dengan ukuran yang sesuai.

1 Bagian yang ditampilkan dalam ilustrasi “Merakit Bagian” akan digunakan. Ikuti instruksi perakitan dan pilih bagian yang diperlukan.

1 Merakit Bagian

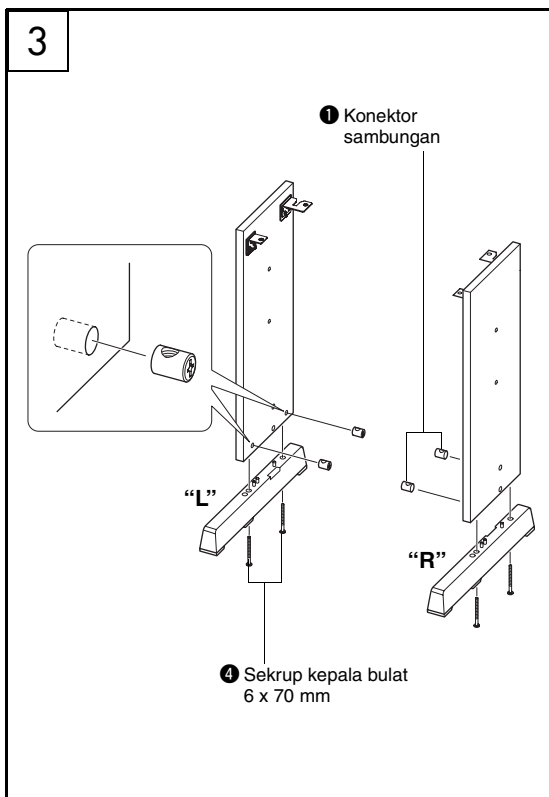
A (1 buah) B (1 buah) C (2 buah)

- 1 Konektor sambungan (4 buah)
- 2 Braket logam
- 3 Sekrup kepala bulat 3 x 8 mm (12 buah)
- 4 Sekrup kepala bulat 6 x 70 mm (4 buah)
- 5 Sekrup kepala bulat 6 x 30 mm (4 buah)
- 6 Sekrup kepala bulat 5 x 16 mm (4 buah)



2 Pasang braket logam.

Pasang braket logam 2 ke bagian atas papan samping dengan menggunakan sekrup 3 seperti yang ditampilkan.



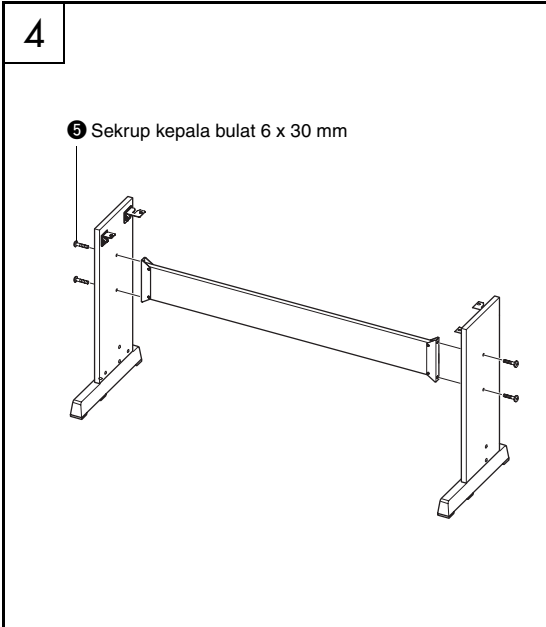
3 Pasang alas penyangga.

Masukkan konektor sambungan 1 ke dalam papan samping seperti yang ditampilkan. Konektor sambungan telah terpasang dengan benar jika Anda dapat melihat kepala sekrup konektor.

CATATAN

- Jika Anda memasang konektor dalam arah yang salah ingin mengeluarkannya, ketuk sekeliling lubang papan.

Pasang alas penyangga “L” (Kiri) dan “R” (Kanan) ke bagian bawah papan samping, dengan menggunakan sekrup 4. “L” (Kiri) dan “R” (Kanan) diberi tanda pada permukaan atas alas penyangga. Jika Anda kesulitan memasang sekrup, gunakan obeng untuk memutar konektor sambungan agar lubang konektor sejajar dengan lubang sekrup pada alas penyangga.



4 Pasang papan belakang.

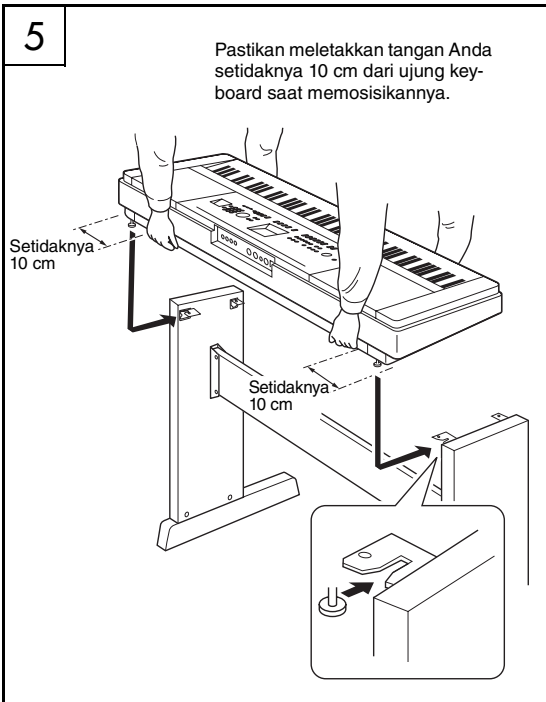
Pasang papan belakang menggunakan sekrup 5. Periksa orientasi belakang-ke-belakang untuk papan samping. Pastikan permukaan tidak berwarna menghadap ke bawah.

⚠ PERHATIAN

- *Berhati-hatilah agar tidak menjatuhkan papan tersebut atau menyentuh fitting logam yang tajam.*

📌 CATATAN

- *Jika Anda telah membeli Pedal (dijual secara terpisah), pasang Pedal tersebut sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Lihat instruksi yang disediakan bersama Pedal Anda.*
- *Untuk informasi tentang berbagai fungsi pedal, lihat halaman 22.*

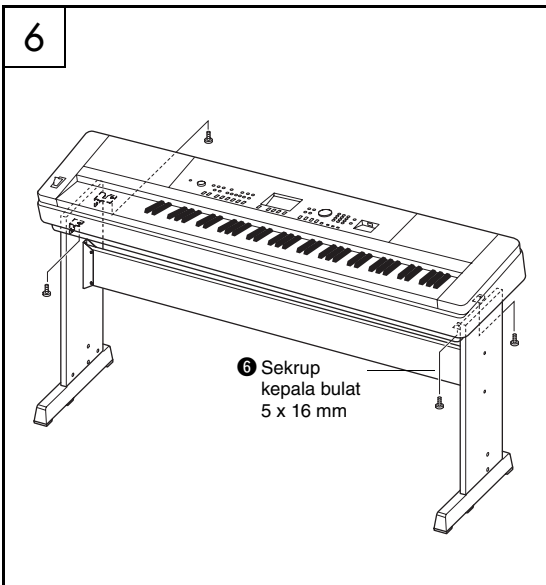


5 Letakkan keyboard pada penyangga.

Periksa orientasi belakang-ke-belakang untuk penyangga, dan dengan hati-hati letakkan keyboard pada papan samping. Pelan-pelan gerakkan keyboard agar lubang-lubang di bagian bawah keyboard benar-benar sejajar dengan lubang-lubang pada braket siku.

⚠ PERHATIAN

- *Berhati-hatilah agar tidak menjatuhkan keyboard atau membuat jari Anda terjepit di antara keyboard dan bagian penyangga.*
- *Jangan memegang keyboard dalam posisi selain yang ditampilkan dalam ilustrasi.*



6 Pasang keyboard pada penyangga.

Pasang keyboard pada braket siku, dengan menggunakan sekrup **6**.

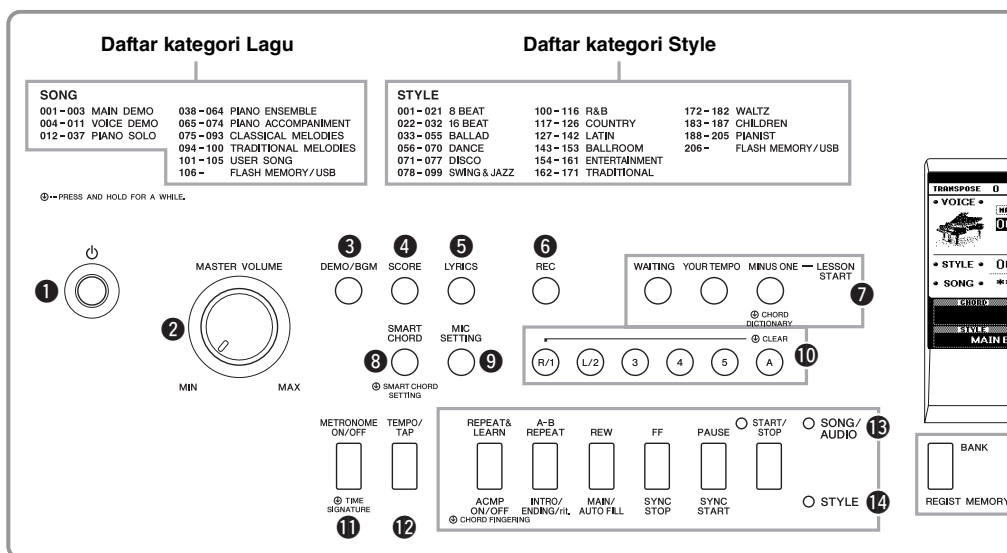
Daftar periksa setelah perakitan

Setelah Anda merakit penyangga, periksalah hal-hal berikut:

- Adakah bagian yang tertinggal?
→ Jika ya, baca lagi instruksi perakitan dan betulkan kesalahan yang Anda lakukan.
- Apakah instrumen bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?
→ Jika tidak, pindahkan instrumen ke lokasi yang sesuai.
- Apakah instrumen mengeluarkan bunyi berderik saat Anda memainkan atau memindahkannya?
→ Jika ya, kencangkan semua sekrup dengan benar.
- Juga, jika keyboard mengeluarkan bunyi berderak atau tampak goyah saat Anda memainkannya, lihatlah instruksi perakitan dan diagram dengan saksama serta kencangkan kembali semua sekrup.

Terminal dan Kontrol Panel

Panel Depan



Panel Depan

- ① Tombol [⏻] (Siaga/Aktif) halaman 18
- ② Kontrol [MASTER VOLUME]..... halaman 19
- ③ Tombol [DEMO/BGM]..... halaman 38, 66
- ④ Tombol [SCORE]..... halaman 41
- ⑤ Tombol [LYRICS]..... halaman 41
- ⑥ Tombol [REC]..... halaman 44, 46, 49
- ⑦ LESSON START
 - Tombol [WAITING]..... halaman 43
 - Tombol [YOUR TEMPO] halaman 43
 - Tombol [MINUS ONE]..... halaman 43
- ⑧ Tombol [SMART CHORD]..... halaman 35
- ⑨ Tombol [MIC SETTING]..... halaman 69
- ⑩ Track Lagu
 - Tombol [1]–[5], [A]..... halaman 40
- Pelajaran
 - Tombol [R] dan [L]..... halaman 42
- ⑪ Tombol [METRONOME ON/OFF] ... halaman 29
- ⑫ Tombol [TEMPO/TAP]..... halaman 63, 67
- ⑬ SONG/AUDIO
 - Tombol [REPEAT&LEARN] halaman 43
 - Tombol [A-B REPEAT]..... halaman 40
 - Tombol [REW]..... halaman 40
 - Tombol [FF]..... halaman 40
 - Tombol [PAUSE] halaman 40
 - Tombol [START/STOP] halaman 39
- ⑭ STYLE
 - Tombol [ACMP ON/OFF]..... halaman 32
 - Tombol [INTRO/ENDING/rit.] halaman 61
 - Tombol [MAIN/AUTO FILL] halaman 61
 - Tombol [SYNC STOP]..... halaman 62
 - Tombol [SYNC START]..... halaman 33
 - Tombol [START/STOP] halaman 33
- ⑮ REGIST MEMORY
 - Tombol [BANK], [1]–[4]..... halaman 50
- ⑯ Tombol CATEGORY [◀] dan [▶]... halaman 24
- ⑰ Tombol [EXIT]..... halaman 23
- ⑱ Tombol [EXECUTE]..... halaman 82
- ⑲ DATA ENTRY
 - Putaran, Tombol angka [0]–[9], Tombol [+] dan [-] halaman 24
- ⑳ Tombol [FILE CONTROL]..... halaman 82
- ㉑ Tombol [FUNCTION]..... halaman 72
- ㉒ Tombol [PIANO ROOM]..... halaman 25
- ㉓ Tombol [SONG/AUDIO]..... halaman 39
- ㉔ Tombol [STYLE]..... halaman 32
- ㉕ Tombol [VOICE]..... halaman 27
- ㉖ Tombol [MUSIC DATABASE]..... halaman 33
- ㉗ Tombol [SPLIT ON/OFF]..... halaman 28
- ㉘ Tombol [DUAL ON/OFF]..... halaman 28
- ㉙ Tombol [HARMONY ON/OFF] halaman 31
- ㉚ Roda [PITCH BEND] halaman 56
- ㉛ Terminal USB TO DEVICE ... halaman 77, 80, 81

Tampilan (halaman 23)

Daftar kategori Voice

001-010 PIANO	065-081 STRINGS	127-135 SYNTH LEAD
011-022 E.PIANO	082-085 CHOIR	136-143 SYNTH PAD
023-036 ORGAN	086-099 SAXOPHONE	144-151 PERCUSSION
037-041 ACCORDION	100-108 TRUMPET	152-166 DRUM KITS
042-055 GUITAR	109-118 BRASS	167-554 XGline
056-064 BASS	119-126 FLUTE	000 OTS

Daftar kategori Database Musik

001-022 MODERN POP	143-151 DISCO	252-259 WALTZ
023-055 80S POP	152-171 SWING & JAZZ	260-289 WORLD&TRADITIONAL
056-084 70S POP	172-196 R&B	290-320 PIANIST
085-118 60S & 50S POP	197-211 COUNTRY	
119-132 ROCK	212-226 LATIN	
133-142 ELECTRONIC&DANCE	227-251 ENTERTAINMENT	

15: 4 buttons (1-4)

16: CATEGORY

17: EXIT

18: EXECUTE

19: DATA ENTRY (1-9, 0, +, -, DELETE, RESET)

20: FILE CONTROL

21: FUNCTION

22: PIANO ROOM

23: SONG/AUDIO

24: STYLE

25: VOICE

26: MUSIC DATABASE

27: SPLIT ON/OFF

28: DUAL ON/OFF

29: HARMONY ON/OFF

30: PIANO REPEAT

31: USB TO DEVICE

32: CONTRAST

33: USB TO HOST

34: SUSTAIN

35: PEDAL UNIT

36: PHONES/OUTPUT

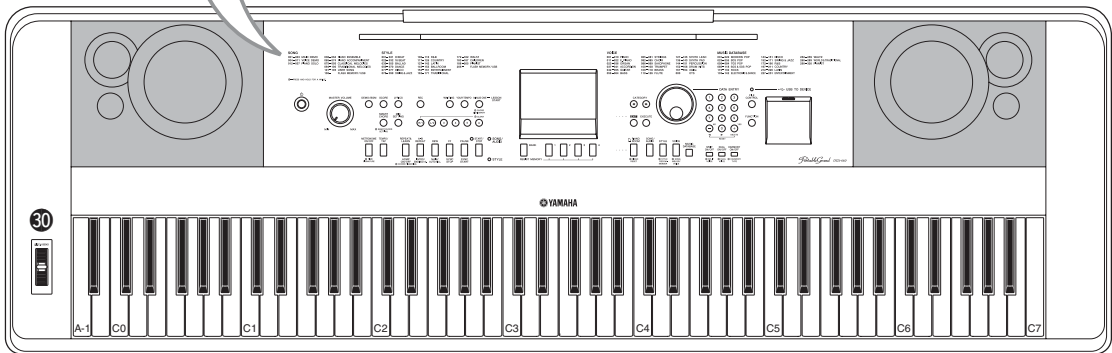
37: AUX IN

38: MIC VOLUME

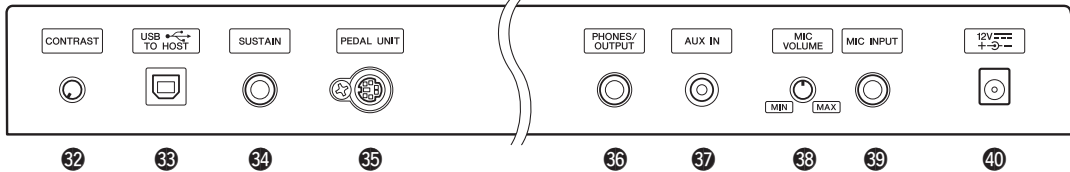
39: MIC INPUT

40: 12V DC IN

PortableGrand DGX-660



Panel Belakang



Panel Belakang

- 32 Kenop CONTRAST halaman 23
- 33 Terminal USB TO HOST halaman 74, 76, 77
- 34 Jack SUSTAIN halaman 21
- 35 Jack PEDAL UNIT halaman 22
- 36 Jack PHONES/OUTPUT halaman 20
- 37 Jack AUX IN halaman 76
- 38 Kenop MIC VOLUME halaman 69
- 39 Jack MIC INPUT halaman 69
- 40 Jack DC IN halaman 18

Simbol “Press & Hold”

Ⓣ Dengan menahan salah satu tombol bersimbol ini, Anda dapat memanggil fungsi alternatif, selain yang dipanggil saat menekannya saja.

Mempersiapkan

Kebutuhan Daya

⚠ PERINGATAN

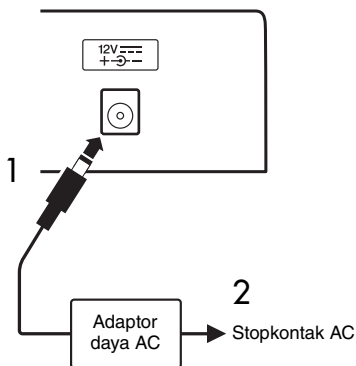
- Gunakan hanya adaptor yang ditentukan (halaman 91). Penggunaan adaptor yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.

1 Hubungkan adaptor daya AC ke jack DC IN.

2 Hubungkan adaptor daya AC ke stopkontak AC.

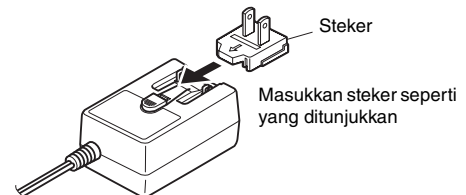
⚠ PERHATIAN

- Cabut steker Adaptor Daya AC saat tidak menggunakan instrumen, atau selama badai petir, untuk menghindari kemungkinan cedera fisik pada Anda atau orang lain, atau kerusakan pada instrumen atau barang lainnya.



Untuk Adaptor Daya dengan Steker Lepas-Pasang

Jangan lepaskan steker dari adaptor daya. Jika steker lepas secara tidak sengaja, tancapkan steker ke tempatnya tanpa menyentuh bagian logam, kemudian tekan habis steker ke dalam hingga terdengar bunyi klik.



* Bentuk steker berbeda-beda, bergantung pada negara.

⚠ PERINGATAN

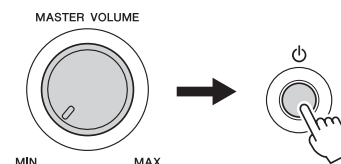
- Pastikan steker tetap terpasang ke adaptor AC. Penggunaan steker saja dapat menyebabkan sengatan listrik atau kebakaran.
- Jangan sekali-kali menyentuh bagian logam saat memasang steker. Untuk menghindari sengatan listrik, korsleting atau kerusakan, pastikan juga bahwa tidak ada debu di antara adaptor AC dan steker.

Menyalakan/Mematikan Instrumen

Putar ke bawah kontrol MASTER VOLUME ke “MIN” kemudian tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) untuk menyalakan instrumen. Saat memainkan keyboard, sesuaikan kontrol MASTER VOLUME. Untuk mematikan instrumen, tekan lagi sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) selama satu detik.

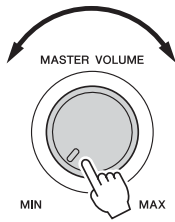
⚠ PERHATIAN

- Saat menggunakan adaptor daya, sekalipun instrumen telah dimatikan, listrik dalam jumlah kecil masih digunakan oleh instrumen. Bila Anda tidak menggunakan instrumen dalam waktu lama, pastikan mencabut adaptor daya AC dari stopkontak AC di dinding.



Mengatur Volume

Untuk menyesuaikan tingkat volume voice keyboard keseluruhan, gunakan kontrol MASTER VOLUME yang berada di sebelah kiri panel. Mainkan keyboard untuk benar-benar menghasilkan voice sambil menyesuaikan volume ke tingkat yang diinginkan.



⚠ PERHATIAN

- *Jangan menggunakan instrumen dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya. Jika Anda mengalami kehilangan pendengaran atau telinga berdenging, berkonsultasilah dengan dokter.*

Intelligent Acoustic Control (IAC)

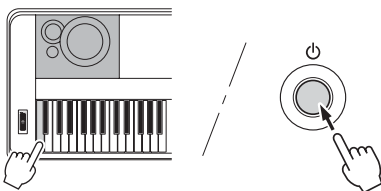
IAC adalah fungsi yang secara otomatis menyesuaikan dan mengontrol kualitas voice sesuai dengan volume instrumen keseluruhan. Sekalipun volume sudah rendah, voice rendah dan voice tinggi masih terdengar jelas. Untuk detailnya, lihat halaman 59.

Fungsi Auto Power

Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Secara Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Lama waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis diatur secara default ke 30 menit.

Untuk menonaktifkan fungsi Mati Secara Otomatis:

Matikan instrumen, kemudian tekan tombol [⏻] (Siaga/Aktif) untuk menyalakan instrumen sambil menahan kunci terendah. Pastikan menahan kunci terendah hingga muncul pesan di kiri atas tampilan setelah menekan sakelar daya.



Untuk mengatur waktu yang ditunggu sebelum Mati Secara Otomatis dijalankan:

Tekan tombol [FUNCTION], tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali hingga muncul “Auto Power Off”, kemudian pilih nilai yang diinginkan dengan menggunakan putaran.

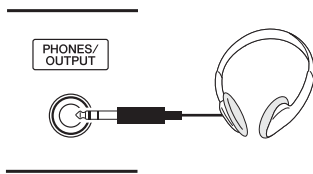
Pengaturan: OFF, 5, 10, 15, 30, 60, 120 (mnt.)

Nilai default: 30 mnt.

PEMBERITAHUAN

- *Lagu yang telah direkam akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis tanpa menjalankan operasi Simpan. Pastikan Anda menyimpan Lagu yang telah direkam sebelum mematikan instrumen.*
- *Tergantung status instrumen, instrumen mungkin tidak dimatikan secara otomatis, sekalipun setelah melewati waktu yang ditetapkan. Selalu matikan instrumen secara manual bila tidak digunakan.*
- *Bila instrumen tidak dioperasikan selama jangka waktu tertentu saat terhubung ke perangkat eksternal seperti amplifier, speaker, atau komputer, pastikan Anda mengikuti instruksi dalam Panduan untuk Pemilik untuk mematikan instrumen dan perangkat yang terhubung, guna melindungi perangkat dari kerusakan. Jika Anda tidak ingin mematikan secara otomatis bila perangkat terhubung, maka nonaktifkan Mati Secara Otomatis.*

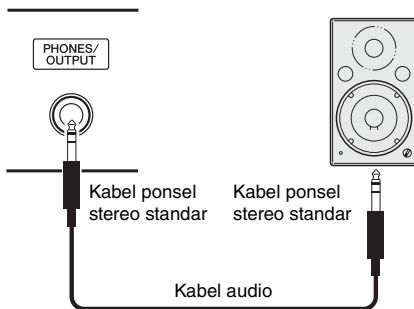
Menghubungkan Headphone atau Perlengkapan Audio Eksternal (Jack PHONES/OUTPUT)



Headphone

Sepasang headphone stereo dengan steker stereo-phone standar dapat dihubungkan di sini agar praktis memantau. Speaker secara otomatis dimatikan bila steker telah dimasukkan ke jack ini. Pengaturan ini dapat diubah agar voice speaker selalu aktif baik saat steker dimasukkan maupun tidak (halaman 58).

Perlengkapan Audio Eksternal



Jack PHONES/OUTPUT juga berfungsi sebagai output eksternal. Anda dapat menghubungkan jack PHONES/OUTPUT ke amplifier keyboard, sistem stereo, mixer, tape recorder, atau perangkat audio line-level lainnya untuk mengirim sinyal output instrumen ke perangkat itu.

Pengaturan optimal

Tingkat penguatan output untuk jack ini telah diatur ke nilai yang cocok untuk menghubungkan headphone, sebagai pengaturan default. Anda dapat mengubahnya ke nilai yang cocok untuk menghubungkan perangkat audio eksternal. Untuk mengetahui detail tentang cara mengubah nilainya, lihat halaman 58.

PERHATIAN

- Sebelum menghubungkan instrumen ke komponen elektronik lainnya, matikan semua komponen. Juga, sebelum menyalakan atau mematikan komponen, pastikan mengatur semua tingkat volume ke minimal (0). Jika tidak, bisa terjadi kerusakan pada komponen, sengatan listrik, bahkan kehilangan pendengaran yang permanen.

PERHATIAN

- Jangan menggunakan instrumen/perangkat atau headphone dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya. Jika Anda mengalami kehilangan pendengaran atau telinga berdenging, berkonsultasilah dengan dokter.

PEMBERITAHUAN

- Bila voice instrumen dikeluarkan ke perangkat eksternal, nyalakan dahulu instrumen, kemudian nyalakan perangkat eksternal. Balik urutan ini bila Anda mematkannya. Jika instrumen dimatikan secara otomatis melalui fungsi Mati Secara Otomatis (halaman 19), terlebih dahulu matikan perangkat eksternal, kemudian nyalakan instrumen, kemudian nyalakan lagi perangkat eksternal.

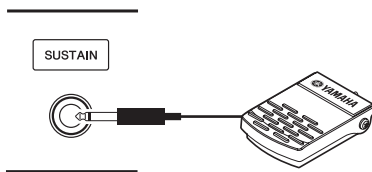
PEMBERITAHUAN

- Jangan menyalurkan output dari jack PHONES/OUTPUT ke jack AUX IN. Jika Anda membuat koneksi seperti ini, input sinyal di jack AUX IN akan dikeluarkan dari jack PHONES/OUTPUT. Koneksi seperti ini bisa menyebabkan perulangan umpan balik yang membuat permainan jadi tidak normal, bahkan bisa merusak perlengkapan.

CATATAN

- Gunakan kabel audio dan kabel adaptor yang tidak mempunyai tahanan (nol).

Menghubungkan Sustain Pedal (Jack SUSTAIN)



Fungsi sustain memungkinkan Anda menghasilkan sustain alami saat Anda bermain dengan menekan sakelar kaki. Hubungkan sakelar kaki yang disertakan ke jack dan gunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan sustain.

Pedal kaki FC3A atau FC4A atau sakelar kaki FC5 (dijual secara terpisah) juga dapat dihubungkan ke jack ini. FC3A memungkinkan Anda menggunakan fungsi Pedal Setengah (halaman 22).

CATATAN

- Pastikan instrumen telah dimatikan saat menghubungkan atau melepaskan sakelar kaki atau pedal kaki.
- Jangan menekan sakelar kaki saat menyalakan instrumen. Melakukan hal ini akan mengubah polaritas sakelar kaki yang telah dikenali, sehingga menyebabkan pengoperasian sakelar kaki jadi terbalik.
- Fungsi sustain tidak memengaruhi Split Voice (halaman 28).

Resonansi Damper

Fungsi ini menirukan voice sustain yang dihasilkan dengan pedal damper pada piano besar. Jika Anda ingin menggunakan fungsi ini, pilih sebuah voice di “Daftar Voice Target” di bawah ini, kemudian tekan sakelar kaki. Fungsi ini dapat dimatikan melalui tampilan FUNCTION (halaman 74). Untuk mengetahui tentang cara memilih Voice, lihat halaman 27.

Daftar Voice Target

No. Voice	Nama Voice
001	Natural! Grand Piano
003	Live! Pop Grand Piano
004	Live! Warm Grand Piano
008	Honky Tonk Piano
167	Natural Grand Piano (XG)
169	Live Pop Grand Piano (XG)
170	Live Warm Grand Piano (XG)
173	Honky Tonk Piano (XG)

CATATAN

- Efek ini hanya diterapkan pada Voice dalam “Daftar Voice Target” yang dipilih sebagai Main Voice atau digunakan dalam Track 1 (halaman 68) pada Lagu.

Menetapkan fungsi tertentu pada pedal

Fungsi sakelar kaki atau pedal kaki yang terhubung ke jack SUSTAIN dapat diubah dari pengaturan default-nya (Sustain).

Tekan tombol [FUNCTION], tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali hingga muncul “Assignable Pedal”, kemudian pilih pengaturan yang diinginkan dengan menggunakan putaran.

SUSTAIN	Memungkinkan Anda menggunakan pedal untuk mengontrol sustain. Bila Anda menekan dan menahan pedal, semua not yang dimainkan pada keyboard akan memiliki sustain lebih lama.
PORTAMENTO	Efek portamento (peralihan halus antar not) dapat dihasilkan saat pedal ditekan. Portamento dihasilkan bila not-not dimainkan dengan gaya legato (dengan kata lain, not dimainkan saat not terdahulu masih ditahan). Waktu portamento juga dapat disesuaikan dalam fungsi “Portamento Time” (halaman 74). CATATAN <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi ini tidak memengaruhi Voice 001 “Natural! Grand Piano” dan 167 “Natural Grand Piano (XG)”, yang tidak akan menghasilkan voice sebagaimana mestinya dengan fungsi ini. • Ini hanya memengaruhi Main Voice/Dual Voice dan voice Harmoni (halaman 27, 28 dan 31), dan tidak memengaruhi Split Voice (halaman 28).
MIC ON/OFF	Mengaktifkan atau menonaktifkan voice mikrofon (halaman 71).
START/STOP	Sama dengan tombol [START/STOP] (halaman 33, 39).
TAP TEMPO	Bila Style dan Lagu dihentikan, mengetuk pedal dengan tempo yang diinginkan—empat kali untuk tanda birama dalam 4 (4/4, dsb.), dan tiga kali untuk tanda birama dalam 3 (3/4, dsb.) akan memulai playback bagian irama pada Style atau Lagu dengan tempo Anda mengetuk pedal. Selama playback Style atau Lagu, Anda dapat mengubah tempo dengan mengetuk pedal dua kali pada tempo yang diinginkan.

Menghubungkan Pedal (jack PEDAL UNIT)

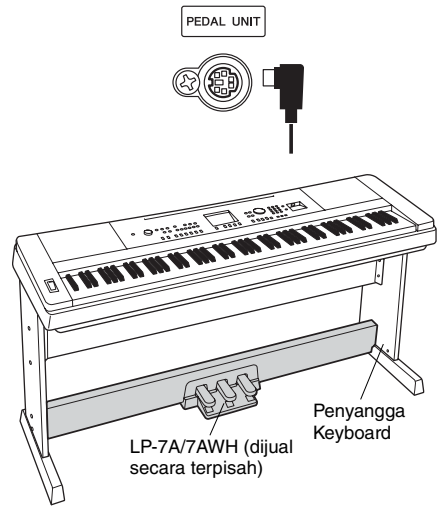
Jack ini untuk menghubungkan pedal LP-7A/LP-7AWH (dijual secara terpisah). Saat menghubungkan pedal, pastikan juga merakit unit pada penyangga keyboard yang disertakan.

CATATAN

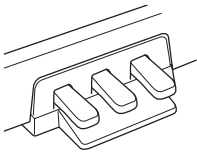
- Pastikan instrumen telah dimatikan saat menghubungkan atau melepaskan pedal.
- Ini hanya memengaruhi Main Voice/Dual Voice dan voice Harmoni (halaman 27, 28 dan 31).
- Berbagai fungsi pedal pada pedal tidak dapat diubah.

Fungsi Pedal Setengah (untuk FC3A dan LP-7A/LP-7AWH)

Fungsi ini memungkinkan Anda untuk memvariasikan panjang sustain yang bergantung pada sejauh apa pedal ditekan. Semakin menekan pedal, semakin lama voice bertahan. Misalnya, jika Anda menekan pedal damper dan semua not yang Anda mainkan terdengar agak samar dan nyaring dengan terlalu banyak sustain, Anda dapat melepaskan pedal secara parsial untuk mengurangi sustain (kesamaran).



Fungsi Pedal



Pedal Damper (Kanan)

Menekan pedal ini akan menahan not lebih lama. Melepas pedal ini akan segera menghentikan (membebaskan) not yang ditahan. Pedal ini memungkinkan Anda menggunakan fungsi Resonansi Damper (halaman 21) dan Pedal Setengah (lihat di atas). Saat menggunakan sakelar kaki dan pedal, efek terakhir yang digunakan akan diprioritaskan.



Jika Anda menekan dan menahan pedal damper di sini, semua not yang ditampilkan akan ditahan.

Pedal Sostenuto (Tengah)

Jika Anda memainkan sebuah not atau beberapa not pada keyboard dan menekan pedal sostenuto saat not ditahan, not itu akan sustain selama Anda menahan pedal (seolah pedal damper ditekan) namun semua not berikutnya yang dimainkan tidak akan mengalami sustain. Ini memungkinkan Anda menahan sebuah not atau beberapa not, misalnya, sementara not lainnya dimainkan "staccato".



Jika Anda menekan dan menahan pedal sostenuto di sini, maka hanya not yang ditahan yang akan bertahan.


Pedal Halus (Kiri)

Pedal halus mengurangi volume dan sedikit mengubah timbre not yang dimainkan saat pedal ditekan. Pedal lunak tidak akan memengaruhi not-not yang sudah dimainkan saat pedal ini ditekan.


Tampilan Screen Utama


Bila telah dinyalakan, tampilan MAIN secara otomatis muncul. Tampilan ini menampilkan berbagai pengaturan dasar instrumen, termasuk pengaturan Voice, Style, Lagu, Audio dan pengaturan lainnya saat ini.


Untuk Kembali ke Tampilan MAIN
Anda dapat kembali ke tampilan MAIN dari tampilan lainnya dengan menekan tombol [EXIT].





Kenop CONTRAST
Sesuaikan kenop CONTRAST pada panel belakang instrumen untuk mendapatkan kejelasan tampilan yang optimal.





MIC
 Muncul bila MIC diatur ke ON (halaman 69).

Pengulangan A-B
 Muncul saat playback Pengulangan A-B (halaman 40) diaktifkan.

Bagian pelajaran
 Menampilkan bagian Pelajaran saat ini (halaman 42).

Muncul bila fungsi yang bersangkutan diaktifkan.

DSP Halaman 54

HARMONY Halaman 31

Voice
Menunjukkan Voice saat ini (Utama, Ganda dan Pisah) (halaman 27, 28).

Lagu atau Audio
Menunjukkan file Lagu atau Audio saat ini.


• SONG • 001 JetSet

• AUDIO • 000 New Audio


Pengaturan Chord Cerdas (halaman 35)

M.D.B.
Menunjukkan M.D.B. saat ini (halaman 33).

Status Style


 **ACMP** MAIN B

ACMP Muncul bila Pengiring Otomatis (Auto Accompaniment/ACMP) diaktifkan.

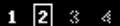
 Muncul saat fungsi Sinkronisasi Berhenti diaktifkan.

MAIN B
Menampilkan nama bagian

Status Memori Registrasi


 **BANK 1** 1 2 3 4

BANK 1 Menampilkan Bank Number yang dipilih.

 1 2 3 4

Menampilkan nomor memori yang berisi data. Akan muncul border di sekeliling nomor yang dipilih.

Status Track Lagu
Menunjukkan status Track Lagu saat ini (halaman 40 dan 46).

 **REC 1 2 3 4 5 A**

Disorot bila siap untuk merekam.
Ditetapkan sebagai target perekaman Lagu.

Berisi data dan dapat dimainkan kembali.

Tidak berisi data.

Berisi data dan dapat dibungkam.

Tanda Birama

Nama Tampilan

Tempo

Transpose

Style
Menunjukkan Style saat ini (halaman 32).

Tanda Chord

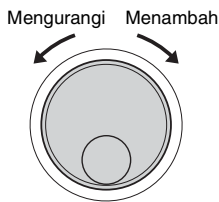
Nomor Hitungan

Kontrol Dasar

Sebelum mengoperasikan instrumen, mungkin sebaiknya membiasakan diri Anda dengan berbagai kontrol dasar di bawah ini yang digunakan untuk memilih item dan mengubah nilai.

■ Putaran

Putar searah jarum jam untuk menambah nilai, atau berlawanan arah jarum jam untuk mengurangi nilai.

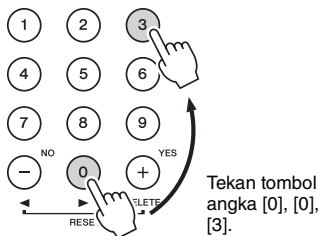


■ Tombol angka

Gunakan tombol angka untuk memasukkan langsung sebuah angka atau nilai parameter.

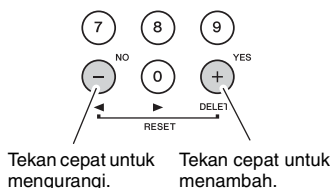
Untuk nomor yang dimulai dengan satu atau dua nol (seperti "003"), nol di depan dapat diabaikan. Walau demikian, memasukkan lengkap [0]→[0]→[3] akan menampilkan "003" lebih cepat daripada hanya menekan [3].

Misalnya: Memilih Voice 003



■ Tombol [-] dan [+]

Tekan cepat tombol [+] untuk menambah nilai sebanyak 1, atau tekan cepat tombol [-] untuk mengurangi nilai sebanyak 1. Tekan dan tahan salah satu tombol untuk terus menambah atau mengurangi nilai dalam arah yang bersangkutan. Untuk memulihkan nilai ke pengaturan default, tekan kedua tombol secara bersamaan.

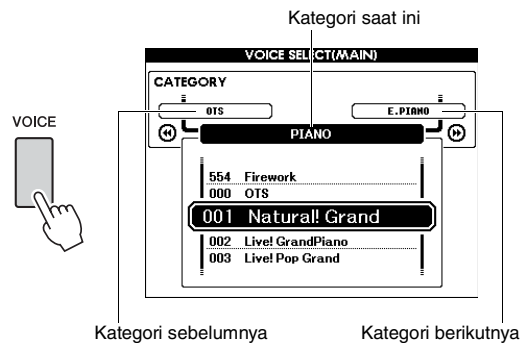


■ Tombol CATEGORY

Guankan tombol ini untuk melompat ke Voice, Style atau Lagu pertama dalam Kategori berikutnya atau sebelumnya, dan memanggil Fungsi berikutnya atau sebelumnya secara berurutan.



Misalnya: Tampilan VOICE SELECT (UTAMA)



Dalam hampir semua prosedur yang diterangkan dalam panduan untuk pemilih ini, putaran direkomendasikan untuk pemilihan semata-mata karena inilah cara pemilihan yang paling mudah dan paling intuitif. Walau demikian perhatikan bahwa hampir semua item atau nilai yang dapat dipilih menggunakan putaran juga dapat dipilih menggunakan tombol [+] dan [-].

Menikmati Permainan Piano (Piano Room)

Fungsi Piano Room adalah bagi mereka yang ingin menikmati permainan instrumen seperti piano secara sederhana, praktis, dan utuh. Pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel, Anda dapat langsung memanggil pengaturan optimal tersebut untuk permainan piano dengan sekali tekan tombol. Anda juga dapat mengubah pengaturan piano sebagaimana yang diinginkan, atau merekam permainan di Piano Room sebagai file audio.

Memainkan Piano di Piano Room

- 1 Tekan tombol [PIANO ROOM] untuk memanggil tampilan Piano Room.



Operasi ini akan memanggil pengaturan panel untuk permainan piano. Semua fungsi lainnya selain untuk tombol yang relevan (tombol [BANK], REGIST MEMORY [1]–[4], CATEGORY [◀|▶], [EXIT], [EXECUTE], [+], [YES], [-] (NO), [METRONOME ON/OFF], [TEMPO/TAP]), putaran, pedal, PITCH BEND dan pengaturan volume master akan dinonaktifkan.

- 2 Gunakan tombol [BANK] dan REGIST MEMORY [1]–[4] untuk memilih pengaturan piano yang diinginkan.

Untuk memanggil tampilan DETAIL, tekan tombol REGIST MEMORY [4].

Anda dapat mengubah tampilan dengan menekan tombol REGIST MEMORY [4] berulang-ulang. (MAIN → DETAIL → RECORD → MAIN)

CATATAN

- Anda juga dapat mengubah pengaturan dengan menggunakan putaran atau tombol CATEGORY [◀|▶], [+], [YES]/[-] (NO).

Tampilan MAIN

Tombol	Fungsi	Deskripsi
[1]	ENVIRONMENT*	Untuk memilih lingkungan (Jenis Reverb). <ul style="list-style-type: none"> • CONCERT (Concert Hall) • RECITAL (Recital Hall) • STAGE • ROOM • OFF (NONAKTIF)
[2]	PIANO*	Untuk memilih jenis Piano yang diinginkan. <ul style="list-style-type: none"> • GRAND (Grand Piano) • POP (Pop Grand) • WARM (Warm Grand) • H. TONK (Honky Tonk)
[3]	LID POS.* (Lid Position)	Menentukan seberapa banyak membuka Tutup. Ini tidak dapat diatur bila telah memilih "Honky Tonk".
[4]	DETAIL	Untuk memanggil tampilan pengaturan detail.

Tampilan pengaturan detail

Tombol	Fungsi	Deskripsi
[BANK]	TOUCH*	Untuk memilih sensitivitas Respons Sentuhan (halaman 57). <ul style="list-style-type: none"> • SOFT • MEDIUM • HARD
[1]	TUNE*	Menentukan titinada instrumen ini dalam interval 1 Hz. Rentang pengaturan: 416 Hz–466 Hz
[2]	D. RESO.* (Damper Resonance)	Menentukan apakah Resonansi Damper diterapkan (ON) atau tidak (OFF).
[3]	RESET	Mengembalikan semua pengaturan Piano Room ke default. Setelah pesan muncul, tekan tombol [+], [YES] untuk mengembalikan semua pengaturan.
[4]	RECORD	Untuk memanggil tampilan perekaman (halaman 26).

* Pengaturan yang ditandai dengan * (tanda bintang) akan tersimpan sekalipun Anda keluar dari tampilan ini atau mematikan instrumen. Menekan tombol [PIANO ROOM] di saat berikutnya akan memanggil pengaturan Piano yang telah dimasukkan sebelumnya.

- 3 Mainkan keyboard.

CATATAN

- Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan Metronom dengan menekan tombol [METRONOME ON/OFF]. Untuk informasi tentang mengatur tempo Metronom dan tanda birama, lihat halaman 29.

- 4 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Piano Room.

Merekam Permainan Anda sebagai Audio di Piano Room

Anda dapat merekam permainan di Piano Room ke flash-drive USB sebagai file audio.

1 Hubungkan flash-drive USB ke terminal USB TO DEVICE.

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal USB TO DEVICE” pada halaman 80.

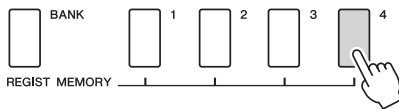
PEMBERITAHUAN

- Jangan sekali-kali melepaskan flash-drive USB atau mematikan instrumen selama perekaman. Hal tersebut dapat merusak data di flash-drive USB atau data perekaman.

2 Tekan tombol [PIANO ROOM] untuk memanggil tampilan Piano Room.

Buat pengaturan sebagaimana yang diinginkan, misalnya jenis piano, lingkungan, posisi tutup, dan seterusnya.

3 Tekan tombol REGIST MEMORY [4] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan “RECORD”:

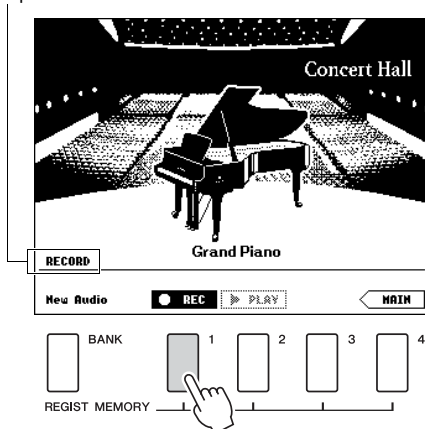


CATATAN

- Anda dapat mengubah tampilan dengan menekan tombol REGIST MEMORY [4] berulang-ulang. (MAIN → DETAIL → RECORD → MAIN)

4 Tekan tombol REGIST MEMORY [1] untuk mulai merekam, kemudian mainkan keyboard.

Tampilan “RECORD”

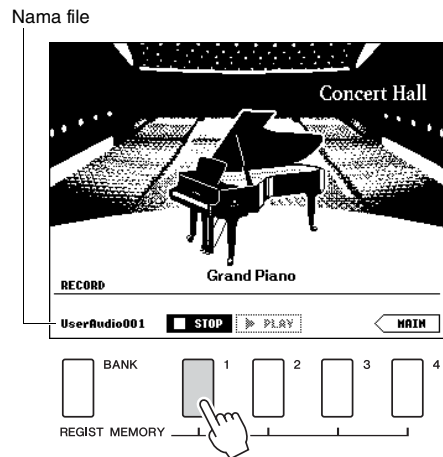


CATATAN

- Serangkaian titik yang bergerak (...) muncul di tampilan bila persiapan perekaman memerlukan waktu yang lama. Jika hal ini terjadi, tungguhlah untuk memainkan keyboard hingga titik-titik tersebut hilang dan tombol ■ STOP di tampilan berkedip.

5 Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol REGIST MEMORY [1] untuk menghentikan perekaman.

File Audio secara otomatis akan disimpan sebagai “UserAudioxxx” (xxx adalah 001–100) ke flash-drive USB. Nama file akan diperlihatkan pada tampilan.



CATATAN

- Setelah perekaman dihentikan, serangkaian titik bergerak (...) akan muncul, yang menunjukkan bahwa penyimpanan sedang berlangsung.

6 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan tombol REGIST MEMORY [2].

Tekan tombol REGIST MEMORY [2] lagi untuk menghentikan playback.

7 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Piano Room.

Memainkan kembali file audio yang telah direkam di Piano Room

Di Piano Room, Anda dapat memainkan kembali file audio yang terakhir direkam saja; file audio lain yang telah direkam di Piano Room hanya dapat dimainkan kembali setelah keluar dari Piano Room. Untuk informasi tentang memainkan kembali file audio, lihat “Memainkan Lagu atau Audio File” pada halaman 39.

Memainkan Aneka Voice Instrumen

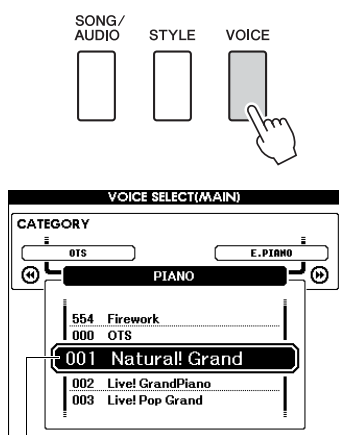
Selain voice piano yang sangat realistis, Anda dapat memilih dan memainkan Voice instrumen musik lainnya, seperti organ, gitar, bass, dawai, saksofon, terompet, drum, dan perkusi, bahkan efek voice.

Memilih Main Voice

Prosedur ini memilih Main Voice untuk dimainkan pada keyboard.

1 Tekan tombol [VOICE] untuk memanggil tampilan pemilihan Main Voice.

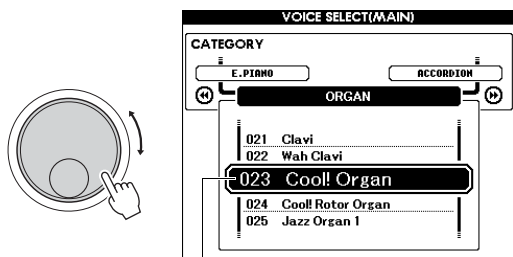
Nomor dan nama Voice saat ini akan disorot.



Nomor dan nama Voice saat ini

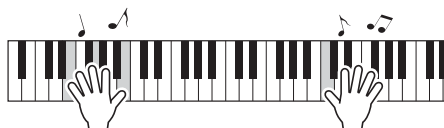
2 Gunakan putaran untuk memilih Voice yang diinginkan.

Daftar Voice disediakan pada panel depan, atau dalam Data List (Daftar Data) tersendiri.



Pilih 023 Cool! Organ

3 Mainkan keyboard.



Jenis Voice Preset

001-151 167-554	Voice Instrumen
152-166 (Drum Kit)	Beragam voice drum dan perkusi ditetapkan ke masing-masing tombol. Detail mengenai penetapan instrumen pada tombol disediakan dalam Daftar Drum Kit pada Data List (Daftar Data) tersendiri.
000	Pengaturan Satu Sentuhan (OTS) Fitur Pengaturan Satu Sentuhan secara otomatis memilih Voice yang paling cocok untuk Anda bila Anda memilih sebuah Style atau Lagu. Tinggal pilih nomor Voice "000" untuk mengaktifkan fitur ini.

Memainkan "Grand Piano" (Pengaturan Ulang Piano)

Bila Anda ingin mengatur ulang beragam pengaturan ke default dan tinggal memainkan voice Piano, tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] selama lebih dari satu detik.



Setelah pesan konfirmasi muncul pada tampilan, tekan tombol [+] (YES) untuk memanggil pengaturan piano default.

Nomor Voice akan diatur ke 001 "Natural! Grand Piano" dan semua pengaturan lainnya akan dinonaktifkan secara otomatis, sehingga hanya Voice Piano Besar yang akan dimainkan untuk seluruh keyboard.

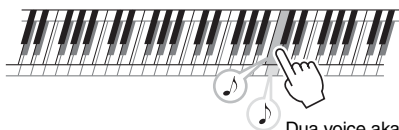
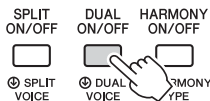
[CATATAN]

- Ingatlah bahwa fungsi Pengaturan Ulang Piano ini berbeda dari fitur Piano Room (halaman 25), walaupun tombolnya sama.
- Fungsi ini tidak dapat digunakan saat tampilan Piano Room (halaman 25, 26) ditampilkan.

Dual Voice

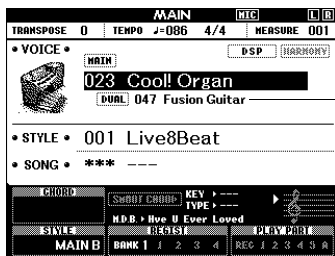
Selain Main Voice, Anda dapat melapiskan Voice yang berbeda atas seluruh keyboard sebagai “Dual Voice”.

1 Tekan tombol [DUAL ON/OFF] untuk mengaktifkan Ganda.



Dua voice akan berbunyi secara bersamaan.

Anda dapat mengonfirmasikan apakah fungsi Ganda telah diaktifkan pada tampilan MAIN.



Nomor Dual Voice dan namanya akan muncul bila Ganda diaktifkan.

2 Tekan lagi tombol [DUAL ON/OFF] untuk keluar dari Ganda.

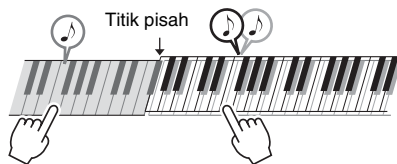
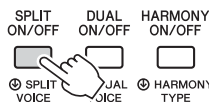
Walaupun mengaktifkan Ganda akan memilih Dual Voice yang cocok untuk Main Voice, Anda dapat memilih dengan mudah Dual Voice yang berbeda (halaman 60).

Memainkan Split Voice di area Tangan Kiri

Dengan membagi keyboard menjadi dua area terpisah, Anda dapat memainkan satu Voice dengan tangan kanan Anda dan Voice lainnya dengan tangan kiri Anda.

1 Tekan tombol [SPLIT ON/OFF] untuk mengaktifkan Pisah.

Keyboard dibagi menjadi area tangan kiri dan tangan kanan.



Split Voice

Main Voice dan Dual Voice

Anda dapat memainkan “Split Voice” di area tangan kiri pada keyboard sambil memainkan Main Voice dan Dual Voice di area tangan kanan pada keyboard. Kunci tertinggi untuk area tangan kiri menjadi “Split Voice” yang dapat diubah dari kunci default F#2. Untuk detailnya, lihat halaman 64.

Anda dapat mengonfirmasikan apakah fungsi Pisah telah diaktifkan pada tampilan MAIN.



Nomor Split Voice dan namanya akan muncul bila Pisah diaktifkan.

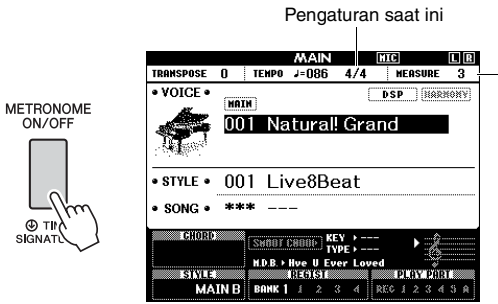
2 Tekan lagi tombol [SPLIT ON/OFF] untuk keluar dari Pisah.

Anda dapat memilih dengan mudah sebuah Split Voice yang berbeda (halaman 60).

Menggunakan Metronom

Instrumen menyediakan metronom bawaan (perangkat yang menjaga tempo tetap akurat), praktis untuk berlatih.

1 Tekan tombol [METRONOME ON/OFF] untuk memulai metronom.

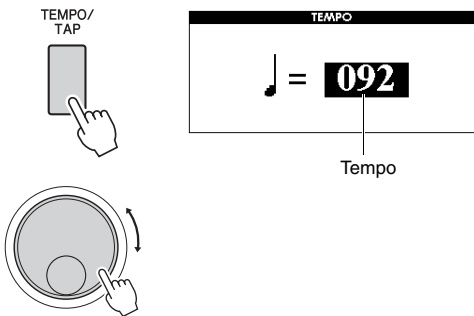


Menunjukkan jumlah ketukan dalam hitungan.

2 Tekan lagi tombol [METRONOME ON/OFF] untuk menghentikan metronom.

Menyesuaikan Tempo Metronom

Tekan tombol [TEMPO/TAP] untuk memanggil nilai Tempo, kemudian gunakan putaran untuk menyesuaikan nilai Tempo.



Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan TEMPO.

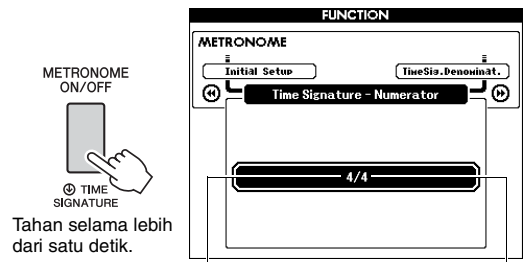
Mengatur Tanda Birama

Di sini, kita akan mengatur tanda birama 3/4 sebagai contoh.

[CATATAN]

- Pengaturan tanda birama tidak dapat diubah dalam tampilan Piano Room. Aturlah sebelum memanggil tampilan Piano Room.

1 Tahan tombol [METRONOME ON/OFF] selama lebih dari satu detik untuk memanggil "Time Signature - Numerator". Tanda birama akan diperlihatkan pada tampilan.



Tahan selama lebih dari satu detik.

Pembilang
(Jumlah ketukan
tiap hitungan)

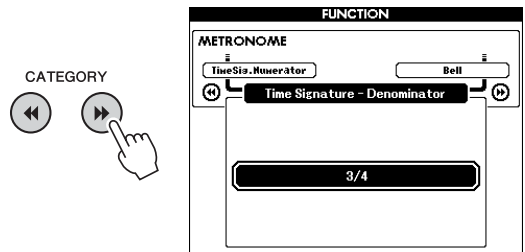
Penyebut
(Lama untuk
satu ketukan)

[CATATAN]

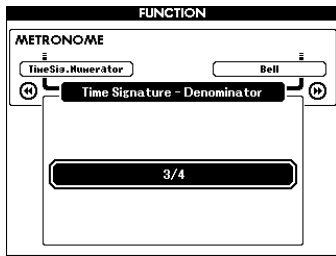
- Tanda birama metronom akan menyinkronkan dengan Style atau Lagu yang dipilih, jadi parameter ini tidak dapat diubah saat sebuah Style atau Lagu dimainkan.

2 Putar tombol putaran untuk memilih "3". Bel akan berbunyi pada ketukan pertama tiap hitungan sedangkan ketukan lainnya akan berbunyi klik.

3 Tekan tombol CATEGORY [▶▶] untuk memanggil "Time Signature - Denominator".



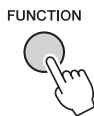
4 Putar tombol putaran untuk memilih “4”



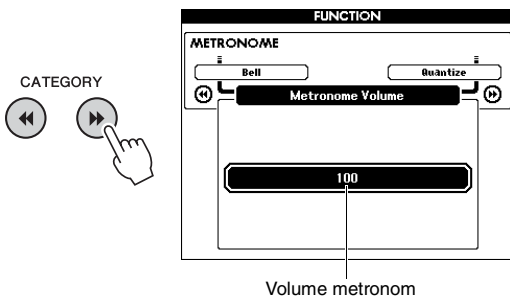
5 Konfirmasikan pengaturan dengan memainkan Metronom.

Mengatur Volume Metronom

1 Tekan tombol [FUNCTION] untuk memanggil tampilan FUNCTION.



2 Tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] berulang-ulang untuk memilih “Metronome Volume”:

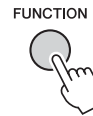


3 Putar tombol putaran untuk mengatur Volume Metronom.

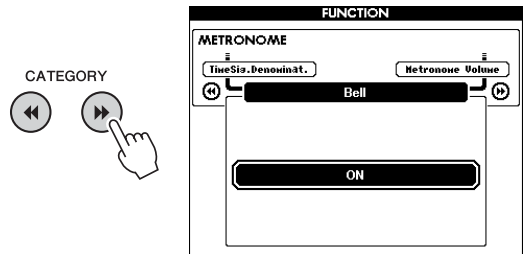
Mengatur bunyi Bel

Ini memungkinkan Anda memilih apakah bunyi klik tersebut beraksen bel, atau hanya memainkan bunyi klik.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] berulang-ulang untuk memilih “Bell”:

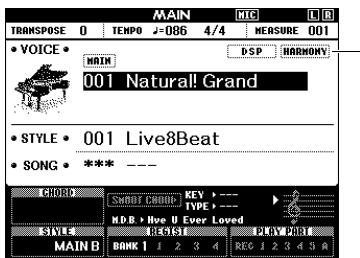
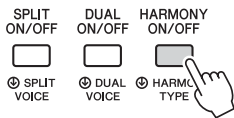


3 Putar tombol putaran untuk mengaktifkan atau menonaktifkan bunyi bel.

Menambahkan Harmoni

Anda dapat menambahkan not harmoni pada Main Voice.

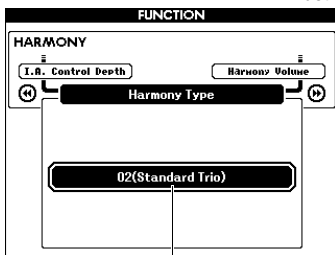
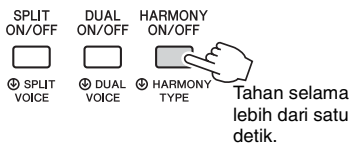
1 Tekan tombol [HARMONY ON/OFF] untuk mengaktifkan Harmoni.



Muncul bila Harmoni diaktifkan.

Walaupun mengaktifkan Harmoni akan memilih Jenis Harmoni yang cocok untuk Main Voice, Anda dapat memilih Jenis Harmoni yang berbeda.

2 Tahan tombol [HARMONY ON/OFF] selama lebih dari satu detik hingga "Harmony Type" muncul pada tampilan.



Jenis Harmoni saat ini

3 Putar tombol putaran untuk memilih Jenis Harmoni yang diinginkan.

Untuk detailnya, lihat Data List (Daftar Data) tersendiri.

Efek dan pengoperasiannya berbeda, bergantung pada Jenis Harmoni. Lihatlah bagian di bawah ini.

Cara membunyikan setiap Jenis Harmoni

Jenis harmoni 01 hingga 10, 13



Tekan tombol-tombol tangan kanan sambil memainkan akor dalam rentang pengiring otomatis keyboard bila Pengiring Otomatis diaktifkan (halaman 32).

Jenis Harmoni 11 (1+5) dan 12 (Octave)



Mainkan tombol.

Jenis Harmoni 14 (Multi Assign)



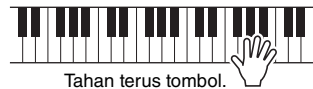
Main Voice dan Dual Voice harus diaktifkan saat menggunakan efek Multi Assign. Main Voice dan Dual Voice bergantian ditetapkan ke not-not dalam urutan memainkannya.

Jenis harmoni 15 hingga 18 (Echo)



Mainkan tombol.

Jenis harmoni 19 hingga 22 (Tremolo)



Tahan terus tombol.

Jenis harmoni 23 hingga 26 (Trill)



Tahan dua tombol.

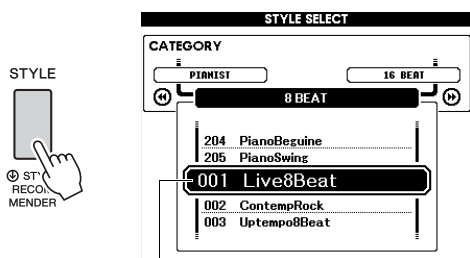
Anda dapat menyesuaikan Volume Harmoni dalam Pengaturan Fungsi (halaman 74).

Memainkan Style

Instrumen ini dilengkapi aneka pengiring dan pola pendukung ritmis (yang disebut “Style”) dalam aneka genre musik, termasuk pop, jazz, dan banyak lagi. Setiap Style menyediakan Pengiring Otomatis, yang memungkinkan Anda membuat playback pengiring otomatis dengan memainkan “Chord” dengan tangan kiri Anda. Ini memungkinkan Anda secara otomatis membuat kembali bunyi satu band atau orkestra lengkap — sekalipun Anda bermain sendirian.

1 Tekan tombol [STYLE] untuk memanggil tampilan pemilihan STYLE.

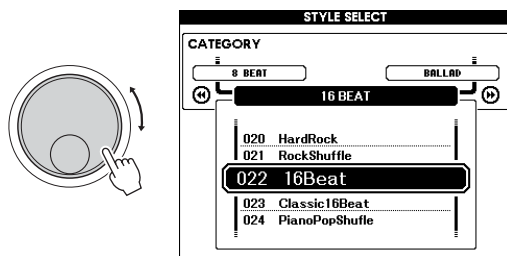
Nomor dan nama Style saat ini akan disorot.



Style yang dipilih saat ini

2 Gunakan putaran untuk memilih Style yang diinginkan.

Daftar Style disediakan pada panel depan, atau dalam Daftar Style tersendiri.



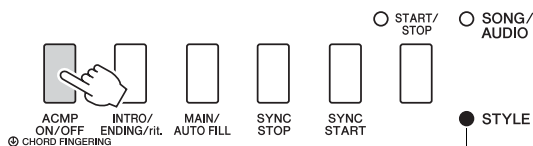
CATANAN

- Anda juga dapat memainkan Style dalam area memori flash instrumen yang ditransfer dari komputer (lihat “Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)” — halaman 8) atau yang dimuat dari flash-drive USB (halaman 86), dan Style pada flash-drive USB yang dihubungkan ke instrumen. Gaya-gaya ini diberi nomor dari 206 ke atas.

Memainkan hanya Bagian Irama

Menekan tombol [START/STOP] akan memulai playback bagian irama saja. Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol [START/STOP]. Ingatlah bahwa beberapa Style, seperti Style berkategori “PIANIST”, tidak mempunyai bagian irama. Style ini tidak menghasilkan voice sekalipun Anda menekan tombol [START/STOP]. Bila Anda ingin menggunakan salah satu Style ini, lakukan selalu langkah 3 dan seterusnya agar semua bagian pengiring berbunyi.

3 Tekan tombol [ACMP ON/OFF] untuk mengaktifkan Pengiring Otomatis.



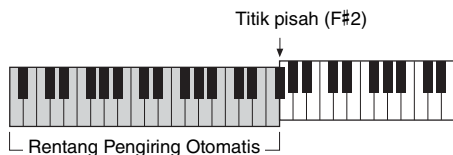
Bila diaktifkan, fungsi yang tercetak ini akan tersedia.

4 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MAIN, kemudian konfirmasi apakah akan mengaktifkan Pengiring Otomatis.



ACMP muncul bila Pengiring Otomatis diaktifkan.

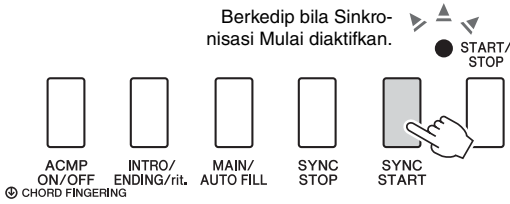
Bila Pengiring Otomatis diaktifkan, area keyboard akan dibiarkan pada Titik Pisah (54: F#2) menjadi “Auto Accompaniment range” dan hanya digunakan untuk menetapkan akor.



CATANAN

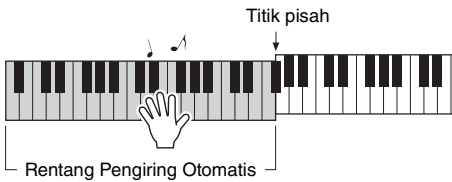
- Titik Pisah dapat ditetapkan dari tampilan FUNCTION. Untuk detailnya, lihat halaman 64.

5 Tekan tombol [SYNC START] untuk mengaktifkan Sinkronisasi Mulai.



6 Mainkan akor dalam Rentang Pengiring Otomatis untuk memulai playback Style.

Mainkan sebuah melodi dengan tangan kanan Anda dan akor dengan tangan kiri Anda.



Tanda chord

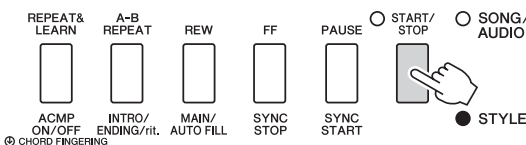
Chord yang dimainkan dalam Rentang Pengiring Otomatis akan muncul.



Untuk informasi tentang akor, lihat "Chord" (halaman 34) atau gunakan fungsi Kamus Chord (halaman 65).

Anda dapat menyesuaikan volume playback Style. Untuk detailnya, lihat halaman 63.

7 Tekan tombol [START/STOP] untuk menghentikan playback.

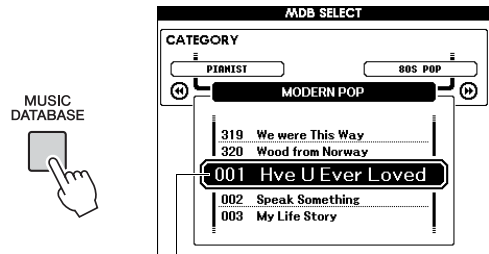


Anda dapat menambahkan intro, penutup, dan variasi irama pada playback Style dengan menggunakan "Bagian". Untuk detailnya, lihat halaman 61.

Menggunakan Database Musik

Jika Anda kesulitan menemukan dan memilih Style dan Voice yang diinginkan, gunakan fitur ini. Dari Database Musik, tinggal memilih genre musik favorit Anda yang selanjutnya akan memanggil pengaturan yang ideal.

1 Tekan tombol [MUSIC DATABASE] untuk memanggil tampilan pemilihan Database Musik.

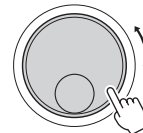


Nama Database Musik

Pengiring Otomatis maupun Sinkronisasi Mulai keduanya akan diaktifkan secara otomatis.

2 Gunakan putaran untuk memilih Database Musik yang diinginkan.

Operasi ini akan memanggil pengaturan panel seperti Voice dan gaya yang telah didaftarkan pada Database Musik yang dipilih. Daftar Database Musik disediakan dalam Data List (Daftar Data) tersendiri.



3 Mainkan keyboard sebagaimana ditunjukkan dalam Langkah 6 hingga 7 di halaman ini.

Chord

Bagi pengguna yang tidak terbiasa dengan akor, bagan ini menampilkan not untuk akor yang umum. Karena ada banyak akor berguna dan banyak cara untuk menggunakannya dalam musik, lihatlah buku akor yang tersedia secara komersial untuk mengetahui detailnya lebih jauh.

★ menunjukkan nada dasar.

Mayor	Minor	Seventh	Minor Seventh	Major Seventh
C 	Cm 	C7 	Cm7 	CM7
D 	Dm 	D7 	Dm7 	DM7
E 	Em 	E7 	Em7 	EM7
F 	Fm 	F7 	Fm7 	FM7
G 	Gm 	G7 	Gm7 	GM7
A 	Am 	A7 	Am7 	AM7
B 	Bm 	B7 	Bm7 	BM7

- Berbagai macam jenis akor dapat dikenali, termasuk jenis akor di atas.
- Tergantung pada jenis akor, inversi dapat digunakan, termasuk dalam posisi "nada dasar".
- Beberapa jenis akor mungkin tidak dikenali jika sebagian not ditinggalkan.

Chord Mudah

Metode ini memungkinkan Anda memainkan akor dengan mudah dalam rentang pengiring pada keyboard hanya dengan satu, dua, atau tiga jari.

Untuk nada dasar "C"



Untuk memainkan akor mayor
Tekan nada dasar (★) akor tersebut.



Untuk memainkan akor minor
Tekan nada dasar bersama tombol hitam terdekat di sebelah kirinya.



Untuk memainkan akor ketujuh
Tekan nada dasar bersama tombol putih terdekat di sebelah kirinya.



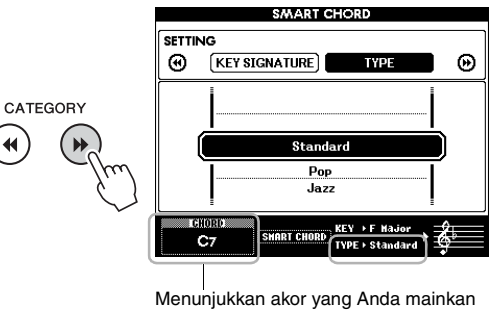
Untuk memainkan akor ketujuh minor
Tekan nada dasar bersama tombol putih dan tombol hitam terdekat di sebelah kirinya (tiga tombol sekaligus).

Mengubah Jenis Penjarian Chord

Ada tiga macam Jenis Penjarian Chord. Untuk detailnya, lihat halaman 64.

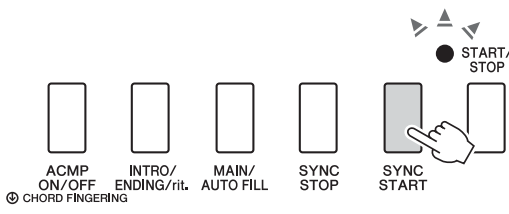
Halaman TYPE:

Halaman ini menyediakan lima Jenis genre musik yang menentukan penetapan akor spesifik untuk setiap not tangga nada dalam rentang Pengiring Otomatis. Walaupun memilih sebuah Style di langkah 1 secara otomatis akan mengatur Jenis yang optimal, Anda dapat memilih Jenis di sini agar hasilnya lebih sesuai, jika perlu. Caranya, dari tampilan SMART CHORD, tekan tombol CATEGORY [▶▶] untuk memilih halaman TYPE kemudian gunakan putaran untuk memilih Jenis. Penetapan akor sesungguhnya disediakan dalam Chord Cerdas dalam Data List (Daftar Data) tersendiri.



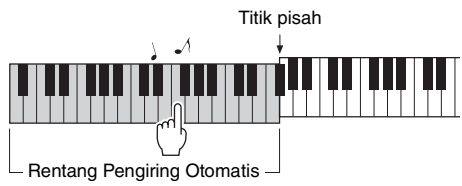
- CATATAN**
- Setiap jenis musik hanya berasumsi kemajuan akor biasa atau konvensional untuk Style.
 - Nada dasar akor yang diperlihatkan di bagian kiri bawah tampilan selama perekaman Lagu mungkin berbeda saat Lagu yang telah direkam dimainkan kembali.

6 Tekan tombol [SYNC START] untuk mengaktifkan Sinkronisasi Mulai.



7 Sesuai dengan skor musik atau kemajuan akor permainan Anda, mainkan hanya kunci dasar dengan tangan kiri.

Menekan sebuah tombol akan memulai playback Style. Anda dapat mencoba kemajuan akor F - F# - G - C - F - C dalam rangka merujuk skor pada halaman 35.



Contoh skor untuk fungsi Chord Cerdas disediakan dalam Data List (Daftar Data) tersendiri.

Smart List	Chord	Smart List
001	F	001
002	C7	002
003	F	003
004	C7	004
005	F	005
006	C7	006
007	F	007
008	G7	008
009	F	009
010	F#m7	010
011	C7	011
012	C7	012
013	F	013
014	F	014
015	C#m7	015
016	Dm	016
017	C	017
018	F	018
019	F	019
020	G7	020
021	F	021
022	F#m7	022
023	Gm7	023
024	C7	024
025	F	025

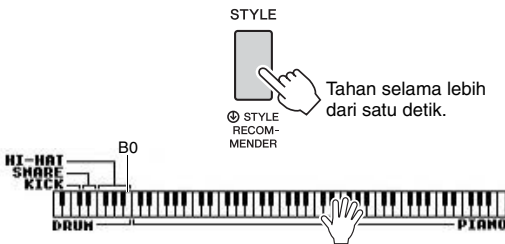
8 Tekan tombol [SMART CHORD] untuk menonaktifkan fungsi Chord Cerdas.

Memanggil Style Optimal untuk Permainan Anda (Style Recommender)

Fungsi praktis ini “merekendasikan” Style optimal untuk permainan Anda, berdasarkan irama yang Anda mainkan untuk satu atau dua hitungan.

1 Tahan tombol [STYLE] selama lebih dari satu detik untuk memanggil tampilan STYLE RECOMMENDER.

Keyboard dibagi oleh kunci B0 ke dalam dua bagian (Drum dan Piano) seperti yang ditampilkan di bawah ini.



Instrumen Drum (Kick, Snare, dan Hi-Hat) ditetapkan ke bagian tangan kiri sedangkan bunyi Piano ditetapkan ke bagian tangan kanan.

2 Cari Style yang diinginkan.

2-1 Tekan tombol [START/STOP] untuk memulai metronom.

Pesan “WAITING” akan muncul di tampilan. Jika perlu, gunakan tombol [+]/[-] untuk memilih ketukan, dan gunakan tombol [TEMPO/TAP] untuk menyesuaikan tempo (halaman 63).

2-2 Saat “WAITING” ditampilkan, mainkan irama yang Anda ingat pada bagian Drum atau Piano sebanyak satu atau dua hitungan bersama metronom.

Di bawah ini adalah dua contoh yang bisa digunakan.

Contoh 1: Mainkan irama berikut di bagian Piano pada keyboard.



Style Bossa Nova atau gaya serupa mungkin akan dicantumkan pada tampilan.

Contoh 2: Mainkan irama berikut di bagian Drum spesial pada keyboard.



Style 8 ketukan atau gaya serupa mungkin akan dicantumkan pada tampilan.

Pengaturan waktu yang Anda gunakan untuk memainkan kunci dianalisis selama beberapa detik, kemudian playback Style yang paling direkomendasikan akan dimulai. Selain itu, calon Style lain yang direkomendasikan akan dicantumkan dalam tampilan.



CATATAN

- Hanya not sesuai pengaturan waktu yang akan dianalisis. Tempo, tinada, dan panjang not akan diabaikan.
- Style yang direkomendasikan akan dimainkan kembali sesuai dengan akor terakhir yang dimainkan di bagian PIANO. Bagian PIANO akan mendeteksi akor dengan Jenis Penjarian Chord “FullKeyboard” (halaman 64).

3 Dengarkan Style yang paling direkomendasikan, saat memainkan akor di bagian PIANO (seperti yang ditampilkan di langkah 1).

Anda dapat mencoba Style lain yang dicantumkan dengan menggunakan putaran. Jika Anda tidak dapat menemukan Style yang diinginkan dalam daftar, tekan tombol [STYLE], kemudian kembali ke langkah 2-2.

4 Bila Anda puas dengan Style yang ditemukan tersebut, tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Rekomendasi Style.

5 Mainkan keyboard bersama Style yang baru Anda temukan.

Memainkan Lagu dan File Audio

Ada dua macam data yang dapat direkam dan dimainkan kembali pada instrumen ini: **Lagu dan File Audio**. Selain dapat memainkan Lagu atau File Audio dan mendengarkannya, Anda juga dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu dan File Audio.

• Lagu

Lagu disusun menurut kategori seperti dicantumkan di bawah ini, memungkinkan Anda memilih dengan mudah dari kategori yang diinginkan. Nomor 001–100 adalah Lagu Preset, dan daftar lengkap disediakan dalam Data List (Daftar Data) tersendiri. Nomor 101–105 adalah Lagu yang telah Anda rekam pada instrumen ini, dan nomor dari 106 ke atas adalah file MIDI dalam format SMF (Standard MIDI File) dalam memori flash instrumen dan flash-drive USB yang dihubungkan ke instrumen ini.

SONG

- | | | |
|---------|----------------------|--|
| 001-003 | MAIN DEMO | • Memberi tahu Anda mengenai kemampuan lebih lanjut dari instrumen ini. |
| 004-011 | VOICE DEMO | • Mendemonstrasikan beberapa Voice berguna pada instrumen ini. |
| 012-037 | PIANO SOLO | • Ini adalah karya-karya solo piano. |
| 038-064 | PIANO ENSEMBLE | • Ini adalah karya-karya ensemble piano. |
| 065-074 | PIANO ACCOMPANIMENT | • Bila Anda perlu mempraktikkan pola pendukung (pengiring), lagu-lagu ini cocok untuk keperluan tersebut. |
| 075-093 | CLASSICAL MELODIES | • Berisi karya-karya musik klasik terkenal. |
| 094-100 | TRADITIONAL MELODIES | • Berisi lagu tradisional dari seluruh dunia. |
| 101-105 | USER SONG | • Lagu yang telah Anda rekam pada instrumen ini (halaman 44). |
| 106- | FLASH MEMORY / USB | • Lagu (file MIDI) dalam area memori flash instrumen yang ditransfer dari komputer (lihat "Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)"—halaman 8) atau yang dimuat dari flash-drive USB (halaman 86), dan Lagu (file MIDI) pada flash-drive USB yang dihubungkan ke instrumen. |

CATATAN

- Data skor untuk Lagu Preset (selain Lagu Demo Gambaran Umum dan Lagu 1–11) disediakan dalam Song Book (Buku Lagu) yang tersedia sebagai download gratis dari situs web (halaman 8).

• File audio

File Audio yang tersedia secara komersial dalam format WAV (ekstensi file: .wav dengan laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo) dan file Audio yang telah Anda rekam sendiri pada flash-drive USB dapat dimainkan kembali (halaman 49).

Ketersediaan fungsi berbeda-beda antara Lagu dan file Audio. Dalam buku panduan ini, ikon berikut menunjukkan apakah penjelasan berlaku untuk masing-masing Lagu atau file Audio.

Misalnya: **SONG** **AUDIO** ... Menunjukkan penjelasan hanya berlaku untuk Lagu.

Mendengarkan Demo

Ini adalah demo khusus untuk demonstrasi voice dan fitur. Tekan tombol [DEMO/BGM] untuk memulai playback Demo Gambaran Umum, dengan memanggil beragam tampilan secara berurutan.

DEMO/BGM



Untuk menghentikan playback, tekan tombol [DEMO/BGM] atau tombol [START/STOP]. Perhatikan bahwa fungsi yang menyangkut Lagu dengan "**SONG**" tidak dapat diterapkan pada Demo Gambaran Umum.

CATATAN

- Dengan pengaturan default, hanya satu Demo yang dimainkan kembali dan diulangi bila tombol [DEMO/BGM] ditekan. Pengaturan ini dapat diubah agar semua Lagu Preset dimainkan, atau semua Lagu dan file Audio pada flash-drive USB akan dimainkan. Lima pengaturan grup playback telah disediakan. Tinggal memilih yang paling cocok dengan kebutuhan Anda (halaman 66).

Memainkan Lagu atau Audio File

SONG AUDIO

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal USB TO DEVICE” pada halaman 80.

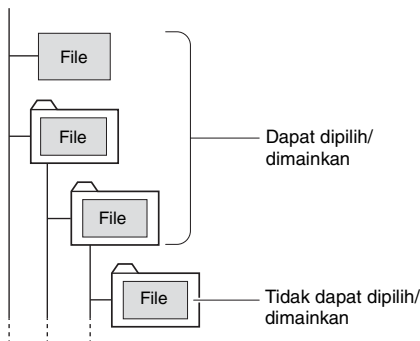
- Jika Anda ingin memainkan kembali sebuah Lagu atau file Audio pada flash-drive USB, hubungkan flash-drive USB ke terminal USB TO DEVICE.

File Audio harus berada pada flash-drive USB.

Penting

- Untuk memainkan sebuah file pada flash-drive USB, file tersebut harus disimpan di direktori akar flash-drive USB atau folder tingkat pertama/tingkat kedua di direktori akar. File yang disimpan di folder tingkat ketiga yang dibuat dalam folder tingkat kedua tidak dapat dipilih dan dimainkan oleh instrumen.

Flash-drive USB (Akar)

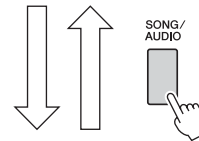
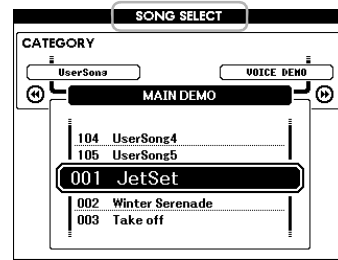


- 2 Tekan tombol [SONG/AUDIO] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan SONG SELECT untuk pemilihan Lagu, atau tampilan AUDIO SELECT untuk pemilihan Audio.

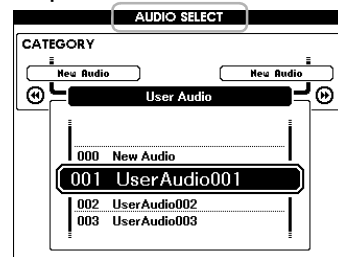
Lagu atau file Audio yang tersedia dicantumkan pada tampilan.

Jika flash-drive USB telah dihubungkan, menekan tombol [SONG/AUDIO] berulang-ulang akan memindah antara dua tampilan: SONG SELECT dan AUDIO SELECT. Jika flash-drive USB tidak terhubung, operasi ini akan memanggil tampilan SONG SELECT saja.

Tampilan SONG SELECT



Tampilan AUDIO SELECT



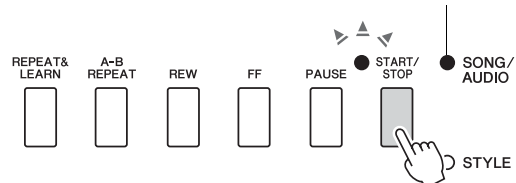
- 3 Gunakan putaran untuk memilih Lagu atau file Audio yang diinginkan.

Saat memilih Lagu, lihat daftarnya pada halaman 38.

- 4 Tekan tombol [START/STOP] untuk memulai playback.

Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol [START/STOP].

Bila diaktifkan, fungsi yang tercetak di atas tombol akan tersedia.



Anda dapat menyesuaikan volume Lagu (halaman 67) dan volume Audio (halaman 67).

Menyesuaikan Tempo Lagu

Sama prosedurnya dengan tempo Style. Lihat halaman 63.

[CATATAN]

- Tempo playback audio tidak dapat diubah.

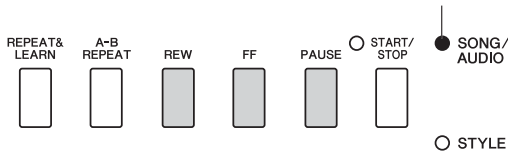
Rew, FF dan Pause

SONG

AUDIO

Instrumen ini memungkinkan Anda maju cepat [FF], mundur [REW], dan menghentikan sementara [PAUSE] playback Lagu atau file Audio.

Bila diaktifkan, fungsi yang tercetak di atas tombol akan tersedia.



Menekan tombol [REW] atau [FF] sekali akan memindah satu hitungan mundur/maju untuk Lagu, atau satu detik untuk file Audio. Menahan salah satu tombol akan menggulir mundur/maju terus-menerus. Tekan tombol [PAUSE] untuk menghentikan sementara playback, dan tekan lagi untuk memulai dari titik itu.

Pengulangan A-B

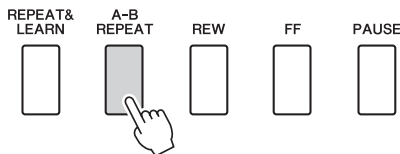
SONG

AUDIO

Anda dapat menetapkan bagian Lagu yang diinginkan dan berulang-ulang memainkan kembali bagian itu dengan mengatur titik A (titik mulai) dan titik B (titik akhir).



- 1 Mulailah playback Lagu (halaman 39).
- 2 Saat playback mencapai titik yang ingin Anda tetapkan sebagai titik mulai, tekan tombol [A-B REPEAT] untuk mengatur titik A.



- 3 Saat playback mencapai titik yang ingin Anda tetapkan sebagai titik akhir, tekan lagi tombol [A-B REPEAT] untuk mengatur titik B.

Bagian A-B yang ditetapkan dari Lagu tersebut sekarang akan dimainkan berulang-ulang.

- 4 Untuk membatalkan playback pengulangan, tekan tombol [A-B REPEAT].

Untuk menghentikan playback, tekan tombol [START/STOP].

CATATAN

- Jika Anda ingin mengatur titik mulai "A" di bagian teratas pada Lagu, tekan tombol [A-B REPEAT] sebelum memulai playback.

Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Track

SONG

AUDIO

Setiap "track" Lagu memainkan bagian yang berbeda—melodi, perkusi, pengiring, dsb. Setiap trek dapat dibungkam sehingga Anda dapat memainkan sendiri bagian yang dibungkam.

Menekan tombol Track berulang-ulang akan memindah status jadi aktif/nonaktif.



Track akan dimainkan kembali.



Track tidak berisi data.

Track telah dibungkam.

CATATAN

- Hingga dua tombol Track dapat ditekan secara bersamaan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan.

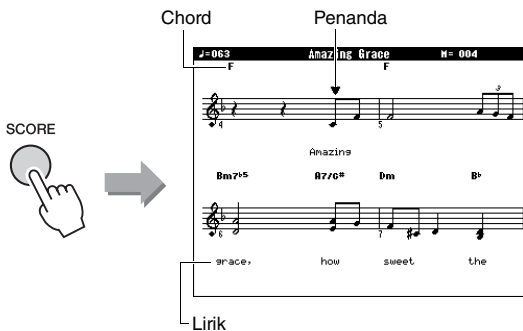
Menampilkan Notasi Lagu

SONG

AUDIO

Anda dapat melihat notasi musik (skor) untuk Lagu yang dipilih.

- 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1–3 pada halaman 39).
- 2 Tekan tombol [SCORE] untuk memanggil tampilan Notasi musik.
Setiap kali menekan tombol akan mengganti gaya notasi yang ditampilkan antara satu staff dan dua staff.



Baik akor maupun lirik akan ditampilkan dalam tampilan skor satu staff untuk Lagu yang berisi data akor dan lirik.

- 3 Tekan tombol [START/STOP] untuk memulai playback Lagu.

Penanda akan berpindah untuk menunjukkan posisi saat ini.

Jika bagian Lagu dibungkam pada titik ini, Anda hanya dapat mendengar voice permainan Anda sendiri sehingga Anda dapat memainkan sendiri Lagu tersebut sambil membaca skornya. Lihat halaman 40 untuk informasi selengkapnya tentang membungkam Lagu.

CATATAN

- Bila ada banyak lirik, mungkin akan ditampilkan dalam dua baris satu hitungan, dan/atau beberapa lirik atau akor mungkin akan disingkat.
- Not kecil yang sulit dibaca akan lebih mudah dibaca setelah Anda menggunakan fungsi Kuantisasi (halaman 75).
- Tidak ada akor atau lirik yang diperlihatkan pada tampilan.

- 4 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MAIN.

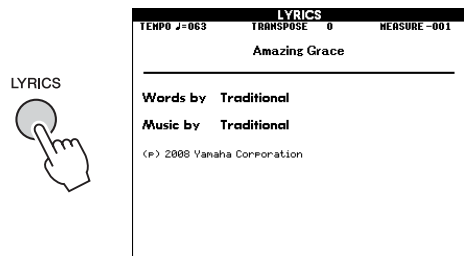
Menampilkan Lirik

SONG

AUDIO

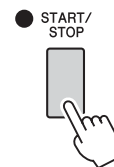
Bila Lagu yang dipilih berisi data lirik, Anda dapat melihatnya pada tampilan instrumen selama playback.

- 1 Pilih Lagu 38 (langkah 1–3 pada halaman 39), yang merupakan satu-satunya Lagu internal yang menyediakan tampilan lirik.
- 2 Tekan tombol [LYRICS] untuk memanggil tampilan Lirik.
Judul, penulis lirik, dan pengarang Lagu akan muncul pada tampilan.



- 3 Tekan tombol [START/STOP].

Lagu akan dimainkan kembali saat lirik dan akor diperlihatkan pada tampilan. Lirik akan disorot untuk menampilkan lokasi saat ini dalam Lagu.



CATATAN

- File Lagu yang tersedia secara komersial, termasuk file berformat XF (halaman 10), kompatibel dengan fitur tampilan Lirik selama berupa file berformat file MIDI standar yang berisi data lirik. Tampilan lirik mungkin tidak dimungkinkan pada beberapa file.

- 4 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MAIN.

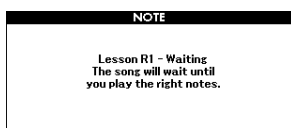
Menggunakan Fitur Pelajaran Lagu

Anda dapat menggunakan Lagu yang dipilih untuk pelajaran tangan kiri, tangan kanan, atau kedua tangan. Cobalah mempraktikkan dengan ketiga jenis Pelajaran Lagu ini.

Tiga Jenis Pelajaran Lagu

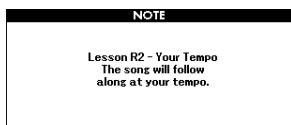
Lesson 1—Waiting (Menunggu)

Dalam pelajaran ini, cobalah memainkan not yang diperlihatkan pada tampilan dengan benar. Lagu akan berhenti sementara hingga Anda memainkan not yang benar.



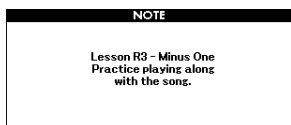
Lesson 2—Your Tempo (Tempo Anda)

Dalam pelajaran ini, cobalah memainkan not yang diperlihatkan pada tampilan dengan pengaturan waktu benar. Tempo playback Lagu akan berubah untuk menyesuaikan dengan kecepatan Anda memainkan.



Lesson 3—Minus One

Inilah saatnya menyempurnakan teknik Anda. Lagu akan dimainkan dengan tempo normal, dikurangi bagian yang telah Anda pilih untuk dimainkan. Mainkan sambil mendengarkan Lagu.



Mempraktikkan dengan Pelajaran Lagu

1 Pilih Lagu yang diinginkan untuk pelajaran Anda (halaman 39).

CATATAN

- File Audio tidak dapat digunakan bersama fitur-fitur Pelajaran.

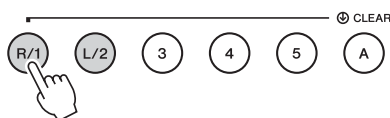
CATATAN

- Fitur Pelajaran Lagu dapat diterapkan juga pada User Song dan Lagu (SMF format 0 dan 1) pada flash-drive USB atau ditransfer/dimuat pada instrumen (halaman 84 dan 86).

2 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MAIN.

3 Pilih bagian yang ingin Anda praktikkan.

Tekan tombol [R/1] untuk pelajaran tangan kanan, tombol [L/2] untuk pelajaran tangan kiri, atau tekan kedua tombol [R/1] dan [L/2] secara bersamaan untuk pelajaran kedua tangan. Bagian yang dipilih saat ini akan diperlihatkan di sudut kanan atas tampilan.

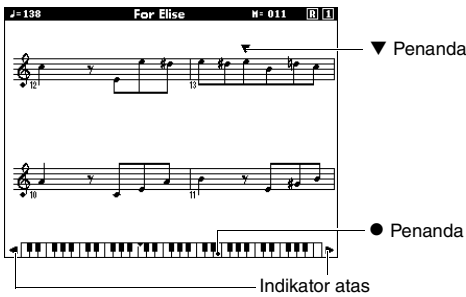
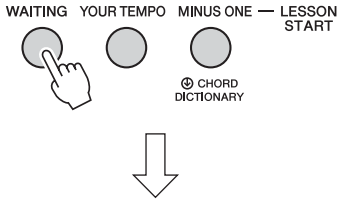


- R** : Pelajaran tangan kanan
- L** : Pelajaran tangan kiri
- L R** : Pelajaran kedua tangan



4 Tekan tombol LESSON START yang diinginkan, [WAITING], [YOUR TEMPO] atau [MINUS ONE] untuk memulai playback Pelajaran Lagu.

Mainkan not yang ditampilkan pada skor di layar. Penanda skor dan penanda keyboard dalam tampilan akan menunjukkan not yang akan dimainkan.



CATATAN

- Notasi musik di layar mungkin ditampilkan satu oktaf lebih tinggi atau lebih rendah (atau lebih) tergantung pada Voice yang digunakan dalam Lagu.
- Karena tampilan mempunyai keterbatasan, skor di layar mungkin tampak sedikit berbeda dari skor yang tersedia secara komersial. Saat menggunakan fungsi Pelajaran, pastikan juga melihat not yang ditampilkan di keyboard di layar di bagian bawah tampilan. Anda dapat menyesuaikan penampilan skor pada tampilan Pelajaran dengan mengubah parameter Kuantisasi dalam kategori Notasi musik dalam Daftar Fungsi (halaman 75).

Memindah keyboard di layar ke kiri atau ke kanan.

Jika Indikator atas muncul, area () tersembunyi pada keyboard dapat ditampilkan dengan menekan tombol [+] atau [-]. Not yang sesungguhnya berada di luar rentang keyboard tidak dapat digunakan dalam pelajaran.



Untuk menghentikan playback Pelajaran, tekan tombol [START/STOP]. Bahkan selama playback, Anda dapat mengubah nomor Pelajaran dengan menekan tombol [WAITING], [YOUR TEMPO], atau [MINUS ONE].

5 Bila playback Pelajaran mencapai akhir, periksalah evaluasi Grade pada tampilan.

Permainan Anda akan dievaluasi dalam empat tingkatan: OK, Good, Very Good, atau Excellent. Setelah tampilan evaluasi muncul, pelajaran akan dimulai lagi dari awal.



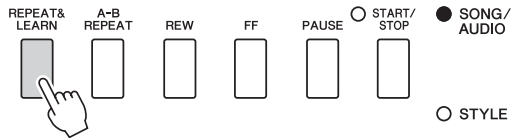
CATATAN

- Fitur evaluasi dapat dinonaktifkan melalui item FUNCTION "Grade" (halaman 75).

Menyempurnakan Latihan—Ulang & Pelajari

Jika Anda ingin mempraktikkan bagian tertentu di mana Anda telah membuat kesalahan atau kesulitan menggunakan fungsi Ulang & Pelajari.

Tekan tombol [REPEAT & LEARN] selama playback Pelajaran.



Lokasi Lagu akan mundur empat hitungan, penghitung satu hitungan akan dimainkan, kemudian playback Lagu akan dimulai lagi. Playback empat hitungan akan diulangi dengan perhitungan satu hitungan.

Untuk keluar dari status ini, tekan lagi tombol ini.

CATATAN

- Anda dapat mengubah jumlah hitungan yang akan dilompati ke belakang oleh fungsi Ulang & Pelajari dengan menekan tombol angka [1] hingga [9] selama playback pengulangan.

Merekam Permainan Anda

Instrumen ini memungkinkan Anda merekam permainan dengan dua metode berikut.

• Perekaman Lagu (perekaman MIDI)

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke instrumen sebagai User Song, dalam SMF (format 0) file MIDI. Jika Anda ingin merekam ulang bagian tertentu atau mengedit parameter seperti Voice, gunakan metode ini. Juga, jika Anda ingin merekam permainan ke setiap trek satu per satu, lakukan “Merekam ke Track yang Ditetapkan” pada metode perekaman Lagu. Karena User Song tidak dapat dikonversi ke file Audio setelah merekam (halaman 85), Anda mungkin perlu menggunakan perekaman Lagu (dengan perekaman trek individual) untuk membuat dahulu sebuah aransemen kompleks yang tidak dapat Anda mainkan langsung, kemudian mengubahnya jadi file Audio. Untuk satu User Song dapat direkam hingga sekitar 30.000 not.

• Rekaman Audio (halaman 49)

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke flash-drive USB sebagai file Audio. Perekaman selesai tanpa memilih bagian yang terekam. Karena disimpan dalam format WAV stereo dengan resolusi kualitas CD biasa (44,1 kHz/16 bit) secara default, maka file dapat dikirim ke dan dimainkan pada pemutar musik portabel dengan menggunakan komputer. Instrumen ini memungkinkan Anda merekam hingga 80 menit per rekaman tunggal.

Perekaman Lagu

SONG

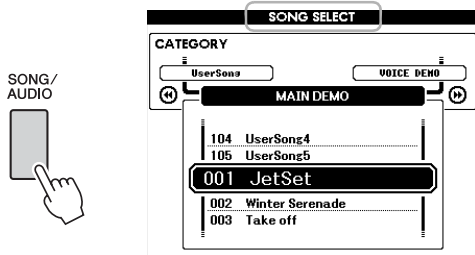
AUDIO

Anda dapat merekam hingga lima permainan dan menyimpannya sebagai User Song 101 hingga 105. Operasi ini untuk merekam Lagu baru dari nol. Jika Anda ingin merekam ulang trek tertentu, lakukan “Merekam ke Track yang Ditetapkan” pada halaman 46.

CATATAN

- Split Voice, Metronom, voice AUX IN dan voice MIC INPUT tidak dapat direkam.

1 Tekan tombol [SONG/AUDIO] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan SONG SELECT untuk perekaman Lagu.



Jika flash-drive USB telah dihubungkan, menekan tombol [SONG/AUDIO] berulang-ulang akan memindah antara dua tampilan: SONG SELECT dan AUDIO SELECT. Jika flash-drive USB tidak terhubung, operasi ini akan memanggil tampilan SONG SELECT saja.

Anda dapat memilih User Song yang diinginkan dengan putaran.

2 Jika Anda ingin merekam dengan sebuah Style, tekan tombol [STYLE] kemudian tombol [ACMP ON/OFF] untuk mengaktifkan ACMP.

Setelah Anda mengatur ACMP ke ON, jangan panggil tampilan SONG SELECT atau AUDIO SELECT karena melakukan hal tersebut akan mengatur ACMP ke OFF.

3 Tekan tombol [REC] untuk mengaktifkan perekaman.

Jika User Song belum dipilih, operasi ini akan memilih User Song yang belum direkam bernomor terendah (dari 101–105) sebagai target Perekaman.



Track 1 (dan A) secara otomatis dipilih untuk perekaman.

Untuk membatalkan perekaman, tekan tombol [REC] atau tombol [EXIT].

PEMBERITAHUAN

- Jika semua User Song (Lagu bernomor 101–105) berisi data yang telah direkam, Lagu 101 secara otomatis akan dipilih. Dalam hal ini, Anda akan merekam di atasnya dan menghapus data sebelumnya untuk Lagu ini.

CATATAN

- Anda dapat menggunakan Metronom saat merekam walaupun voice metronom tidak akan direkam. Setelah menekan tombol [REC], atur Tanda Birama dan mulailah Metronom sebelum beralih ke langkah 4.

4 Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.

Anda juga dapat memulai perekaman dengan menekan tombol [START/STOP].



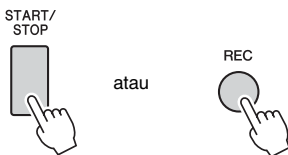
Hitungan saat ini akan diperlihatkan pada tampilan selama perekaman.



Hitungan saat ini

5 Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol [START/STOP] atau tombol [REC] untuk menghentikan perekaman.

Saat perekaman berhenti, akan muncul pesan yang menanyakan apakah Anda ingin menyimpan Lagu.

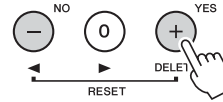


PEMBERITAHUAN

- Lagu yang telah direkam akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi simpan.

6 Tekan tombol [+] (YES) untuk menyimpan Lagu.

Lagu akan disimpan sebagai file MIDI ke nomor Lagu 101–105. Untuk membatalkan penyimpanan, tekan tombol [-] (NO) saat dikonfirmasi.



PEMBERITAHUAN

- Jangan coba-coba mematikan instrumen saat pesan "Now Writing..." diperlihatkan dalam tampilan. Melakukan hal tersebut dapat merusak memori flash dan mengakibatkan hilangnya data.

7 Untuk mendengarkan permainan yang baru direkam, tekan tombol [START/STOP].

CATATAN

- Jika Anda menekan tombol [-] (NO) sekali untuk menanggapi pesan konfirmasi, Anda punya pilihan untuk menyimpan Lagu tersebut nanti hingga instrumen dimatikan atau hingga memilih Lagu lain. Caranya, tahan tombol [REC] hingga muncul pesan konfirmasi penyimpanan, kemudian tekan tombol [+] (YES).

Data yang tidak dapat direkam ke Lagu

Voice AUX in, voice mikrofon, voice Metronom, efek Resonansi Damper, Split Voice, Resonansi Damper ON/OFF, Jenis Master EQ, Penguatan Output, I.A.Control, Kedalaman I.A.Control, MDB, Volume Lagu, Transpose, Penalaan, Titik Pisah

Data yang tidak dapat diubah selama perekaman Lagu

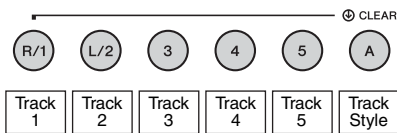
Nomor Style, ACMP ON/OFF, pengaturan Chord Cerdas, Volume Style, Penjarjian Chord, Respons Sentuhan, Tanda Birama

Merekam ke Track yang Ditetapkan

SONG

AUDIO

Pada Perekaman Lagu, Anda dapat membuat Lagu yang terdiri dari enam trek (1-5 dan A) dengan merekam permainan Anda ke setiap trek satu per satu. Dalam merekam karya piano, misalnya, Anda dapat merekam bagian tangan kanan ke Track 1 kemudian merekam bagian tangan kiri ke Track 2, yang memungkinkan Anda membuat sebuah karya lengkap yang mungkin sulit dimainkan langsung dengan kedua tangan sekaligus. Untuk merekam permainan dengan playback Style, misalnya, rekam playback Style ke Track A, kemudian rekam melodi ke Track 1 sambil mendengarkan playback Style yang sudah direkam. Dengan cara ini, Anda dapat membuat sebuah Lagu lengkap yang tadinya sulit, atau bahkan tidak mungkin, dimainkan langsung.



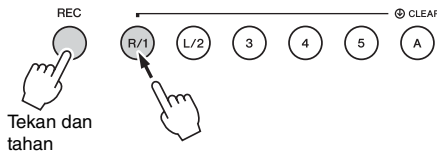
- Track [1]–[5]** Untuk merekam permainan keyboard Anda, seperti karya piano.
- Track [A]** Untuk merekam playback Style.

CATATAN

- Split Voice, Metronom, voice AUX IN dan voice MIC INPUT tidak dapat direkam.

Sebelum merekam, lakukan pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Voice/Style.

- Jika Anda ingin merekam ulang User Song yang ada, pilih User Song yang diinginkan. (Lakukan langkah 1 pada halaman 44 kemudian pilih User Song dari 101–105 dengan menggunakan putaran.)**
Jika Anda ingin merekam dari nol, pilih User Song yang belum direkam.
- Untuk menetapkan trek target, sambil menahan tombol [REC], tekan satu tombol trek dari [1]–[5] atau [A].**
Untuk membatalkan merekam ke trek yang ditetapkan, tekan lagi tombol itu.



Untuk merekam permainan keyboard Anda, pilih dari [1] hingga [5]. (Untuk merekam Dual Voice, pilih dari [1] hingga [3].)
Untuk merekam playback Style, pilih [A]. (ACMP secara otomatis diaktifkan.)

Track yang dipilih akan disorot dalam tampilan.

(Bila Track 1 dipilih)



Track 1 akan disorot

(Bila Track A dipilih)



Track A akan disorot

Bila Track A dipilih, Anda dapat menetapkan satu trek lagi dari [1]–[5] dengan mengulangi langkah-langkah ini, dan sebaliknya.

Untuk membatalkan perekaman, tekan tombol [REC] atau tombol [EXIT].

PEMBERITAHUAN

- Jika Anda merekam ke sebuah trek yang berisi data yang telah direkam sebelumnya, data sebelumnya akan ditimpa dan hilang.

CATATAN

- Jika Pengiring Otomatis aktif dan Track [A] belum direkam, Track [A] secara otomatis akan dipilih untuk perekaman bila salah satu Track ([1]–[5]) dipilih. Jika Anda hanya ingin merekam ke Track [1]–[5], pastikan menonaktifkan Track [A].
- Jika User Song telah dipilih di langkah 1 sudah berisi data Style yang telah direkam, nomor Style yang sama akan dipilih secara otomatis. Jika Anda ingin memilih Style lain, tekan tombol [STYLE] kemudian gunakan putaran untuk memilih Style yang diinginkan setelah menetapkan trek [A].

CATATAN

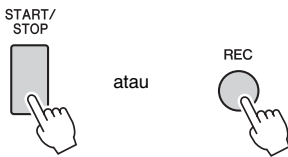
- Anda dapat menggunakan Metronom saat merekam walaupun voice metronom tidak akan direkam. Setelah menekan tombol [REC], atur Tanda Birama dan mulailah Metronom sebelum beralih ke langkah 3.

3 Mainkan keyboard untuk memulai Merekam.



4 Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol [START/STOP] atau tombol [REC] untuk menghentikan perekaman.

Saat perekaman berhenti, akan muncul pesan yang menanyakan apakah Anda ingin menyimpan Lagu.

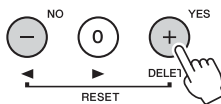


PEMBERITAHUAN

- Permainan yang telah direkam akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

5 Tekan tombol [+] (YES) untuk menyimpan Lagu.

Lagu akan disimpan sebagai file MIDI ke nomor Lagu 101–105. Untuk membatalkan penyimpanan, tekan tombol [-] (NO) saat dikonfirmasi.



Nomor trek yang telah direkam dalam tampilan akan diperlihatkan dalam border kotak.



PEMBERITAHUAN

- Jangan coba-coba mematikan instrumen saat pesan "Now Writing..." diperlihatkan dalam tampilan. Melakukan hal tersebut dapat merusak memori flash dan mengakibatkan hilangnya data.

6 Untuk mendengarkan permainan yang baru direkam, tekan tombol [START/STOP].

7 Rekam permainan Anda ke trek lain dengan mengulangi langkah-langkah 2–6.

Di langkah 2, pilih trek yang tidak berisi data yang telah direkam. Mainkan keyboard sambil mendengarkan data yang telah direkam.

Anda dapat merekam setiap trek [1]–[5] menggunakan Voice yang berbeda. Sebelum menetapkan trek target, tekan tombol [VOICE] dan pilih Voice yang diinginkan, kemudian tekan tombol [EXIT].

CATATAN

- Saat merekam trek lain, Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan trek yang telah direkam menggunakan tombol-tombol trek.

Lihat halaman 45 untuk informasi tentang data yang tidak dapat direkam ke Lagu atau tidak dapat diubah selama perekaman Lagu.

Mengosongkan User Song

SONG

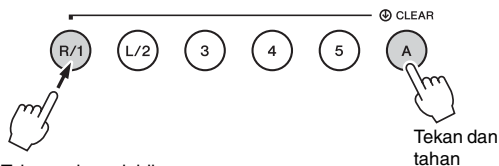
AUDIO

Anda dapat mengosongkan semua trek User Song.

- 1 Tekan tombol [SONG/AUDIO], kemudian pilih User Song (101 hingga 105) yang akan dikosongkan.
- 2 Sambil menahan tombol trek [A], tekan tombol trek [1] selama lebih dari satu detik.

Sebuah pesan konfirmasi akan muncul pada tampilan.

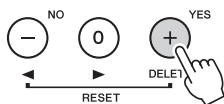
Untuk membatalkan operasi ini, tekan tombol [-] (NO).



Tahan selama lebih dari satu detik.

- 3 Tekan tombol [+] (YES) untuk mengosongkan Lagu.

Sebuah pesan kemajuan pengosongan akan muncul sebentar pada tampilan.



Mengosongkan Track yang Ditetapkan dari User Song

SONG

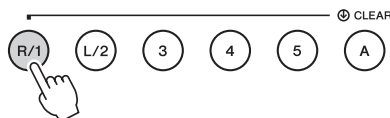
AUDIO

Ini memungkinkan Anda mengosongkan trek satu per satu dari User Song.

- 1 Tekan tombol [SONG/AUDIO], kemudian pilih User Song yang diinginkan (101 hingga 105).
- 2 Dari [1] hingga [5] dan [A], tekan tombol Track yang akan dikosongkan selama lebih dari satu detik.

Sebuah pesan konfirmasi akan muncul pada tampilan.

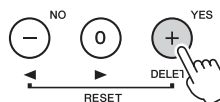
Untuk membatalkan operasi ini, tekan tombol [-] (NO).



Tahan selama lebih dari satu detik.

- 3 Tekan tombol [+] (YES) untuk mengosongkan trek.

Sebuah pesan kemajuan pengosongan akan muncul sebentar pada tampilan.



Rekaman Audio

SONG

AUDIO

Sebelum merekam, lakukan pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Voice/Style dan koneksi AUX IN dan MIC INPUT (jika Anda ingin merekam dengan voice input melalui jack AUX IN dan MIC INPUT). Semua voice yang dihasilkan melalui instrumen ini selain Metronom dapat direkam.

PEMBERITAHUAN

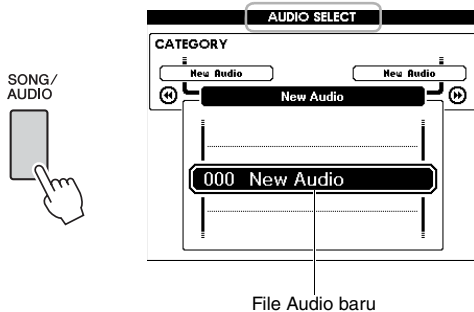
- Jangan gunakan nama file “_DGX-660_TMP.wav” dalam flash-drive USB karena file dengan nama tersebut akan ditimpa dan dihapus dengan data Audio yang baru direkam.

1 Hubungkan flash-drive USB ke terminal USB TO DEVICE.

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal USB TO DEVICE” pada halaman 80.

2 Tekan tombol [SONG/AUDIO] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan AUDIO SELECT untuk Rekaman Audio.

Jika file Audio Pengguna belum dipilih sebelumnya, operasi ini akan memilih file Audio baru sebagai target perekaman.



3 Jika perlu, pilih file Audio untuk target perekaman.

Jika ada beberapa file Audio dalam flash-drive USB dan tidak sengaja memilih file yang salah, Anda dapat memilih file yang berbeda dengan menggunakan putaran. Jika Anda ingin membuat file Audio baru, pilih “000 New Audio”.

PEMBERITAHUAN

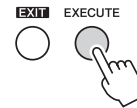
- Jika Anda merekam ke sebuah file Audio yang berisi data yang telah direkam sebelumnya, data sebelumnya akan ditimpa dan hilang.

4 Tekan tombol [REC] bila siap untuk merekam.



Jika Anda ingin membatalkan perekaman, tekan lagi tombol [REC] atau tombol [EXIT].

5 Tekan tombol [EXECUTE] untuk mulai merekam, kemudian mainkan keyboard.



Waktu perekaman yang ditempuh akan ditampilkan dalam tampilan MAIN saat merekam.

PEMBERITAHUAN

- Jangan sekali-kali melepaskan flash-drive USB atau mematikan instrumen selama merekam. Hal tersebut dapat merusak data di flash-drive USB atau data perekaman.

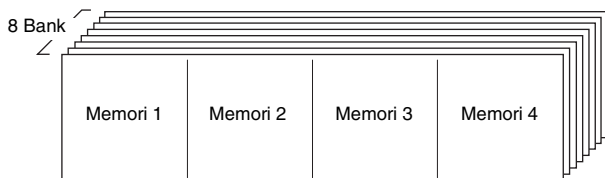
6 Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol [EXECUTE] atau tombol [REC] untuk menghentikan perekaman.

File Audio secara otomatis akan disimpan sebagai “UserAudioxxx” (xxx adalah 001–100) dalam folder bernama “USER FILES” yang secara otomatis akan dibuat pada flash-drive USB. Untuk menghapus file Audio Pengguna 001–100, lakukan “Penghapusan USB” yang diterangkan pada halaman 87.

7 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan tombol [START/STOP].

Menggunakan Registration Memory

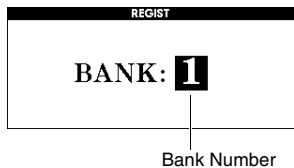
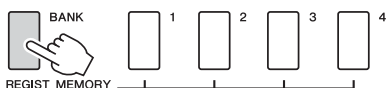
Instrumen ini mempunyai fitur Memori Registrasi yang memungkinkan Anda mengingat pengaturan favorit agar mudah dipanggil kembali bila diperlukan. Hingga 32 pengaturan lengkap dapat disimpan (delapan bank yang masing-masing berisi empat pengaturan).



Hingga 32 preset (delapan bank yang masing-masing berisi empat) dapat diingat.

Mengingat Pengaturan Panel ke Memori Registrasi

- 1 **Buat pengaturan yang diinginkan, seperti pengaturan untuk Voice dan Style.**
- 2 **Tekan dan lepaskan tombol [BANK] untuk memanggil sebuah Bank Number pada tampilan.**



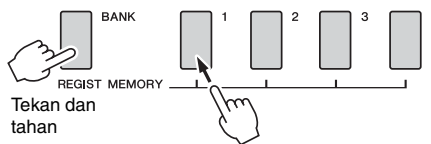
- 3 **Gunakan putaran untuk memilih Bank Number.**

CATATAN

- Data tidak dapat disimpan ke Memori Registrasi selama playback Lagu.

- 4 **Sambil menahan tombol [BANK], tekan salah satu tombol REGIST MEMORY [1] hingga [4] untuk mengingat pengaturan panel saat ini.**

Anda dapat memeriksa status Memori Registrasi di tampilan MAIN; nomor Memori yang berisi data akan menyala, dan border akan muncul di sekeliling nomor yang dipilih.



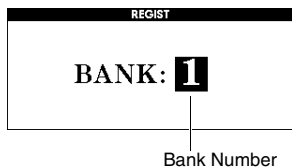
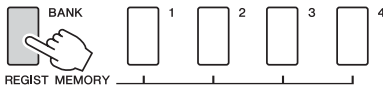
Bank Number Nomor memori

PEMBERITAHUAN

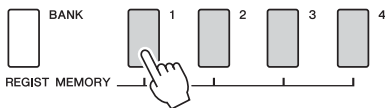
- Jika Anda memilih nomor Memori Registrasi yang sudah berisi data, data sebelumnya akan dihapus dan ditimpa dengan data baru.
- Jangan matikan instrumen saat mengingat pengaturan ke Memori Registrasi, jika tidak data bisa rusak atau hilang.

Memanggil Pengaturan Panel dari Registration Memory

- 1 Tekan dan lepaskan tombol [BANK] untuk memanggil sebuah Bank Number pada tampilan.



- 2 Gunakan putaran untuk memilih Bank Number.
- 3 Tekan salah satu tombol REGIST MEMORY [1] hingga [4] untuk memanggil tampilan pengaturan yang telah Anda ingat.



Anda dapat memeriksa status Memori Registrasi di tampilan MAIN (halaman 23).

Pengaturan yang Disimpan ke Memori Registrasi

Pengaturan Style*

Nomor Style, Pengiring Otomatis aktif/nonaktif, Titik Pisah, pengaturan Style (A/B Utama), Volume Style, Tempo, Penjarian Chord, Chord Cerdas aktif/nonaktif, Pengaturan Chord Cerdas

Pengaturan Voice

Pengaturan Main Voice (Nomor voice dan semua pengaturan Fungsi terkait)

Pengaturan Dual Voice (Ganda aktif/nonatif, nomor Voice, dan semua pengaturan Fungsi terkait)

Pengaturan Split Voice (Pisah aktif/nonatif, nomor Voice, dan semua pengaturan Fungsi terkait)

Pengaturan efek

Jenis Reverb, Jenis Chorus, Pedal aktif/nonaktif, DSP aktif/nonaktif, Jenis DSP

Pengaturan harmoni

Harmoni aktif/nonaktif dan semua pengaturan Fungsi terkait

Pengaturan lainnya

Transpose, Pengaturan Pitch Bend, Pedal yang Dapat Ditetapkan, Waktu Portamento

* Pengaturan Style tidak tersedia untuk Memori Registrasi saat menggunakan fitur Lagu/Audio.

Parameter Pencadangan dan Inisialisasi

Backup Data

Data berikut akan disimpan sekalipun instrumen dimatikan dan dapat ditransfer kemudian disimpan ke komputer melalui Musicsoft Downloader sebagai satu file Cadangan. Untuk instruksi, lihat “Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)” (halaman 8).

Backup Data

- Pengaturan Piano Room (Lihat halaman 25 untuk mengetahui detailnya.)
- Data Memori Registrasi (halaman 50)
- Pengaturan mikrofon (Lihat halaman 71 untuk mengetahui detailnya.)
- Pengaturan Fungsi (halaman 72):
 - Penalaan, Titik Pisah, Sensitivitas Sentuh, Volume Style, Volume Lagu, Volume LAN Nirkabel, Volume Metronom, Grade, Grup Demo, mode Permainan Demo, Pembatalan Demo, Sustain Panel, jenis Master EQ, Penjarian Chord, pengaturan Mati Secara Otomatis, Resonansi Damper ON/OFF, Penguatan Output, I.A. Control ON/OFF, I.A. Kedalaman Kontrol, Volume Audio, Tingkat AUX IN, Waktu portamento, Pedal yang Dapat Ditetapkan
- Pengaturan LAN Nirkabel (halaman 77)

Selain data Cadangan di atas, semua User Song dan semua file Lagu dan Style yang telah ditransfer dari komputer atau dimuat dari flash-drive USB akan tersimpan sekalipun Anda mematikan instrumen.

Untuk memulai data Cadangan, lakukan “Mengosongkan data Cadangan”.

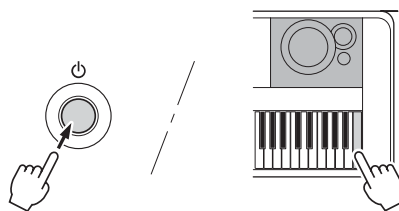
Untuk memulai data (selain data Cadangan) yang telah ditransfer dari komputer atau dimuat dari flash-drive USB, lakukan “Mengosongkan file dalam area memori flash”.

Inisialisasi

Fungsi ini akan menghapus data Cadangan yang diterangkan di atas dan data Lagu/Style, kemudian memulihkan semua pengaturan default pabrik. Bila perlu, lakukan salah satu dari dua prosedur berikut.

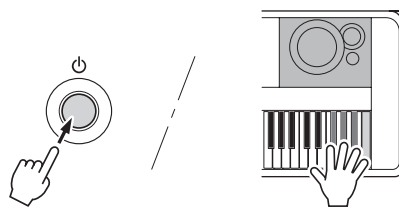
Mengosongkan Data Cadangan

Operasi ini akan menginisialisasi data cadangan. Sambil menahan tombol putih tertinggi pada keyboard, tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) untuk menyalakan instrumen. Pastikan menahan tombol tersebut hingga muncul pesan di kiri atas tampilan.



Mengosongkan file dalam area memori flash

Operasi ini menghapus semua User Song dan semua Lagu dan Style yang telah ditransfer dari komputer atau dimuat dari flash-drive USB. Sambil menahan tombol putih tertinggi dan tiga tombol hitam tertinggi secara bersamaan, tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) untuk menyalakan instrumen. Pastikan menahan tombol tersebut hingga muncul pesan di kiri atas tampilan.



PEMBERITAHUAN

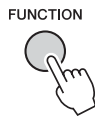
- **Ingatlah bahwa operasi ini juga menghapus data yang telah Anda beli. Pastikan menyimpan data penting ke komputer melalui perangkat lunak Musicsoft Downloader (MSD). Untuk detailnya, lihat “Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)” (halaman 8).**

Fitur yang Praktis

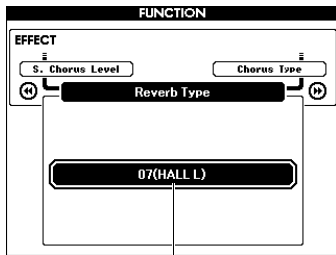
Memilih Jenis Reverb

Efek Reverb memungkinkan Anda memainkan dengan suasana seperti di aula konser yang lengkap. Walaupun memilih Style atau Lagu akan memanggil jenis Reverb yang optimal untuk seluruh voice, Anda dapat memilih jenis Reverb yang berbeda secara manual.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] dan [▶▶] untuk memanggil “Reverb Type”: Jenis Reverb saat ini ditampilkan di bawah ini.



Jenis Reverb saat ini

CATATAN

- Beberapa Lagu dan Style menggunakan Jenis Reverb yang tidak dapat dipilih melalui pengoperasian panel. Jika Lagu atau Style tersebut dimainkan kembali, “- -” akan diperlihatkan pada tampilan. Dalam hal demikian, Anda dapat memilih jenis Reverb 01 dengan tombol [+] atau [-].

3 Putar tombol putaran untuk memilih jenis Reverb.

Mainkan keyboard untuk memeriksa voice. Untuk informasi tentang jenis Reverb yang tersedia, lihat Daftar Jenis Efek dalam Data List (Daftar Data) tersendiri.

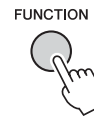
Menyesuaikan Tingkat Reverb

Anda dapat menyesuaikan tingkat Reverb yang masing-masing diterapkan pada Main Voice, Dual Voice, dan Split Voice melalui pengoperasian yang sama dengan di atas. Mengenai item di Langkah 2, lihat Daftar Fungsi pada halaman 73.

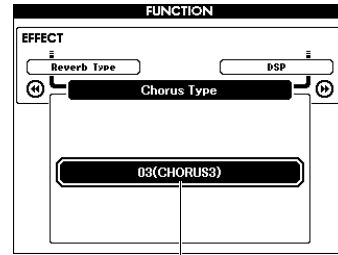
Memilih Jenis Chorus

Efek Chorus menghasilkan voice berat yang mirip dengan beberapa Voice yang sama dengan yang dimainkan bersama. Walaupun memilih Style atau Lagu akan memanggil jenis Chorus yang optimal untuk seluruh voice, Anda dapat memilih jenis Chorus yang berbeda secara manual.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] dan [▶▶] untuk memanggil “Chorus Type”: Jenis Chorus saat ini ditampilkan di bawah ini.



Jenis Chorus saat ini

CATATAN

- Beberapa Lagu dan Style menggunakan Jenis Chorus yang tidak dapat dipilih melalui pengoperasian panel. Jika Lagu atau Style tersebut dimainkan kembali, “- -” akan diperlihatkan pada tampilan. Dalam hal demikian, Anda dapat memilih jenis Chorus 01 dengan tombol [+] atau [-].

3 Putar tombol putaran untuk memilih jenis Chorus.

Mainkan keyboard untuk memeriksa voice. Untuk informasi tentang jenis Chorus yang tersedia, lihat Daftar Jenis Efek dalam Data List (Daftar Data) tersendiri.

Menyesuaikan Tingkat Chorus

Anda dapat menyesuaikan tingkat Chorus yang masing-masing diterapkan pada Main Voice, Dual Voice, dan Split Voice melalui pengoperasian yang sama dengan di atas. Mengenai item di Langkah 2, lihat Daftar Fungsi pada halaman 73.

Memilih Jenis DSP

DSP adalah singkatan dari Digital Signal Processing (Pemrosesan Sinyal Digital). Macamnya dari efek suasana seperti gema hingga distorsi dan alat bantu pemrosesan dinamis lainnya yang memungkinkan Anda menyempurnakan voice, atau mengubahnya sama sekali. Efek DSP dapat ditambahkan pada Main Voice dan Dual Voice.

Walaupun status ON/OFF dan pemilihan jenis untuk DSP tergantung pada Main Voice yang dipilih, Anda dapat mengatur parameter ini secara manual.

1 Tekan tombol [FUNCTION].

FUNCTION

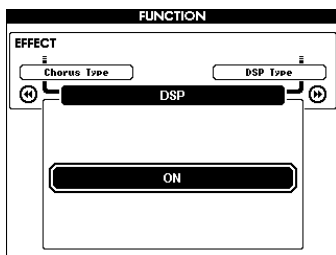


CATATAN

- Volume Voice yang saat ini dimainkan akan berubah bila DSP diaktifkan atau dinonaktifkan. Ini bukan kegagalan fungsi. Kadar perubahannya berbeda-beda sesuai dengan Voice yang dipilih.
- Jenis DSP adalah pengaturan keseluruhan—hanya satu jenis yang dapat dipilih. Karena alasan ini, bila Anda memainkan Lagu atau Style yang baru dimuat, misalnya, Voice yang saat ini dimainkan mungkin tidak berbunyi sebagaimana diharapkan. Hal ini normal, karena Lagu atau Style mempunyai jenis DSP-nya sendiri yang menggantikan pilihan yang telah Anda buat sebelum pemuatan. Fenomena serupa terjadi bila Anda menggunakan tombol [FF], [REW] atau fungsi Pengulangan A-B selama playback Lagu.

2 Gunakan tombol CATEGORY [◀] dan [▶] untuk memanggil “DSP”.

Pengaturan saat ini akan ditampilkan.



3 Gunakan putaran untuk mengaktifkan DSP.

Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MAIN guna memeriksa status DSP aktif/nonaktif.

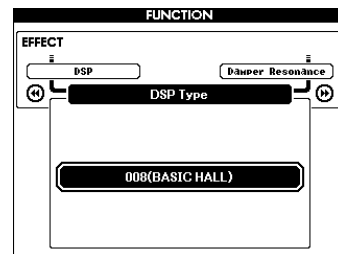


Muncul bila DSP diaktifkan.

4 Tekan tombol [FUNCTION].

5 Gunakan tombol CATEGORY [◀] dan [▶] untuk memanggil “DSP Type”.

Jenis DSP yang dipilih saat ini akan ditampilkan.



6 Gunakan putaran untuk memilih jenis DSP.

Untuk informasi tentang jenis DSP yang tersedia, lihat Daftar Jenis Efek dalam Data List (Daftar Data) tersendiri.

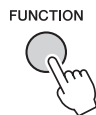
Menyesuaikan Tingkat DSP

Anda dapat menyesuaikan tingkat DSP yang masing-masing diterapkan pada Main Voice dan Dual Voice melalui tampilan FUNCTION. Lihat “*** Tingkat DSP” dalam Daftar Fungsi (halaman 73).

Pengaturan Sustain

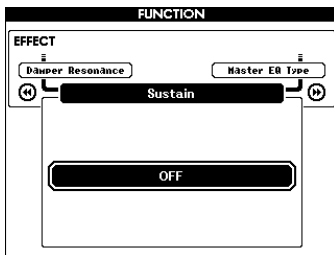
Fungsi ini menambahkan sustain pada voice keyboard. Gunakan ini bila Anda ingin menambahkan sustain pada voice sewaktu-waktu, apa pun pengoperasian sakelar kaki yang digunakan. Fungsi sustain tidak memengaruhi Split Voice.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] dan [▶▶] untuk memanggil “Sustain”:

Pengaturan saat ini akan ditampilkan.



3 Gunakan putaran untuk mengaktifkan atau menonaktifkan sustain panel.

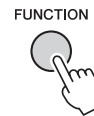
CATATAN

- Sustain pada beberapa Voice mungkin tidak jelas atau terdengar pengaruhnya bila fungsi sustain panel diaktifkan.

Kontrol Transpose

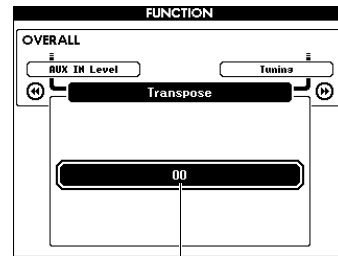
Titinada keseluruhan instrumen (selain untuk Voice dengan nama “*** Kit”) dapat digeser naik atau turun dengan maksimal 1 oktaf dalam kenaikan seminada.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] dan [▶▶] untuk memanggil “Transpose”:

Pengaturan saat ini akan ditampilkan.



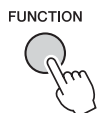
Nilai Transpose saat ini

3 Gunakan putaran untuk mengatur nilai Transpose antara -12 dan +12.

Tuning

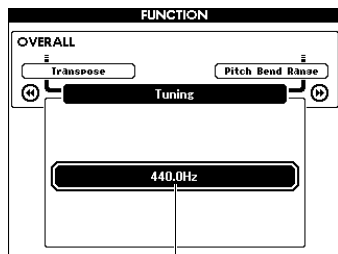
Penalaan keseluruhan instrumen (selain untuk Voice dengan nama “*** Kit”) dapat digeser naik atau turun antara 415,3 Hz dan 466,2 Hz dalam kenaikan sekitar 0,2 Hz atau 0,3 Hz. Nilai default 440,0 Hz.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memanggil “Tuning”.

Pengaturan saat ini akan ditampilkan.

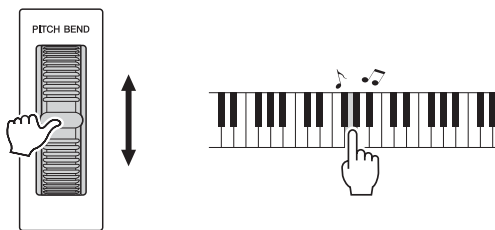


Nilai saat ini

3 Gunakan putaran untuk mengatur nilai Penalaan.

PITCH BEND

PITCH BEND dapat digunakan untuk menambahkan variasi tinada halus pada not yang Anda mainkan di keyboard. Putar roda ke atas untuk menaikkan tinada, atau ke bawah untuk menurunkan tinada. Anda dapat mengubah kadar liukan tinada yang dihasilkan oleh roda. Lihat “Pengaturan Pitch Bend” dalam Daftar Fungsi (halaman 73).



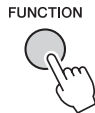
CATATAN

- Tinada mungkin tidak dinaikkan ke nilai yang ditetapkan, bergantung pada Voice yang dipilih.
- Efek yang dihasilkan dengan menggunakan PITCH BEND mungkin tidak diterapkan pada Split Voice bila [ACMP ON/OFF] sedang AKTIF.

Touch Response

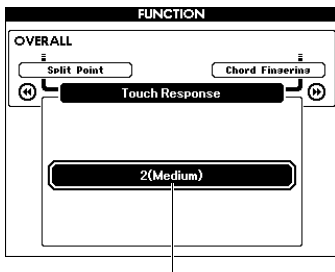
Keyboard instrumen ini dilengkapi fitur Respons Sentuhan yang memungkinkan Anda secara dinamis dan ekspresif mengontrol tingkat Voice sesuai dengan kekuatan permainan Anda.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memilih “Respons Sentuhan”.

Sensitivitas Respons Sentuhan saat ini akan ditampilkan.



Sensitivitas Respons Sentuhan saat ini

3 Gunakan putaran untuk memilih salah satu pengaturan sensitivitas Respons Sentuhan (1–4).

Bila “1 (Soft)”, “2 (Medium)” atau “3 (Hard)” dipilih, Respons Sentuhan akan aktif. Bila “4” (Fixed) dipilih, semua not akan dimainkan dengan volume yang sama, tidak peduli seberapa kuat atau halus Anda memainkan tombol.

1 (Soft)	Dengan sentuhan halus, instrumen menghasilkan voice nyaring. Tingkat volume nada cenderung konsisten.
2 (Medium)	Respons sentuhan standar.
3 (Hard)	Anda harus menekan tombol sangat keras untuk menghasilkan volume nyaring. Ini memungkinkan ekspresi yang serbaguna, dari nada pianissimo hingga fortissimo.
4 (Fixed)	Tidak ada respons sentuhan. Tingkat volume akan sama, tidak peduli seberapa keras Anda memainkan tombol.

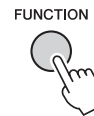
CATATAN

- Nilai default awal Sensitivitas Respons Sentuhan adalah “2.”

Pengaturan EQ (Equalizer)

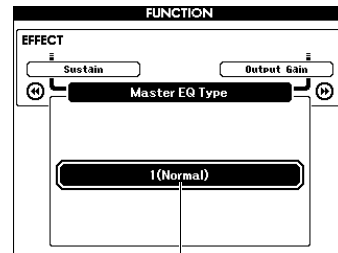
Disediakan lima macam pengaturan ekualiser master (EQ) untuk memberi Anda voice yang sebaik mungkin. Ekualiser Master adalah pemrosesan EQ yang diterapkan pada voice keseluruhan (selain Audio) yang akhirnya menyalurkan dari blok Efek ke speaker atau headphone.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali hingga muncul “Master EQ Type”.

Jenis Master EQ saat ini akan ditampilkan.



Jenis MASTER EQ saat ini

3 Gunakan putaran untuk memilih jenis Master EQ yang diinginkan.

1 (Normal)	Pengaturan EQ datar.
2 (Piano)	Optimal untuk permainan solo piano.
3 (Soft)	Menurunkan rentang tinggi agar voice lebih lembut.
4 (Bright)	Menurunkan rentang tengah agar voice lebih kentara.
5 (Powerful)	Menghasilkan voice yang lebih kuat.

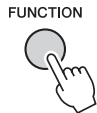
CATATAN

- “5 (Powerful)” menghasilkan voice yang lebih kuat namun dapat menghasilkan distorsi, tergantung pada Voice dan Style, dibandingkan jenis Master EQ lainnya.

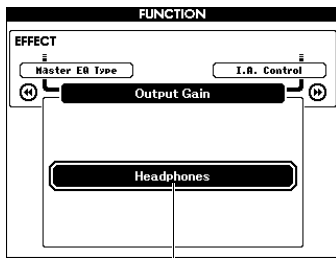
Mengatur Gain Output

Tingkat penguatan output untuk jack PHONES/OUTPUT dapat dipindah-pindah di antara tiga nilai: nilai satu cocok untuk headphone dan dua lainnya untuk perangkat audio eksternal yang dihubungkan.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali hingga muncul “Output Gain”:



Pengaturan saat ini

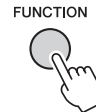
3 Gunakan putaran untuk memilih pengaturan yang diinginkan (di bawah).

Headphones	Pilih ini saat menggunakan headphone. Tingkat penguatan output telah diatur ke nilai optimal koneksi headphone. Bila “Headphones” dipilih dan perlengkapan audio eksternal telah dihubungkan ke jack PHONES/OUTPUT, mungkin akan dihasilkan distorsi.
Line Out	Pilih ini saat menggunakan perlengkapan audio eksternal. Tingkat penguatan output dapat disesuaikan dengan kontrol [MASTER VOLUME] pada instrumen.
Fixed	Pilih ini saat menggunakan perlengkapan audio eksternal. Tingkat penguatan output ditetapkan pada tingkat yang sama, apa pun posisi kontrol [MASTER VOLUME] pada instrumen.

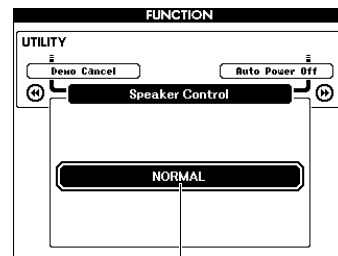
Pengaturan Speaker Aktif/Non-aktif

Anda dapat mengatur apakah voice instrumen ini selalu disalurkan dari speaker bawaannya atau tidak bila steker dimasukkan ke jack PHONES/OUTPUT.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali hingga muncul “Speaker Control”:



Pengaturan saat ini

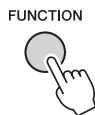
3 Gunakan putaran untuk memilih pengaturan yang diinginkan.

Bila “NORMAL” dipilih, speaker secara otomatis dimatikan bila steker telah dimasukkan ke jack PHONES/OUTPUT. Bila “ALWAYS ON” dipilih, voice speaker selalu aktif baik saat steker dimasukkan maupun tidak.

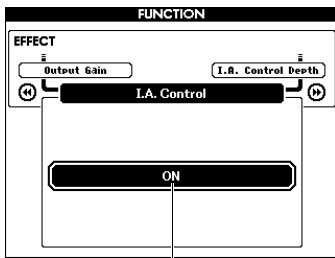
Intelligent Acoustic Control (IAC)

IAC adalah fungsi yang secara otomatis menyesuaikan dan mengontrol kualitas voice sesuai dengan volume instrumen keseluruhan. Sekalipun volume sudah rendah, voice rendah dan voice tinggi masih terdengar jelas. IAC hanya efektif dari output voice speaker instrumen. Walaupun pengaturan default IAC diatur ke ON, Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsinya. Selain itu, Anda dapat mengatur kedalaman IAC.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali hingga muncul “I.A. Control”:



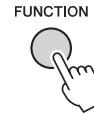
Pengaturan saat ini

3 Gunakan putaran untuk mengaktifkan atau menonaktifkan IAC.

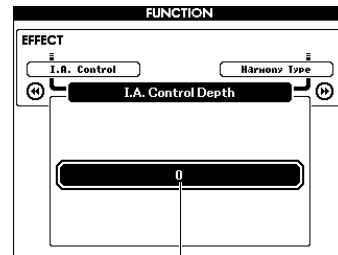
Mengatur Kedalaman IAC

Anda dapat menyesuaikan kedalaman efek IAC.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali hingga muncul “I.A. Control Depth”:



Pengaturan saat ini

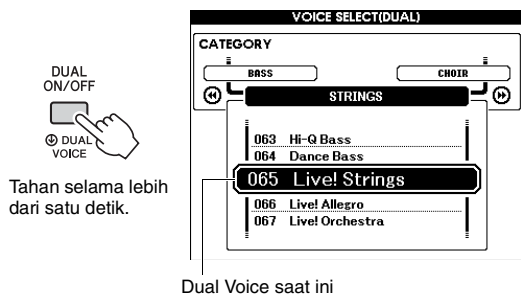
3 Gunakan putaran untuk mengatur nilai yang diinginkan.

Rentang pengaturannya adalah dari -3 hingga 3. Semakin tinggi nilainya, semakin dalam efeknya.

Pengaturan Voice

Memilih Dual Voice

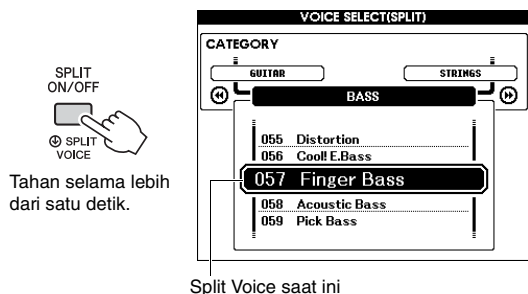
- 1 Tahan tombol [DUAL ON/OFF] selama lebih dari satu detik untuk memanggil tampilan “VOICE SELECT (DUAL)”.



- 2 Putar tombol putaran untuk memilih Dual Voice yang diinginkan.

Memilih Split Voice

- 1 Tahan tombol [SPLIT ON/OFF] selama lebih dari satu detik untuk memanggil tampilan “VOICE SELECT (SPLIT)”.

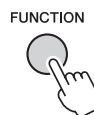


- 2 Putar tombol putaran untuk memilih Split Voice yang diinginkan.

Pengeditan Voice

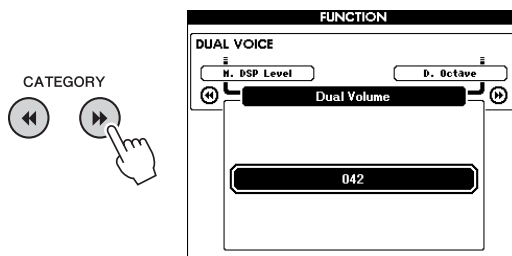
Untuk masing-masing Main Voice, Dual Voice, dan Split Voice, Anda dapat mengedit parameter seperti volume, oktaf, dan kedalaman Reverb dan Chorus, yang memungkinkan Anda membuat voice baru yang diatur sendiri sesuai dengan kebutuhan musik Anda.

- 1 Tekan tombol [FUNCTION].



- 2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memanggil item yang diinginkan.

Parameter Main Voice ditandai dengan “Main ***”, parameter Dual Voice ditandai dengan “Dual ***”, dan parameter Split Voice ditandai dengan “Split ***”. Untuk informasi tentang setiap parameter, lihat Daftar Fungsi pada halaman 73.



- 3 Putar tombol putaran untuk mengatur nilainya.

Periksa voice dengan memainkan keyboard.

- 4 Ulang langkah-langkah 2–3 di atas untuk mengedit beragam parameter.

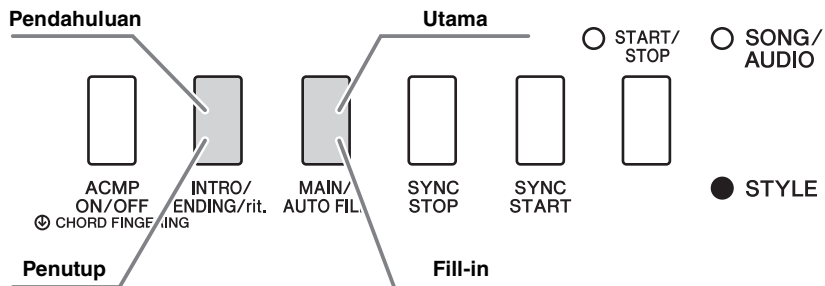
- 5 Jika perlu, simpan pengaturan ke Memori Registrasi (halaman 50).

Pengaturan terkait Voice akan diatur ulang bila dipilih Voice yang berbeda. Jika Anda ingin menyimpan voice yang telah dibuat untuk dipanggil nanti, simpan pengaturan ke Memori Registrasi.

Memainkan Style (Auto Accompaniment)

Variasi Style—Bagian-bagian

Setiap Style terdiri dari “Bagian-bagian” yang memungkinkan Anda memvariasikan aransemen pengiring agar pas dengan permainan Anda.



Pendahuluan

Ini digunakan untuk mengawali permainan. Bila Pendahuluan selesai, playback Style secara otomatis bergeser ke bagian Utama. Panjang Pendahuluan (dalam hitungan) berbeda-beda tergantung pada Style yang dipilih.

Utama

Ini digunakan untuk memainkan bagian utama dari permainan. Playback bagian Utama diulangi tanpa henti hingga tombol Bagian lain ditekan. Ada dua variasi (A dan B), dan voice playback Style berubah secara harmonis sesuai dengan akor yang Anda mainkan dengan tangan kiri Anda.

Fill-in

Ini secara otomatis ditambahkan sebelum mengubah ke A Utama atau B Utama.

Penutup

Ini digunakan untuk mengakhiri permainan. Bila Penutup selesai, playback Style akan berhenti secara otomatis. Panjang Penutup (dalam hitungan) berbeda-beda tergantung pada Style yang dipilih.

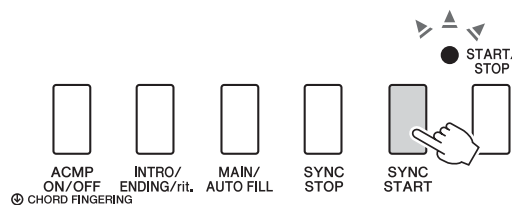
- 1 Tekan tombol [STYLE], kemudian putar tombol putaran untuk memilih Style.
- 2 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MAIN.
- 3 Tekan tombol [ACMP ON/OFF] untuk mengaktifkan ACMP.



Muncul bila ACMP diaktifkan.

- 4 Tekan tombol [SYNC START] untuk mengaktifkan Sinkronisasi Mulai.

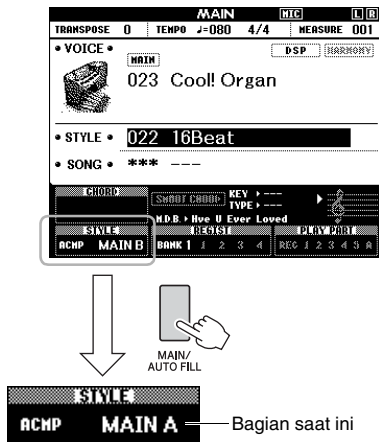
Indikator berkedip bila Sinkronisasi Mulai diaktifkan.



Sinkronisasi Mulai

Bila Sinkronisasi Mulai diaktifkan, playback Style akan dimulai begitu Anda memainkan akor dalam rentang Pengiring Otomatis pada keyboard. Menekan tombol [SYNC START] akan mengaktifkan atau menonaktifkan Sinkronisasi Mulai secara bergantian.

5 Tekan tombol [MAIN/AUTO FILL] untuk memilih A Utama atau B Utama.



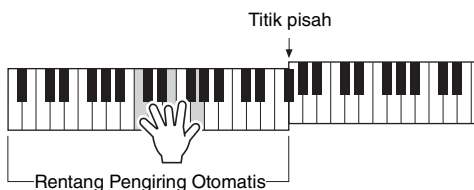
6 Tekan tombol [INTRO/ENDING/rit.].



Sekarang Anda siap memulai playback Style dari bagian Pendahuluan.

7 Mainkan sebuah akor dengan tangan kiri Anda untuk memulai playback Pendahuluan.

Untuk contoh ini, mainkan sebuah akor C mayor (seperti yang ditampilkan di bawah ini). Untuk informasi tentang cara memasukkan akor, lihat "Chord" pada halaman 34.



8 Setelah Intro selesai, mainkan keyboard sesuai dengan kemajuan permainan Anda.

Mainkan akor dengan tangan kiri Anda sementara memainkan melodi dengan tangan kanan Anda, dan tekan tombol [MAIN/AUTO FILL] jika perlu. Bagian akan berubah menjadi Fill-in kemudian menjadi A Utama atau B Utama.



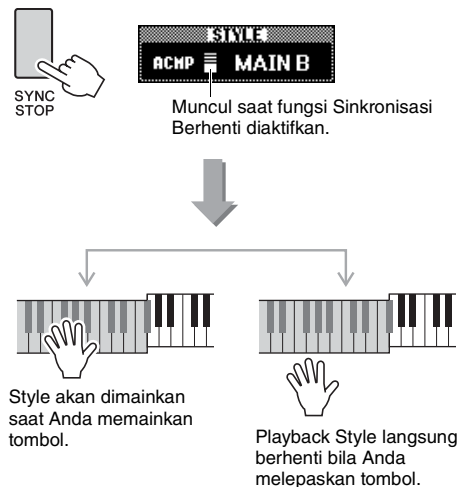
9 Tekan tombol [INTRO/ENDING/rit.].



Bagian akan beralih ke Penutup. Bila Penutup selesai, playback Style akan berhenti secara otomatis. Anda dapat membuat Penutup melambat bertahap (ritardando) dengan menekan lagi tombol [INTRO/ENDING/rit.] saat Penutup dimainkan kembali.

Sinkronisasi Berhenti

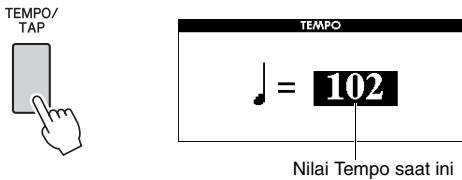
Bila Anda menekan tombol [SYNC STOP] untuk mengaktifkan fungsi ini, Style hanya akan dimainkan saat menekan akor dalam rentang Pengiring Otomatis pada keyboard. Melepaskan semua not akan menghentikan playback Style. Ini memudahkan Anda menambahkan jeda ritmis saat bermain, cukup dengan melepaskan tangan Anda dari rentang Pengiring Otomatis pada keyboard. Menekan tombol [SYNC STOP] akan mengaktifkan atau menonaktifkan Sinkronisasi Berhenti secara bergantian.



Mengubah Tempo

Style dapat dimainkan dengan tempo apa saja yang Anda inginkan—cepat maupun lambat.

- 1 Tekan tombol [TEMPO/TAP] untuk memanggil tampilan Tempo.



- 2 Putar tombol putaran untuk mengatur tempo.

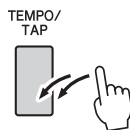
Tekan tombol [+] dan [-] secara bersamaan untuk langsung mengatur ulang nilai ke tempo default dari Style saat ini. Anda dapat mengubah tempo selama playback dengan menekan tombol [TEMPO/TAP] dua kali pada tempo yang diperlukan.

CATATAN

- Pengoperasian di atas berlaku juga pada tempo playback Lagu.

Ketek Mulai

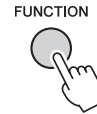
Anda dapat memulai playback Style atau Lagu cukup dengan mengetuk tombol [TEMPO/TAP] pada tempo yang diperlukan—empat kali untuk tanda birama dalam 4 (4/4, dsb.), dan tiga kali untuk tanda birama dalam 3 (3/4, dsb.).



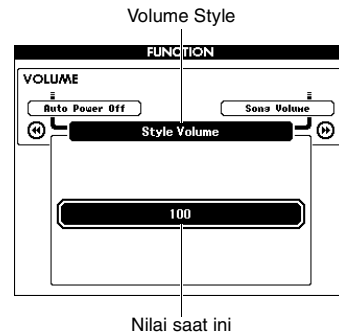
Menyesuaikan Volume Style

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara playback Style dan permainan keyboard.

- 1 Tekan tombol [FUNCTION].



- 2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] dan [▶▶] untuk memanggil “Style Volume”.



- 3 Putar tombol putaran untuk mengatur volume.

Memainkan Style Tanpa ACMP (Hentikan Pengiring)

Jika Anda menekan tombol [STYLE], menekan tombol [ACMP ON/OFF] untuk mengaktifkan ACMP (ikon ACMP ON muncul), dan memainkan akor dalam rentang tangan kiri pada keyboard (dengan SYNC START dinonaktifkan), voice akor akan terdengar tanpa playback Style. Ini disebut sebagai “Hentikan Pengiring”. Chord yang ditetapkan akan diperlihatkan dalam tampilan, dan memengaruhi fungsi Harmoni (halaman 31).

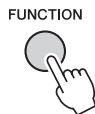
Mengatur Titik Pisah

Titik di keyboard yang memisahkan rentang tangan kiri dan rentang tangan kanan pada keyboard disebut “Titik Pisah”.

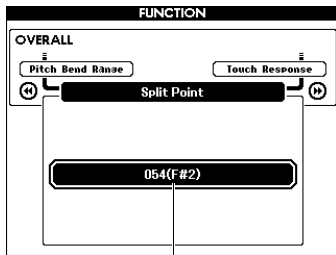
Bila sebuah Style telah dipilih dan ACMP diaktifkan, not yang dimainkan ke sebelah kiri Titik Pisah akan digunakan untuk menetapkan akor untuk playback Style. Bila fungsi Pisah diaktifkan, not yang dimainkan ke sebelah kiri Titik Pisah akan digunakan untuk memainkan Split Voice.

Titik Pisah default awal adalah tombol nomor 54 (kunci F#2), namun Anda dapat mengubahnya ke tombol lain.

1 Tekan tombol [FUNCTION].

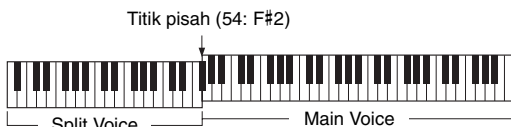


2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] dan [▶▶] untuk memanggil “Split Point”



Titik Pisah

3 Putar tombol putaran untuk mengatur nilai Titik Pisah antara 021 (A-1) dan 108 (C7).



Untuk memulihkan nilai ke pengaturan default, tekan tombol [+]/[-] secara bersamaan.

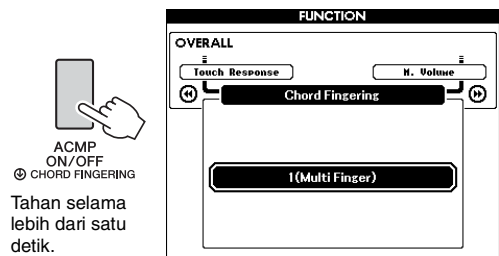
CATATAN

- Titik Pisah yang diatur di sini akan diterapkan pada Style maupun Voice.
- Selama playback Pelajaran, Titik Pisah tidak dapat diubah.

Mengatur Penjarian Chord

Ada tiga macam Jenis Penjarian yang memungkinkan Anda menetapkan jenis akor untuk playback Style atau menggunakan seluruh rentang keyboard untuk penetapan akor.

- 1 Tekan tombol [STYLE].
- 2 Tahan tombol [ACMP ON/OFF] selama lebih dari satu detik untuk memanggil tampilan “Chord Fingering”.

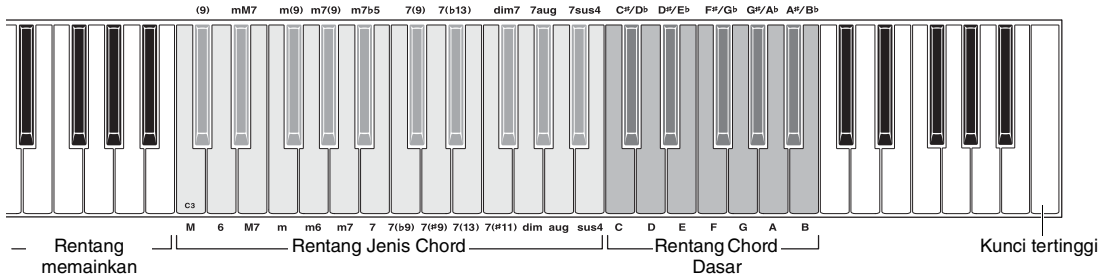


3 Gunakan putaran untuk memilih pengaturan yang diinginkan.

1 (Multi Finger)	Mengenali beragam jenis akor yang dicantumkan pada Data List (Daftar Data) tersendiri, termasuk “Chord Mudah” (buku ini, halaman 34).
2 (FullKeyboard)	Mendeteksi akor di seluruh rentang kunci. Chord dideteksi dengan cara yang serupa dengan 1 (Multi Finger), sekalipun Anda memecah not di antara tangan kanan dan tangan kiri — misalnya, memainkan not bass dengan tangan kiri Anda dan akor dengan tangan kanan Anda, atau memainkan akor dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda. Dalam mode ini, Chord Mudah tidak dapat dideteksi.
3 (All Fingered)	Kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan akor (berdasarkan akor yang dimainkan sebelumnya, dsb.).

Mencari Chord Menggunakan Kamus Chord

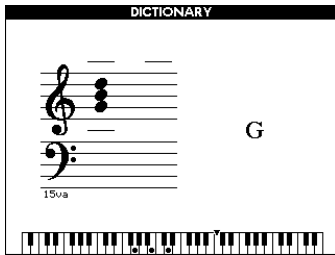
Fungsi Kamus berguna bila Anda tahu nama akor tertentu dan ingin cepat mempelajari cara memainkannya.



1 Tekan dan tahan tombol [MINUS ONE] selama lebih dari satu detik untuk memanggil tampilan **DICTIONARY**.

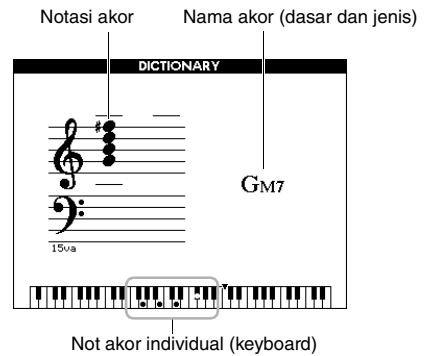
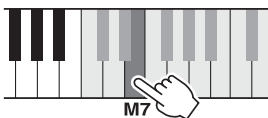
2 Sebagai contoh, pelajari cara memainkan akor **GM7** (G tujuh mayor).

2-1 Dengan merujuk ilustrasi, tekan kunci G dalam rentang “Chord Dasar” sehingga “G” ditampilkan sebagai nada dasar (tidak menghasilkan voice).



2-2 Dengan merujuk ilustrasi, tekan kunci M7 (tujuh mayor) dalam rentang “Jenis Chord” (tidak menghasilkan voice).

Not yang harus Anda mainkan untuk akor yang ditetapkan (nada dasar dan jenis akor) diperlihatkan dalam tampilan, baik sebagai notasi maupun dalam diagram keyboard.



Untuk memanggil inversi akor yang memungkinkan, tekan tombol [+]/[-].

CATATAN

- Tentang akor mayor: Chord mayor sederhana biasanya hanya ditandai dengan nada dasar. Misalnya, “C” merujuk pada C mayor. Walau demikian, saat menetapkan akor mayor di sini, pastikan memilih “M” (mayor) setelah menekan nada dasar.

3 Dengan mengikuti notasi dan diagram keyboard dalam tampilan, cobalah memainkan sebuah akor dalam rentang “Memainkan”.

Bila Anda telah memainkan akor dengan benar, akan terdengar bunyi bel yang menandakan Anda berhasil dan nama akor dalam tampilan akan disorot.

Untuk keluar dari fungsi ini, tekan tombol [EXIT].

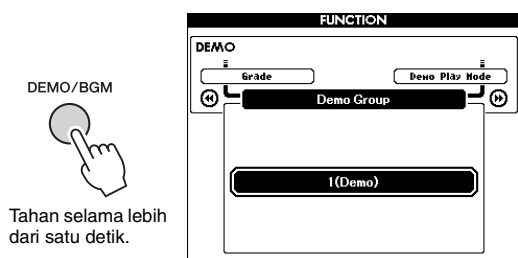
Pengaturan Lagu dan Audio

Playback Musik Latar (BGM)

Dengan pengaturan default, menekan tombol [DEMO/BGM] hanya akan memainkan kembali Lagu Demo Gambaran Umum berulang-ulang. Pengaturan ini dapat diubah agar, misalnya, semua Lagu internal dimainkan, atau semua Lagu dan file Audio pada flash-drive USB dimainkan kembali, yang memungkinkan Anda menggunakan instrumen sebagai sumber musik latar. Lima pengaturan grup playback telah disediakan. Tinggal memilih yang paling cocok dengan kebutuhan Anda.

1 Tahan tombol [DEMO/BGM] selama lebih dari satu detik untuk memanggil tampilan “Demo Group”.

Target playback pengulangan saat ini akan ditampilkan.



2 Putar tombol putaran untuk memilih grup playback pengulangan dari tabel di bawah ini.

1 (Demo)	Lagu Demo Gambaran Umum
2 (Preset)	Semua Lagu preset
3 (User)	Semua User Song
4 (Download)	Semua Lagu yang telah ditransfer dari komputer
5 (USB)	<p>Semua file Lagu (file MIDI) dan file Audio dalam flash-drive USB yang dihubungkan.</p> <p>Urutan Playback Karena file-file dalam folder akar pada flash-drive USB akan diurutkan menurut abjad apa pun jenis file-nya, Anda dapat memainkan kembali secara berurutan sejumlah Lagu dan file Audio dalam urutan seperti dalam contoh ini:</p> <p>Song1.mid Song1.wav Song2.mid Song2.wav</p> <p>Caranya, pastikan hanya file yang akan dimainkan kembali yang berada di folder akar pada flash-drive USB dan tidak ada file lain dalam flash-drive USB.</p>

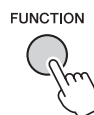
3 Tekan tombol [DEMO/BGM] untuk memulai playback.

Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol [DEMO/BGM].

Playback secara acak

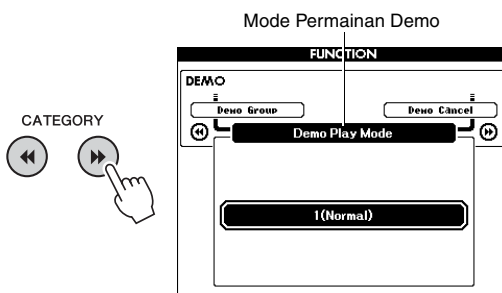
Urutan playback pengulangan melalui tombol [DEMO/BGM] dapat diubah antara urutan menurut angka dan acak.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali untuk memilih “Demo Play Mode”.

Mode playback saat ini, “1 (Normal)” atau “2 (Random),” akan ditampilkan.



Bila “Demo Group” diatur ke “1 (Demo)”, parameter ini tidak dapat diatur.

3 Putar tombol putaran untuk memilih “2 (Random)”.

Untuk kembali ke urutan angka, pilih “1 (Normal)”.

4 Tekan tombol [DEMO/BGM] untuk memulai playback.

Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol [DEMO/BGM].

Pengaturan Tempo Lagu

Operasi ini sama dengan untuk Style. Lihat halaman 63.

Ketuk Mulai

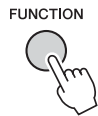
Operasi ini sama dengan untuk Style. Lihat halaman 63.

Volume Lagu

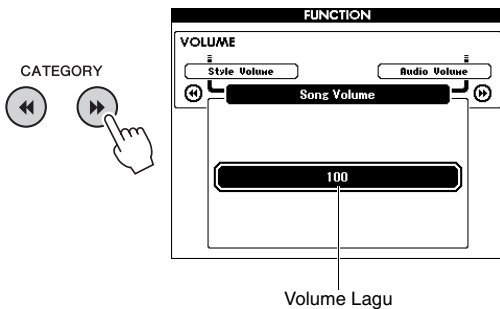
[CATATAN]

- Volume Lagu dapat disesuaikan bila Lagu telah dipilih.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali untuk memanggil “Song Volume”



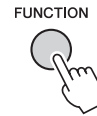
3 Putar tombol putaran untuk mengatur volume Lagu.

Volume Audio

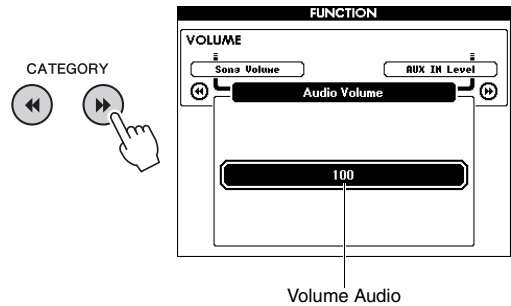
[CATATAN]

- Volume audio dapat disesuaikan bila file Audio telah dipilih.

1 Tekan tombol [FUNCTION].



2 Tekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] beberapa kali untuk memanggil “Audio Volume”



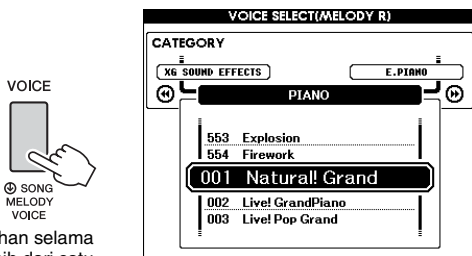
3 Putar tombol putaran untuk mengatur volume Audio.

Mengubah Voice pada Song

Anda dapat mengubah Voice Track 1 atau 2 dalam Lagu Preset saat ini untuk sementara ke Voice lain yang diinginkan.

- 1 Tekan tombol [SONG/AUDIO], pilih Lagu Preset yang diinginkan, kemudian mulai playback.
- 2 Tahan tombol [VOICE] selama lebih dari satu detik untuk memanggil tampilan “VOICE SELECT (MELODY R)” untuk memilih sebuah Voice.

Menekan tombol [VOICE] akan mengganti tampilan antara VOICE SELECT (MELODY R) dan VOICE SELECT (MELODY L), kemudian pilih tampilan yang diinginkan. Melody R adalah Voice Track 1, dan Melody L adalah Voice Track 2.



Tahan selama lebih dari satu detik.

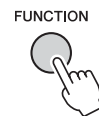
- 3 Putar tombol putaran untuk memilih Voice yang diinginkan.

Saat Anda memilih Voice lain, Voice Melodi dari Lagu tersebut akan berubah sedangkan Lagunya tetap sama.

Menetapkan Channel untuk Bagian Pelajaran

Saat menggunakan Lagu eksternal (hanya SMF format 0 dan 1) dalam flash-drive USB (atau telah ditransfer dari komputer) untuk pelajaran, Anda dapat menetapkan kanal mana yang akan dimainkan kembali sebagai bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri. Pengaturan default adalah kanal 1 untuk bagian tangan kanan dan kanal 2 untuk bagian tangan kiri.

- 1 Tekan tombol [SONG/AUDIO] dan pilih Lagu (106–) yang ingin Anda atur trek panduannya.
- 2 Tekan tombol [FUNCTION].



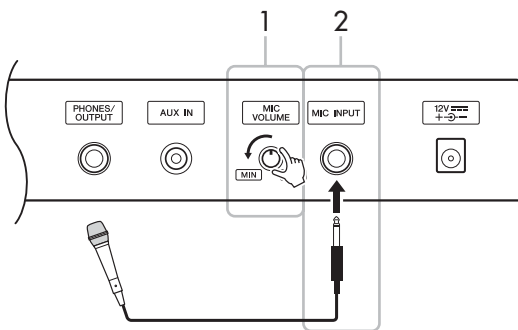
- 3 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] dan [▶▶] untuk memilih “Right-Part” atau “Left-Part”.
- 4 Gunakan putaran untuk memilih kanal yang ingin Anda mainkan kembali sebagai bagian tangan kanan atau bagian tangan kiri yang ditetapkan.

Menghubungkan Mikrofon dan Menyanyi Diiringi Permainan Anda

Dengan menghubungkan mikrofon ke jack MIC INPUT (jack telepon standar 1/4"), Anda dapat menikmati nyanyian bersama permainan keyboard Anda atau bersama playback Lagu. Instrumen mengeluarkan vokal Anda melalui speaker bawaan. Anda dapat menikmati tiga pengaturan preset cukup dengan memilih salah satunya sesuai dengan keadaan tertentu dan preferensi pribadi, atau Anda dapat membuat yang diinginkan dan menyimpannya.

Menghubungkan Mikrofon

- 1 Sebelum menyalakan instrumen, aturlah kenop MIC VOLUME ke posisi minimal.



- 2 Hubungkan mikrofon ke jack MIC INPUT.

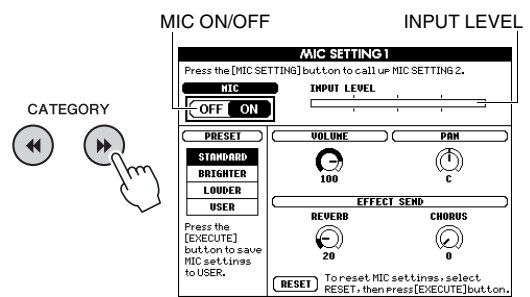
CATATAN

- Pastikan Anda menggunakan mikrofon dinamis biasa.

- 3 Nyalakan instrumen.
- 4 Tekan tombol [MIC SETTING] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan MIC SETTING 1.



- 5 Pilih "MIC" dengan menggunakan tombol CATEGORY [◀] atau [▶], kemudian atur ke "ON" dengan memutar putarannya.



- 6 (Jika perlu, nyalakan mikrofon.)
Sesuaikan kenop MIC VOLUME sambil menyanyi ke mikrofon.
Sesuaikan kenop MIC VOLUME agar meter INPUT LEVEL tidak lepas dari tangga nada (atau "dijepit" terus-menerus ke kanan). Jika meter INPUT LEVEL lepas dari tangga nada, maka bisa timbul distorsi.

Melepaskan mikrofon

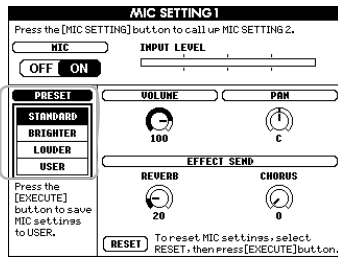
Aturlah kenop MIC VOLUME ke posisi minimal kemudian lepaskan mikrofon dari jack MIC INPUT.

CATATAN

- Anda dapat menetapkan fungsi pemindah MIC ON/OFF ke pedal. Lihat "Menetapkan fungsi tertentu pada pedal" (halaman 21).

Memilih Pengaturan Preset

- 1 Tekan tombol [MIC SETTING] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan MIC SETTING 1.
- 2 Pilih “PRESET” dengan menggunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶], kemudian pilih salah satu dari “STANDARD”, “BRIGHTER”, dan “LOUDER” yang diinginkan dengan memutar putaran.



STANDARD	Pengaturan STANDARD memberikan respons optimal pada seluruh spektrum frekuensi sehingga memastikan semua vokal terdengar dengan baik.
BRIGHTER	Pengaturan BRIGHTER menekankan frekuensi yang lebih tinggi sehingga membuat vokal lebih menonjol dalam mix.
LOUDER	Pengaturan LOUDER memadatkan sinyal keseluruhan yang memperkuat tingkat voice Anda dan memperhalus bunyi.

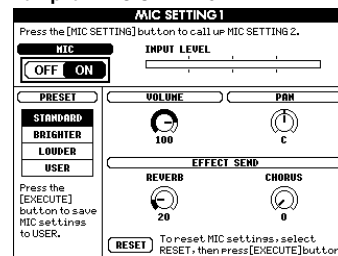
Jika Anda ingin membuat pengaturan orisinal sendiri, aturlah beragam parameter (termasuk parameter pada MIC SETTING 2) kemudian simpan pengaturan tersebut sebagai data USER. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian berikutnya.

Membuat dan Menyimpan Pengaturan Mikrofon

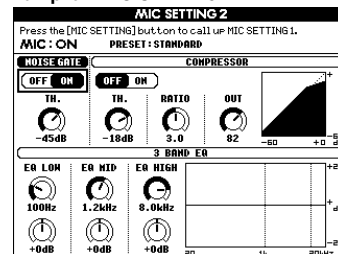
Bagian ini menjelaskan cara membuat dan menyimpan pengaturan detail untuk mikrofon. Hanya satu grup pengaturan yang dapat disimpan ke data USER.

- 1 Hubungkan mikrofon ke instrumen, kemudian tekan tombol [MIC SETTING] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan MIC SETTING 1 atau 2.

Tampilan MIC SETTING 1



Tampilan MIC SETTING 2



- 2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memilih parameter tertentu yang akan disesuaikan.

Untuk informasi tentang setiap parameter, lihat di bawah.

- 3 Aturlah nilai suatu parameter dengan memutar putarannya.

Tampilan MIC SETTING 1

MIC ON/OFF*	Mengaktifkan atau menonaktifkan voice mikrofon.	
INPUT LEVEL	Menunjukkan tingkat input.	
PRESET*	Memanggil salah satu pengaturan preset (STANDARD, BRIGHTER, dan LOUDER) atau pengaturan yang disimpan sebagai USER.	
VOLUME	Menentukan volume output voice mikrofon.	
PAN	Menentukan posisi pan stereo voice mikrofon.	
EFFECT SEND	REVERB	Menentukan kedalaman efek gema yang diterapkan pada voice mikrofon.
	CHORUS	Menentukan kedalaman efek kor yang diterapkan pada voice mikrofon.
RESET	Mengembalikan nilai-nilai default parameter pada tampilan MIC SETTING 1 dan 2 bila salah satu jenis preset dipilih. Bila "USER" dipilih, ini akan mengembalikannya ke nilai yang terakhir disimpan.	

* Pengaturan yang ditandai dengan * (tanda bintang) akan tersimpan sekalipun Anda mematikan instrumen.

Tampilan MIC SETTING 2

NOISE GATE	ON/OFF	Mengaktifkan atau menonaktifkan Noise Gate. Efek ini membungkam sinyal input bila sinyal input turun di bawah tingkat yang ditetapkan.
	TH. (Threshold)	Menyesuaikan tingkat input yang bila tercapai akan membuat pengontrol mulai membuka.
COMPRESOR	ON/OFF	Mengaktifkan atau menonaktifkan Kompresor. Efek ini menahan output bila sinyal input dari mikrofon melebihi tingkat yang ditetapkan.
	TH. (Threshold)	Menyesuaikan tingkat input yang bila terlampaui akan membuat Kompresor diterapkan.
	RATIO	Menyesuaikan rasio kompresi. Semakin tinggi rasio, semakin padat voice yang dihasilkannya, sehingga membuat voice lembut menjadi lebih nyaring, namun mengurangi rentang dinamis.
	OUT	Menyesuaikan tingkat output final.
3 BAND EQ	EQ (Equalizer) adalah prosesor yang membagi spektrum frekuensi menjadi beberapa band yang dapat diperkuat atau dipotong untuk membentuk respons frekuensi keseluruhan.	
	Hz	Menyesuaikan frekuensi tengah dari band yang bersangkutan.
	dB	Memperkuat atau memotong tingkat band yang bersangkutan hingga sebanyak 12 dB.

PEMBERITAHUAN

- Pengaturan di sini akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan (Lihat di bawah).

4 Tekan tombol [EXECUTE] untuk menyimpan pengaturan.

Pesan konfirmasi penyimpanan akan muncul pada tampilan.



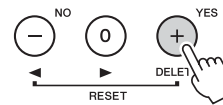
PEMBERITAHUAN

- Operasi Simpan akan menghapus data USER yang telah disimpan sebelumnya.

CATATAN

- Untuk membatalkan operasi ini, tekan tombol [-] (NO).

5 Tekan tombol [+] (YES) untuk benar-benar menyimpan pengaturan.



6 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan MIC SETTING.

Memanggil Pengaturan Mikrofon yang Disimpan ke USER

1 Tekan tombol [MIC SETTING] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan MIC SETTING 1.

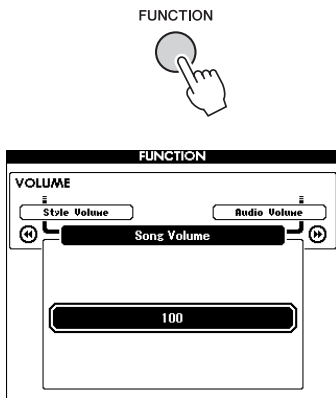
2 Pilih "PRESET" dengan menggunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶], kemudian pilih "USER" dengan memutar putaran.

Fungsi

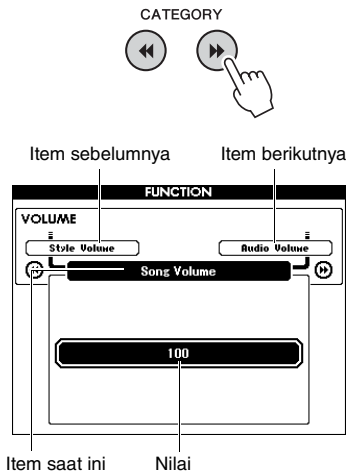
“Fungsi” menyediakan akses ke berbagai parameter instrumen secara detail seperti Tuning, Split Point, Voices dan Effects. Lihatlah Daftar Fungsi (halaman 73–75). Bila Anda menemukan Fungsi yang ingin Anda ubah, ikuti instruksi di bawah ini.

1 Temukan item yang diinginkan dalam Daftar Fungsi pada halaman 73–75.

2 Tekan tombol [FUNCTION] untuk memanggil tampilan FUNCTION.

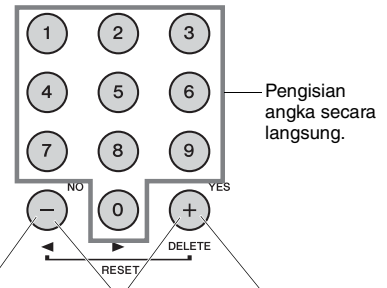


3 Tekan tombol CATEGORY [◀] atau [▶] beberapa kali hingga muncul item yang diinginkan.



4 Gunakan putaran, tombol [+] dan [-], atau tombol angka [0]–[9] untuk mengatur nilai fungsi yang dipilih.

Untuk memulihkan nilai default, tekan tombol [+] dan [-] secara bersamaan. Dalam fungsi Pengiriman Awal MIDI, menekan tombol [+] akan menjalankan fungsi sedangkan menekan [-] akan membatalkannya.



- Mengurangi nilai sebanyak 1.
- OFF (NONAKTIF)
- Batal
- Menambah nilai sebanyak 1.
- ON (AKTIF)
- Menjalankan

Tekan secara bersamaan untuk memanggil pengaturan default.

Beberapa pengaturan Fungsi akan tersimpan sekalipun Anda mematikan instrumen, dan dapat ditransfer ke komputer sebagai Data Cadangan (halaman 52).

Daftar Fungsi

Kategori	Fungsi	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi
Volume	Style Volume	000-127	100	Lihat halaman 63.
	Song Volume	000-127	100	Lihat halaman 67.
	Audio Volume	000-127	100	Menentukan volume file Audio.
	Wireless LAN Volume	000-127	100	Menentukan volume Audio LAN Nirkabel.
	AUX IN Level	000-127	100	Menentukan volume input voice melalui jack AUX IN.
Overall	Transpose	-12+12	00	Lihat halaman 55.
	Tuning	415.3 Hz–466.2 Hz	440.0 Hz	Lihat halaman 56.
	Pitch Bend Range	01-12	02	Mengatur rentang yang dapat Anda gunakan untuk mengontrol dengan menggunakan PITCH BEND (halaman 56), dalam kenaikan seminada.
	Split Point	021 (A-1)–108 (C7)	054 (F#2)	Lihat halaman 64.
	Touch Response	1 (Soft)/ 2 (Medium)/ 3 (Hard)/ 4 (Fixed)	2 (Medium)	Lihat halaman 57.
Chord Fingering	1 (Multi Finger)/ 2 (FullKeyboard)/ 3 (Al Fingered)	1 (Multi Finger)	Lihat halaman 64.	
Main Voice (halaman 27)	Main Volume	000-127	*	Menentukan volume Main Voice.
	Main Octave	-2+2	*	Menentukan rentang oktaf untuk Main Voice.
	Main Pan	000 (left)– 64 (center)– 127 (right)	*	Menentukan posisi pan stereo Main Voice. Nilai “0” menyebabkan voice digeser (pan) penuh ke kiri; nilai “127” menyebabkan voice digeser penuh ke kanan.
	Main Reverb Level	000-127	*	Menentukan banyaknya sinyal Main Voice yang dikirim ke efek Reverb.
	Main Chorus Level	000-127	*	Menentukan banyaknya sinyal Main Voice yang dikirim ke efek Chorus.
	Main DSP Level	000-127	*	Menentukan banyaknya sinyal Main Voice yang dikirim ke efek DSP.
Dual Voice (halaman 28, 60)	Dual Volume	000-127	*	Menentukan volume Dual Voice.
	Dual Octave	-2+2	*	Menentukan rentang oktaf untuk Dual Voice.
	Dual Pan	000 (left)– 64 (center)– 127 (right)	*	Menentukan posisi pan stereo Dual Voice. Nilai “0” menyebabkan voice digeser (pan) penuh ke kiri; nilai “127” menyebabkan voice digeser penuh ke kanan.
	Dual Reverb Level	000-127	*	Menentukan banyaknya sinyal Dual Voice yang dikirim ke efek Reverb.
	Dual Chorus Level	000-127	*	Menentukan banyaknya sinyal Dual Voice yang dikirim ke efek Chorus.
	Dual DSP Level	000-127	*	Menentukan banyaknya sinyal Dual Voice yang dikirim ke efek DSP.
Split Voice (halaman 28, 60)	Split Volume	000-127	080	Menentukan volume Split Voice.
	Split Octave	-2+2	0	Menentukan rentang oktaf untuk Split Voice.
	Split Pan	000 (left)– 64 (center)– 127 (right)	064	Menentukan posisi pan stereo Split Voice. Nilai “0” menyebabkan voice digeser (pan) penuh ke kiri; nilai “127” menyebabkan voice digeser penuh ke kanan.
	Split Reverb Level	000-127	008	Menentukan banyaknya sinyal Split Voice yang dikirim ke efek Reverb.
	Split Chorus Level	000-127	000	Menentukan banyaknya sinyal Split Voice yang dikirim ke efek Chorus.

Kategori	Fungsi	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi
Effect	Reverb Type	01-42	**	Lihat halaman 53.
	Chorus Type	01-45	**	Lihat halaman 53.
	DSP	ON/OFF	*	Lihat halaman 54.
	DSP Type	001-239	*	Lihat halaman 54.
	Damper Resonance	ON/OFF	ON	Lihat halaman 21.
	Sustain	ON/OFF	OFF	Lihat halaman 55.
	MASTER EQ Type	1 (Normal)/ 2 (Piano)/ 3 (Soft)/ 4 (Bright)/ 5 (Powerful)	1 (Normal)	Lihat halaman 57.
	Output Gain	Headphones/ Line Out/ Fixed	Headphones	Lihat halaman 58.
	I. A. Control	ON/OFF	ON	Lihat halaman 59.
	I. A. Control Depth	-3+3	0	Lihat halaman 59.
Harmony (halaman 31)	Harmony Type	01-26	*	Menentukan jenis Harmoni.
	Harmony Volume	000-127	*	Menentukan volume efek Harmoni.
Pedal	Assignable Pedal	SUSTAIN, PORTAMENTO, MIC ON/OFF, START/STOP, TAP TEMPO	SUSTAIN	Lihat halaman 21.
	Portamento Time	000-127	064	Menentukan waktu transisi titinada (halaman 21). Semakin tinggi nilainya, semakin lama waktu perubahan titinada. Mengaturinya ke "0" tidak akan menghasilkan efek apa pun.
PC (terminal USB TO HOST)	PC Mode	PC1/PC2/OFF	OFF	Mengoptimalkan pengaturan MIDI saat mengirim atau menerima data permainan antara komputer dan instrumen (halaman 75).
MIDI***	Local	ON/OFF	ON	Menentukan apakah keyboard instrumen mengontrol penghasil nada internal (ON) atau tidak (OFF). Bila Anda merekam permainan keyboard ke perangkat lunak aplikasi pada komputer melalui MIDI, aturlah parameter ini ke OFF.
	External Clock	ON/OFF	OFF	Menentukan apakah instrumen menyinkronkan ke jam internal (OFF) atau jam eksternal (ON). Bila Anda merekam permainan keyboard ke perangkat lunak aplikasi pada komputer melalui MIDI, aturlah parameter ini ke ON.
	Keyboard Out	ON/OFF	ON	Menentukan apakah pesan-pesan MIDI yang dihasilkan melalui permainan keyboard dikirim (ON) atau tidak (OFF) dari terminal USB TO HOST.
	Style Out	ON/OFF	OFF	Menentukan apakah pesan-pesan MIDI yang dihasilkan melalui playback Style dikirim (ON) atau tidak (OFF) dari terminal USB TO HOST.
	Song Out	ON/OFF	OFF	Menentukan apakah pesan-pesan MIDI yang dihasilkan melalui playback Lagu dikirim (ON) atau tidak (OFF) dari terminal USB TO HOST.
	Initial Setup	ON	-	Memungkinkan Anda mengirim data pengaturan panel ke komputer. Tekan [+] untuk mengirim, atau tekan [-] untuk membatalkan selama pengiriman. Operasi ini harus dilakukan segera setelah memulai operasi Perekaman pada komputer.

Kategori	Fungsi	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi
Metronome (halaman 29)	Time Signature - Numerator	1-60	**	Menentukan tanda birama Metronom.
	Time Signature - Denominator	2/4/8/16	**	Menentukan panjang setiap ketukan metronom.
	Bell	ON/OFF	ON	Menentukan apakah aksens bel akan dibunyikan (ON) atau tidak (OFF).
	Metronome Volume	000-127	100	Menentukan volume Metronom.
Score	Quantize	1 (1/4 note)/ 2 (1/4 note triplet)/ 3 (1/8 note)/ 4 (1/8 note triplet)/ 5 (1/16 note)/ 6 (1/16 note triplet)/ 7 (1/32 note)/ 8 (1/32 note triplet)	-	Tergantung pada data Lagu, Anda dapat membuat skor lebih mudah dibaca dengan menyesuaikan pengaturan waktu not. Ini menentukan resolusi pengaturan waktu minimal yang digunakan dalam Lagu. Misalnya, jika ada not seperempat dan not seperdelapan dalam Lagu, Anda harus mengatur nilai ini ke "eighth note". Not lainnya atau selebihnya yang lebih pendek dari nilai ini tidak akan ditampilkan dalam skor.
Song/Lesson	Right-Part	CH 01, 02...15, 16, OFF	CH 01	Menentukan nomor trek panduan untuk pelajaran tangan kanan Anda. Pengaturan ini efektif untuk Lagu dalam SMF format 0 dan 1 yang ditransfer dari perangkat eksternal.
	Left-Part	CH 01, 02...15, 16, OFF	CH 02	Menentukan nomor trek panduan untuk pelajaran tangan kiri Anda. Pengaturan ini efektif untuk Lagu dalam SMF format 0 dan 1 yang ditransfer dari perangkat eksternal.
Lesson	Grade	ON/OFF	ON	Menentukan apakah fungsi Grade diaktifkan atau dinonaktifkan.
Demo	Demo Group	1 (Demo)/ 2 (Preset)/ 3 (User)/ 4 (Download)/ 5 (USB)	1 (Demo)	Lihat halaman 66.
	Demo Play Mode	1 (Normal)/ 2 (Random)	1 (Normal)	Lihat halaman 66.
	Demo Cancel	ON/OFF	OFF	Menentukan apakah pembatalan Demo diaktifkan atau tidak. Bila ini diatur ke ON, Lagu Demo tidak akan dimainkan, sekalipun tombol [DEMO/BGM] ditekan.
Utility	Speaker Control	NORMAL/ ALWAYS ON	NORMAL	Lihat halaman 58.
	Auto Power Off	OFF/5/10/15/30/60/ 120 (min.)	30	Lihat halaman 19.

* Nilai yang sesuai secara otomatis telah diatur untuk setiap kombinasi Voice.

** Nilai yang sesuai secara otomatis telah diatur untuk setiap kombinasi Lagu atau Style.

*** Untuk detailnya, lihat "Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)" (halaman 8).

PC Mode (Mode PC)

Pengaturan PC langsung mengonfigurasi ulang semua pengaturan MIDI yang penting (seperti yang ditampilkan di bawah ini). Pengaturan ini tidak diperlukan saat mentransfer file antara komputer dan instrumen melalui Music-soft Downloader.

	PC1	PC2	OFF
Local	OFF	OFF	ON
External Clock	ON	OFF	OFF
Song Out	OFF	OFF	OFF
Style Out	OFF	OFF	OFF
Keyboard Out	OFF	ON	ON

CATATAN

- Data Lagu Preset tidak dapat dikirim dari instrumen melalui fungsi Lagu Keluar, namun bisa melalui User Song.

Koneksi – Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –

Untuk mengetahui lokasi konektor pada instrumen, lihat halaman 16, 17.

⚠ PERHATIAN

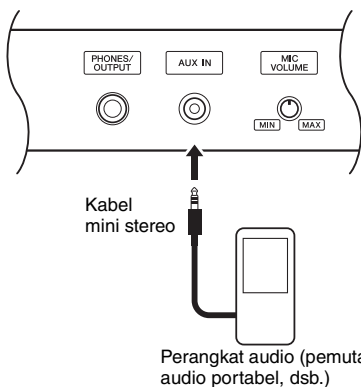
- Sebelum menghubungkan instrumen ke komponen elektronik lainnya, matikan semua komponen. Juga, sebelum menyalakan atau mematikan komponen, pastikan mengatur semua tingkat volume ke minimal (0). Jika tidak, bisa terjadi kerusakan pada komponen, sengatan listrik, bahkan kehilangan pendengaran yang permanen.

Menghubungkan Perangkat Audio (jack AUX IN)

Anda dapat menghubungkan jack output perangkat eksternal seperti pemutar audio portabel ke jack AUX IN instrumen, agar Anda dapat mendengarkan bunyi perangkat itu melalui speaker bawaan pada instrumen.

PEMBERITAHUAN

- Agar tidak merusak perangkat, terlebih dahulu nyalakan perangkat eksternal, kemudian nyalakan instrumen. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan instrumen, kemudian matikan perangkat eksternal.

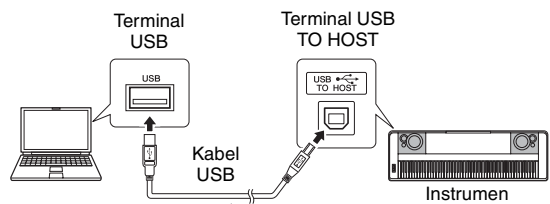


CATATAN

- Gunakan kabel audio dan steker adaptor yang tidak mempunyai tahanan (no).
- Anda dapat menyesuaikan volume input voice melalui jack AUX IN dari perangkat audio eksternal. Caranya, tekan tombol [FUNCTION] kemudian gunakan tombol CATEGORY untuk memilih "AUX IN Level"; kemudian sesuaikan nilainya dengan menggunakan putaran.

Menghubungkan Komputer (terminal USB TO HOST)

Dengan menghubungkan komputer terminal USB TO HOST, Anda dapat mentransfer data antara instrumen dan komputer melalui MIDI. Untuk mengetahui detail tentang menggunakan komputer bersama instrumen ini, lihat "Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)" pada situs web (halaman 8).



PEMBERITAHUAN

- Gunakan kabel USB jenis AB dengan panjang kurang dari 3 meter. Kabel USB 3.0 tidak dapat digunakan.

CATATAN

- Instrumen akan memulai transmisi sesaat kemudian setelah koneksi USB dibuat.
- Saat menggunakan kabel USB untuk menghubungkan instrumen ke komputer Anda, buatlah koneksi langsung tanpa melalui hub USB.
- Untuk informasi tentang mengatur perangkat lunak sekuensi Anda, lihat panduan untuk pemilik bagi perangkat lunak yang bersangkutan.

Menghubungkan iPhone/iPad (terminal USB TO DEVICE, USB TO HOST)

Dengan menghubungkan instrumen ini ke perangkat cerdas, seperti iPhone atau iPad, Anda dapat menggunakan berbagai aplikasi pada perangkat itu bersama instrumen untuk beragam keperluan musik, memanfaatkan beragam fungsi praktis, dan agar lebih menikmati instrumen ini.

Buat koneksi dengan menggunakan salah satu metode berikut.

CATATAN

- Sebelum menggunakan terminal USB TO DEVICE, pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal USB TO DEVICE” pada halaman 80.

- Hubungkan ke terminal USB TO DEVICE melalui adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 (dijual secara terpisah; mungkin tidak tersedia di beberapa area).
- Hubungkan ke terminal USB TO HOST melalui kabel USB untuk iPhone/iPad.

Untuk mengetahui detail tentang koneksi, lihat “iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)” pada situs web (halaman 8) dan “Pengaturan LAN Nirkabel” (Lihat bagian berikutnya).

Untuk informasi tentang perangkat cerdas dan alat bantu aplikasi yang kompatibel, akseslah halaman berikut:

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

PEMBERITAHUAN

- Jangan meletakkan iPhone/iPad Anda dalam posisi yang tidak stabil. Hal tersebut dapat menyebabkan perangkat jatuh dan mengakibatkan kerusakan.

CATATAN

- Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad, kami merekomendasikan agar Anda mengatur dahulu “Airplane Mode” (Mode Pesawat) ke “ON” kemudian atur “Wi-Fi” ke “ON” pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
- Aplikasi tertentu mungkin tidak didukung di area Anda. Harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

Pengaturan LAN Nirkabel

Dengan menggunakan adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 (dijual secara terpisah), Anda dapat menghubungkan instrumen ke iPhone/iPad melalui jaringan nirkabel. Untuk mengetahui instruksi pengoperasian umum, lihat “iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)” pada situs web (halaman 8). Bagian ini membahas berbagai pengoperasian yang khusus untuk instrumen ini.

Memilih Jenis Koneksi

Anda dapat menggunakan salah satu mode koneksi: Infrastructure atau Access Point. Pilih mode yang cocok untuk lingkungan jaringan Anda.

Infrastructure Mode: Mode “Infrastructure” menggunakan suatu titik akses untuk komunikasi data, antara adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 dan jaringan.

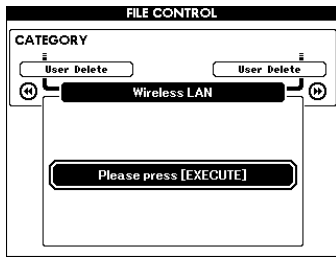
Access Point Mode: Mode “Access Point” memungkinkan Anda untuk menghubungkan langsung adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 dan iPhone/iPad Anda, tanpa menggunakan suatu titik akses. Perhatikan, bila instrumen Anda diatur ke Access Point Mode, maka akses Internet tidak tersedia pada iPhone/iPad Anda, sehingga membatasi sebagian fungsinya, seperti email dan pencarian.

- 1 Matikan instrumen.
- 2 Hubungkan adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 ke terminal USB TO DEVICE pada instrumen.
- 3 Nyalakan instrumen.
- 4 Tekan tombol [FILE CONTROL] untuk memanggil tampilan FILE CONTROL.

FILE CONTROL



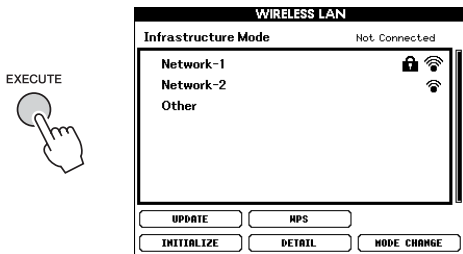
5 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memilih “Wireless LAN”



CATATAN

- Bila “Wireless LAN” tidak dapat ditemukan sekalipun adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan, maka matikan kemudian nyalakan lagi instrumen.

6 Tekan tombol [EXECUTE] untuk memanggil tampilan WIRELESS LAN. “WIRELESS LAN - Infrastructure Mode” adalah pengaturan default.



7 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memilih operasi yang diinginkan, kemudian tekan tombol [EXECUTE].

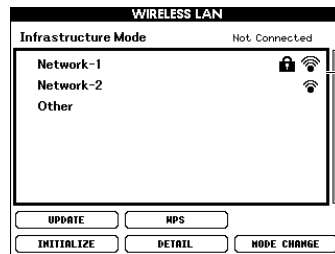
Operasi ini memungkinkan Anda mengubah mode koneksi.

Untuk informasi tentang tampilan WIRELESS LAN, lihat bagian berikutnya.

CATATAN

- Untuk informasi tentang memasukkan karakter bagi kata sandi atau pengaturan, lihat halaman 83.

Infrastructure Mode

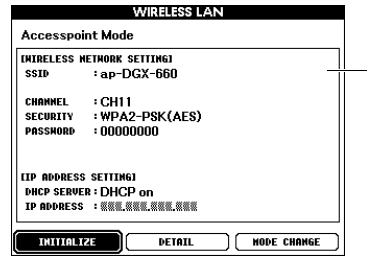


Network list

Network list	<p>Pilih jaringan pribadi Anda dari daftar ini untuk menghubungkan secara otomatis, atau masukan jaringan yang diinginkan secara manual. Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memilih area ini, kemudian ikuti instruksi di bawah ini.</p> <p>Menghubungkan ke jaringan dengan memilih dari daftar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pilih jaringan yang diinginkan dengan memutar putaran. 2. Tekan tombol [EXECUTE]. Untuk jaringan yang tidak memiliki ikon gembok, ini akan menyelesaikan koneksi ke jaringan tersebut. Untuk jaringan yang memiliki ikon gembok (🔒), tampilan PASSWORD akan muncul. 3. Masukkan kata sandi pada tampilan PASSWORD dengan memutar putaran. 4. Pilih “Connect” dengan menggunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶], kemudian tekan tombol [EXECUTE]. <p>Menghubungkan ke jaringan secara manual</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pilih “Other” yang ditampilkan di ujung daftar dengan memutar putaran. 2. Tekan tombol [EXECUTE] untuk memanggil tampilan OTHER NETWORK. 3. Buat pengaturan untuk SSID, keamanan, dan kata sandi dengan memutar putaran. 4. Pilih “Connect” dengan menggunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶], kemudian tekan tombol [EXECUTE].
UPDATE	Memperbarui daftar jaringan pada tampilan.
WPS	<p>Menghubungkan instrumen ini ke jaringan melalui WPS.</p> <p>CATATAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pastikan bahwa titik akses Anda mendukung WPS. Tentang konfirmasi dan perubahan dalam pengaturan titik akses, lihat panduan titik akses tersebut. <ol style="list-style-type: none"> 1. Pilih “WPS” dengan menggunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶], kemudian tekan tombol [EXECUTE]. 2. Tekan tombol WPS pada titik akses Anda dalam waktu dua menit.
INITIALIZE	Mengembalikan pengaturan koneksi ke status default pabrik.

DETAIL	<p>Mengatur parameter detail dari halaman di bawah.</p> <p>Halaman 1/2: Untuk mengatur alamat IP dan parameter terkait lainnya.</p> <p>Halaman 2/2: Untuk memasukkan nama Host atau menampilkan alamat MAC, dsb.</p> <p>Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memilih parameter, kemudian gunakan putaran untuk mengatur nilainya. Setelah membuat pengaturan, pilih "SAVE" pada halaman 2/2 dengan menggunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶], dan tekan tombol [EXECUTE] untuk benar-benar menyimpannya.</p>
MODE CHANGE	Beralih ke Access Point Mode.

Access Point Mode



Menampilkan pengaturan jaringan nirkabel.

INITIALIZE	Mengembalikan pengaturan koneksi ke status default pabrik.
DETAIL	<p>Mengatur parameter detail dari halaman di bawah.</p> <p>Halaman 1/2: Untuk mengatur SSID, kanal, keamanan, kata sandi, alamat IP, dan parameter terkait lainnya.</p> <p>Halaman 2/2: Untuk memasukkan nama Host atau menampilkan alamat MAC, dsb.</p> <p>Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memilih parameter, kemudian gunakan putaran untuk mengatur nilainya. Setelah membuat pengaturan, pilih "SAVE" pada halaman 2/2 dengan menggunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶], dan tekan tombol [EXECUTE] untuk benar-benar menyimpannya.</p>
MODE CHANGE	Beralih ke Infrastructure Mode.

Untuk informasi tentang membuat pengaturan bagi/ pada iPhone/iPad Anda, lihat "iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)" pada situs web (halaman 8).

Pengoperasian Flash-Drive USB

Dengan menghubungkan flash-drive USB ke terminal USB TO DEVICE, Anda dapat menyimpan data yang telah dibuat pada instrumen ini, seperti User Song dan pengaturan parameter. Data yang telah disimpan dapat dipanggil lagi ke instrumen ini untuk digunakan nanti.

Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal USB TO DEVICE

Instrumen ini dilengkapi terminal USB TO DEVICE bawaan. Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal, pastikan memegang perangkat USB dengan hati-hati. Ikuti tindakan pencegahan penting di bawah ini.

CATATAN

- Untuk informasi selengkapnya tentang memegang perangkat USB, lihat Panduan untuk Pemilik bagi perangkat USB tersebut.

Perangkat USB yang kompatibel

- Flash-drive USB
- Adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01) (mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda)

Perangkat USB lain seperti hub USB, keyboard atau mouse komputer tidak dapat digunakan. Instrumen tidak harus mendukung semua perangkat USB yang tersedia secara komersial. Yamaha tidak dapat menjamin pengoperasian perangkat USB yang Anda beli. Sebelum membeli perangkat USB untuk digunakan bersama instrumen ini, harap kunjungi halaman web berikut:

<http://download.yamaha.com/>

Walaupun perangkat USB 1.1 hingga 3.0 dapat digunakan pada ini, waktu untuk menyimpan ke atau memuat dari perangkat USB mungkin berbeda, bergantung pada jenis data atau status instrumen.

CATATAN

- Perangkat daya terminal USB TO DEVICE adalah maksimal 5 V/500 mA. Jangan menghubungkan perangkat USB yang memiliki peringkat daya di atas nilai tersebut, karena hal ini dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen itu sendiri.

Menghubungkan perangkat USB

Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal USB TO DEVICE, pastikan konektor pada perangkat tersebut sudah tepat dan terhubung dalam arah yang benar.

PEMBERITAHUAN

- Hindari memasang atau melepas perangkat USB selama playback/perekaman dan operasi manajemen file (misalnya operasi Simpan, Hapus, dan Format) atau saat mengakses perangkat USB. Tidak memperhatikan hal ini dapat mengakibatkan pengoperasian instrumen "macet" atau kerusakan perangkat USB dan datanya.
- Bila memasang kemudian melepas perangkat USB (dan sebaliknya), pastikan menunggu beberapa detik sebelum pengoperasian kedua.

CATATAN

- Saat menghubungkan kabel USB, pastikan panjangnya kurang dari 3 meter.

Menggunakan flash-drive USB

Dengan menghubungkan instrumen ke flash-drive USB, Anda dapat menyimpan data yang telah Anda buat ke perangkat yang terhubung, serta membaca data dari flash-drive USB yang terhubung.

Jumlah flash-drive USB maksimal yang diizinkan

Hanya satu flash-drive USB yang dapat dihubungkan ke terminal USB TO DEVICE.

Memformat flash-drive USB

Anda harus memformat flash-drive USB hanya dengan instrumen ini (halaman 82). Flash-drive USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

PEMBERITAHUAN

- Operasi format akan menimpa data yang sudah ada sebelumnya. Pastikan flash-drive USB yang Anda format tidak berisi data penting.

Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

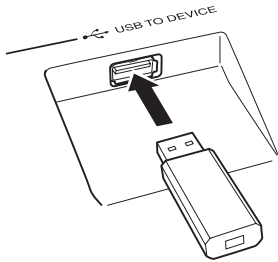
Untuk mencegah terhapusnya data penting secara tidak sengaja, gunakan proteksi tulis yang tersedia pada setiap flash-drive USB. Jika Anda menyimpan data ke flash-drive USB, pastikan menonaktifkan proteksi tulisnya.

Mematikan instrumen

Saat mematikan instrumen, pastikan instrumen TIDAK sedang mengakses flash-drive USB melalui playback/perekaman atau manajemen file (misalnya selama operasi Simpan, Hapus, dan Format). Bila diabaikan, hal tersebut dapat merusak flash-drive USB dan datanya.

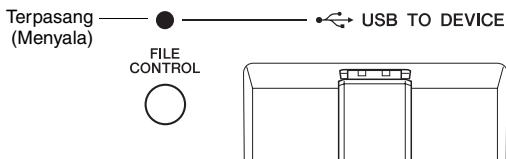
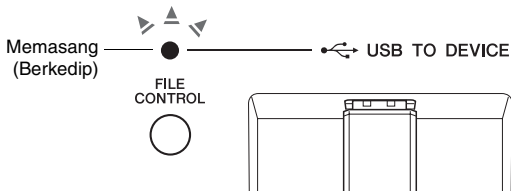
Menghubungkan Flash-Drive USB

- 1 **Hubungkan flash-drive USB ke terminal USB TO DEVICE, secara hati-hati saat memasukkannya dengan orientasi yang benar.**



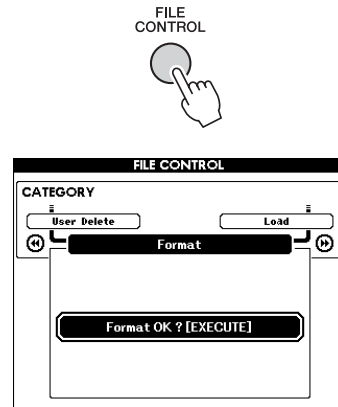
Pesan (informasi atau dialog konfirmasi) kadang-kadang muncul pada tampilan untuk memfasilitasi operasi. Lihat “Pesan” pada halaman 89 untuk penjelasan setiap pesan.

- 2 **Tunggu konfirmasi bahwa flash-drive USB telah terpasang dengan benar.**



Memanggil tampilan FILE CONTROL

Menekan tombol [FILE CONTROL] saat flash-drive USB telah terhubung ke terminal USB TO DEVICE akan memanggil tampilan FILE CONTROL.



Anda dapat mengakses berbagai operasi file yang dicantumkan di bawah ini dengan menekan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] dari tampilan FILE CONTROL.

Menu	Halaman referensi
Format	82
Regist Save (Penyimpanan Registrasi)	83
User Song Save (Penyimpanan User Song)	84
Audio Save (Penyimpanan Audio)	85
Load (Muat)	86
USB Delete (Penghapusan USB)	87
User Delete (Penghapusan Pengguna)	87

Jika Anda menekan tombol [FILE CONTROL] saat flash-drive USB yang belum diformat telah dihubungkan ke instrumen, fungsi “Format” secara otomatis akan dipilih.

Untuk keluar dari tampilan FILE CONTROL, tekan tombol [EXIT].

CATATAN

- Tidak menghasilkan voice jika Anda memainkan keyboard saat tampilan FILE CONTROL diperlihatkan. Juga, dalam keadaan ini hanya aktif tombol-tombol yang berkaitan dengan fungsi file.

CATATAN

- Tampilan FILE CONTROL tidak akan muncul dalam salah satu kasus berikut:
 - Selama playback Style, Lagu atau Audio.
 - Selama Pelajaran dan Rekomendasi Style.
 - Saat data sedang dimuat dari flash-drive USB.

Memformat Flash-Drive USB

Operasi Format memungkinkan Anda mempersiapkan flash-drive USB yang tersedia secara komersial untuk digunakan bersama instrumen ini.

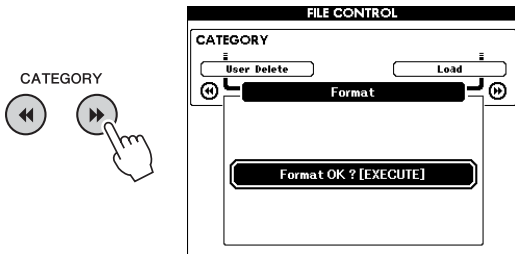
PEMBERITAHUAN

- *Jika flash-drive USB yang berisi data telah diformat sebagaimana diterangkan di bawah ini, data tersebut akan dihapus. Pastikan bahwa flash-drive USB yang akan diformat tidak berisi data penting sebelum Anda menjalankan prosedur pemformatan.*

1 Tekan tombol [FILE CONTROL] untuk memanggil tampilan FILE CONTROL.



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memanggil "Format".



3 Tekan tombol [EXECUTE].

Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [-] (NO).



4 Tekan lagi tombol [EXECUTE] atau tombol [+] (YES) untuk menjalankan operasi Format.

Beberapa saat kemudian, akan muncul sebuah pesan yang menunjukkan selesainya operasi tersebut, dan folder "USER FILES" akan dibuat pada direktori akar dalam flash-drive USB.

PEMBERITAHUAN

- *Operasi Format tidak dapat dibatalkan selama dilakukan. Jangan matikan instrumen atau melepaskan flash-drive USB selama operasi ini. Hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya data.*

5 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan FILE CONTROL.

Menyimpan Memori Registrasi ke Flash-Drive USB

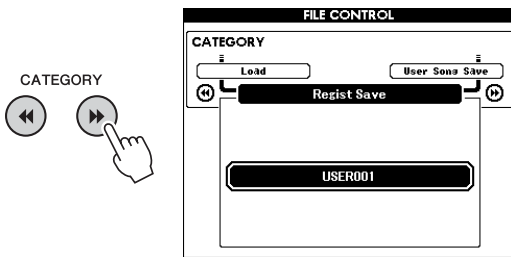
Operasi ini akan menyimpan Memori Registrasi ke perangkat flash-drive USB. Nama file akan mempunyai ekstensi “.usr” yang tidak muncul dalam tampilan instrumen.

1 Tekan tombol [FILE CONTROL] untuk memanggil tampilan FILE CONTROL.



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀] atau [▶] untuk memanggil “Regist Save”.

Nama file default secara otomatis akan dibuat.



Untuk Menimpa File yang Ada

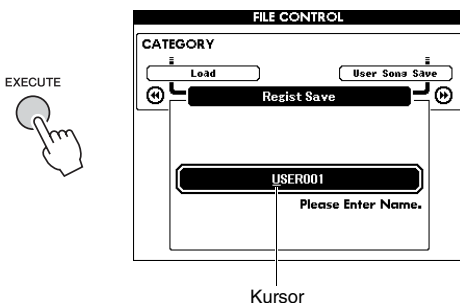
Jika Anda ingin menimpa sebuah file yang sudah ada pada flash-drive USB, gunakan putaran atau tombol [+] dan [-] untuk memilih file tersebut, kemudian lompat ke langkah 5.

CATATAN

- Hingga 100 file Pengguna dapat disimpan ke satu flash-drive USB.

3 Tekan tombol [EXECUTE].

Sebuah kursor akan muncul di bawah karakter pertama dalam nama file.



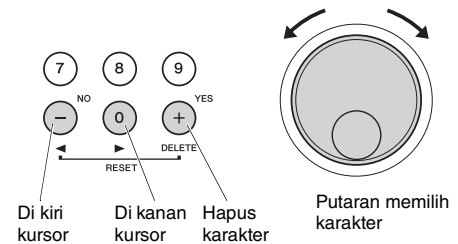
4 Ubah nama file seperlunya.

Memasukkan Karakter

Tombol [-] memindah kursor ke kiri, dan tombol [0] memindahkannya ke kanan.

Gunakan putaran untuk memilih sebuah karakter untuk lokasi kursor saat ini.

Tombol [+] menghapus karakter pada lokasi kursor.



5 Tekan tombol [EXECUTE].

Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [-] (NO).

6 Tekan lagi tombol [EXECUTE] atau tombol [+] (YES) untuk menjalankan operasi Simpan.

Setelah beberapa saat, muncul sebuah pesan yang menunjukkan selesainya operasi.

Memori Registrasi akan disimpan dalam folder berlabel “USER FILES” yang secara otomatis akan dibuat pada flash-drive USB.

PEMBERITAHUAN

- Jika dimasukkan nama file yang sudah ada, akan muncul tampilan yang meminta konfirmasi Anda. Tekan [EXECUTE] atau [+] jika OK untuk menimpa file tersebut, atau [-] untuk membatalkan.

PEMBERITAHUAN

- Operasi Simpan tidak dapat dibatalkan selama dilakukan. Jangan matikan instrumen atau melepaskan flash-drive USB selama operasi ini. Hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya data.

7 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan FILE CONTROL.

CATATAN

- Jika Anda ingin memanggil lagi Memori Registrasi (.usr) ke instrumen ini, jalankan operasi Muat (halaman 86).

CATATAN

- Lamanya waktu yang akan diperlukan untuk operasi Simpan akan tergantung pada kondisi flash-drive USB.

Menyimpan User Song ke Flash-Drive USB

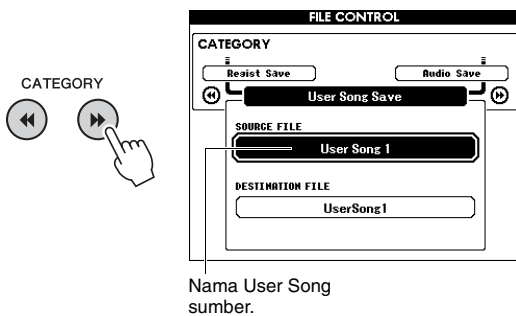
Operasi ini menyimpan User Song (nomor Lagu 101–105) ke flash-drive USB.

1 Tekan tombol [FILE CONTROL] untuk memanggil tampilan FILE CONTROL.



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memanggil “User Song Save”.

SOURCE FILE—nama User Song—akan disorot.



3 Gunakan putaran untuk memilih User Song yang ingin Anda simpan.

4 Tekan tombol [EXECUTE].

Parameter DESTINATION FILE akan disorot, dan nama default secara otomatis akan dibuat.

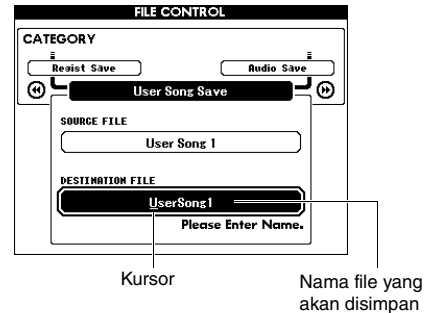


Untuk Menimpa File yang Ada

Jika Anda ingin menimpa sebuah file yang sudah ada pada flash-drive USB, gunakan putaran untuk memilih file tersebut, kemudian lompat ke langkah 7.

5 Tekan tombol [EXECUTE].

Sebuah kursor akan muncul di bawah karakter pertama dalam nama file.



6 Ubah nama file seperlunya.

Lihat “Menyimpan Memori Registrasi ke Flash-Drive USB” pada halaman 83 untuk memasukkan nama file.

7 Tekan tombol [EXECUTE].

Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [-] (NO).

8 Tekan lagi tombol [EXECUTE] atau tombol [+] (YES) untuk menjalankan operasi Simpan.

Setelah beberapa saat, muncul sebuah pesan yang menunjukkan selesainya operasi.

User Song akan disimpan dalam folder berlabel “USER FILES” yang secara otomatis akan dibuat pada flash-drive USB.

PEMBERITAHUAN

- Jika dimasukkan nama file yang sudah ada, akan muncul tampilan yang meminta konfirmasi Anda. Tekan [EXECUTE] atau [+] jika OK untuk menimpa file tersebut, atau [-] untuk membatalkan.

PEMBERITAHUAN

- Operasi Simpan tidak dapat dibatalkan selama dilakukan. Jangan matikan instrumen atau melepaskan flash-drive USB selama operasi ini. Hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya data.

9 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan FILE CONTROL.

CATATAN

- Lamanya waktu yang akan diperlukan untuk operasi Simpan akan tergantung pada kondisi flash-drive USB.

Mengkonversi User Song ke file Audio

Operasi ini mengkonversi User Song (nomor Lagu 101–105) ke file Audio dan menyimpan file tersebut ke flash-drive USB.

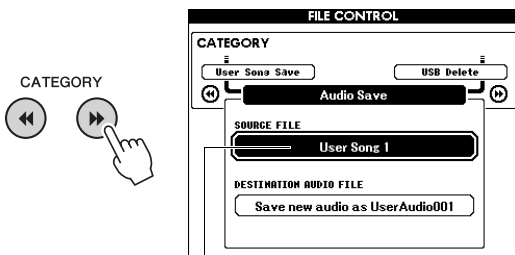
CATATAN

- Hanya User Song yang dapat dikonversi menjadi file Audio.

1 Tekan tombol [FILE CONTROL] untuk memanggil tampilan FILE CONTROL.



2 Gunakan tombol CATEGORY [◀▶] atau [▶▶] untuk memanggil “Audio Save” SOURCE FILE—nama User Song—akan disorot.



Nama User Song sumber.

3 Gunakan putaran untuk memilih User Song yang ingin Anda konversi.

4 Tekan tombol [EXECUTE].

Parameter DESTINATION AUDIO FILE akan disorot, dan nama default secara otomatis akan dibuat.



Untuk Menimpa File yang Ada

Jika Anda ingin menimpa sebuah file yang sudah ada pada flash-drive USB, gunakan putaran untuk memilih file tersebut, kemudian pindah ke langkah berikutnya.

5 Tekan tombol [EXECUTE].

Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [-] (NO).

6 Tekan lagi tombol [EXECUTE] atau tombol [+] (YES) untuk menjalankan operasi Simpan (Konversi).

Operasi ini akan memulai playback dan konversi dari User Song ke file audio. Jika Anda memasukkan sinyal audio melalui jack AUX IN selama konversi, voice itu juga akan direkam.

Setelah beberapa saat, muncul sebuah pesan yang menunjukkan selesainya operasi.

File Audio akan disimpan dalam folder berlabel “USER FILES” yang secara otomatis akan dibuat pada flash-drive USB.

PEMBERITAHUAN

- Jika dimasukkan nama file yang sudah ada, akan muncul tampilan yang meminta konfirmasi Anda. Tekan [EXECUTE] atau [+] jika OK untuk menimpa file tersebut, atau [-] untuk membatalkan.

PEMBERITAHUAN

- Jangan matikan instrumen atau melepaskan flash-drive USB selama operasi ini. Hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya data.

7 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan FILE CONTROL.

CATATAN

- Lamanya waktu yang diperlukan untuk operasi Simpan tergantung pada kondisi flash-drive USB.

Memuat File dari Flash-Drive USB

Memori Registrasi, file Style dan file Lagu (SMF) yang berada di flash-drive USB dapat dimuat ke dalam instrumen.

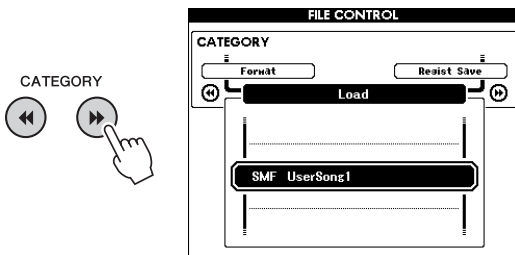
PEMBERITAHUAN

- Jika Anda memuat Memori Registrasi, data akan ditimpa dengan data yang baru dimuat. Simpanlah data penting ke flash-drive USB sebelum memuat data yang akan menyimpannya.

- 1 Tekan tombol [FILE CONTROL] untuk memanggil tampilan FILE CONTROL.



- 2 Gunakan tombol CATEGORY [◀◀] atau [▶▶] untuk memanggil "Load".



- 3 Gunakan putaran untuk memilih file yang ingin Anda muat.

Semua file Memori Registrasi dalam flash-drive USB akan ditampilkan terlebih dahulu, diikuti dengan file Style dan file Lagu.

File harus berada dalam folder "USER FILES" di flash-drive USB. File yang berada di luar folder itu tidak akan dikenali.

- 4 Tekan tombol [EXECUTE].

Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [-] (NO).



- 5 Tekan lagi tombol [EXECUTE] atau tombol [+] (YES) untuk menjalankan operasi Muat.

Setelah beberapa saat, muncul sebuah pesan yang menunjukkan selesainya operasi.

PEMBERITAHUAN

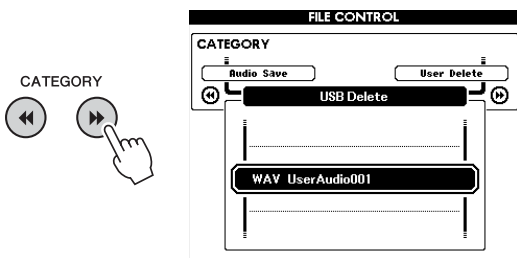
- Operasi Muat tidak dapat dibatalkan selama dilakukan. Jangan matikan instrumen atau melepaskan flash-drive USB selama operasi ini. Hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya data.

- 6 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan FILE CONTROL.

Menghapus file dari Flash-Drive USB

Prosedur ini menghapus Memori Registrasi, file Style, file Lagu, dan file Audio dari flash-drive USB.

- 1 Tekan tombol [FILE CONTROL] untuk memanggil tampilan FILE CONTROL.
- 2 Gunakan tombol CATEGORY [◀] atau [▶] untuk memanggil “USB Delete”:



- 3 Gunakan putaran untuk memilih file yang ingin Anda hapus.

Semua file Memori Registrasi dalam flash-drive USB akan ditampilkan terlebih dahulu, diikuti dengan file Lagu, file Audio, dan file Style. File harus berada dalam folder “User Files” di flash-drive USB. File yang berada di luar folder itu tidak akan dikenali.

- 4 Tekan tombol [EXECUTE].
Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [-] (NO).
- 5 Tekan lagi tombol [EXECUTE] atau tombol [+] (YES) untuk menjalankan operasi Hapus.

Setelah beberapa saat, muncul sebuah pesan yang menunjukkan selesainya operasi.

PEMBERITAHUAN

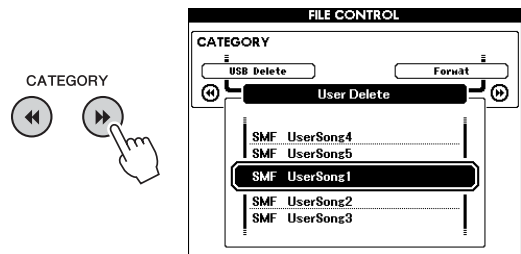
- Operasi Hapus tidak dapat dibatalkan selama dijalankan. Jangan matikan instrumen atau melepaskan flash-drive USB selama operasi ini. Hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya data.

- 6 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan FILE CONTROL.

Menghapus Data Pengguna dari Instrumen

Prosedur ini menghapus file User Song serta file Style dan Lagu yang telah dimuat atau ditransfer dari perangkat eksternal seperti komputer. Operasi ini tidak menghapus data Preset.

- 1 Tekan tombol [FILE CONTROL] untuk memanggil tampilan FILE CONTROL.
- 2 Gunakan tombol CATEGORY [◀] atau [▶] untuk memanggil “User Delete”:
Hanya “User Delete” yang dapat dipilih jika tidak ada flash-drive USB yang dihubungkan ke instrumen.



- 3 Gunakan putaran untuk memilih file yang ingin Anda hapus.

Semua User Song akan ditampilkan terlebih dahulu, diikuti dengan file Lagu dan Style.

- 4 Tekan tombol [EXECUTE].
Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [-] (NO).
- 5 Tekan lagi tombol [EXECUTE] atau tombol [+] (YES) untuk menjalankan operasi Hapus.

Setelah beberapa saat, muncul sebuah pesan yang menunjukkan selesainya operasi.

PEMBERITAHUAN

- Operasi Hapus tidak dapat dibatalkan selama dijalankan. Jangan matikan instrumen atau melepaskan flash-drive USB selama operasi ini. Hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya data.

- 6 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan FILE CONTROL.

Pemecahan Masalah

Untuk Instrumen

Masalah	Kemungkinan Penyebab dan Solusi
Bila instrumen dinyalakan atau dimatikan, akan terdengar bunyi pop.	Hal ini normal dan menunjukkan bahwa instrumen sedang menerima arus listrik.
Instrumen dimatikan secara otomatis.	Hal ini normal dan karena fungsi Mati Secara Otomatis. Jika perlu, atur parameter fungsi Mati Secara Otomatis (halaman 19).
Saat menggunakan telepon seluler, akan timbul bunyi berisik.	Menggunakan telepon seluler dalam jarak yang dekat dengan instrumen dapat menghasilkan interferensi. Untuk mencegah hal ini, matikan telepon seluler atau gunakan jauh dari instrumen.
Terdengar berisik dari speaker instrumen atau headphone saat menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad.	Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad, kami merekomendasikan agar Anda mengatur "Airplane Mode" (Mode Pesawat) ke "ON" pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
Tidak ada voice sekalipun keyboard dimainkan atau saat Style atau Lagu sedang dimainkan kembali.	Periksa bahwa tidak ada yang dihubungkan ke jack PHONES/OUTPUT pada panel belakang. Bila steker telah dihubungkan ke jack ini, tidak ada voice yang keluar.
	Periksa pengaturan aktif/nonaktif pada Kontrol Lokal ("Local"). (Lihat halaman 74.)
	Apakah diperlihatkan tampilan FILE CONTROL? Keyboard instrumen, dsb. tidak menghasilkan voice saat tampilan FILE CONTROL diperlihatkan. Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MAIN.
Memainkan tombol di area tangan kanan pada keyboard tidak menghasilkan voice.	Saat menggunakan fungsi Kamus (halaman 65), tombol-tombol di area tangan kanan hanya digunakan untuk memasukkan akor dasar dan jenisnya.
Style atau Lagu tidak dimainkan kembali saat tombol [START/STOP] ditekan.	Apakah Jam Eksternal telah diatur ke ON? Pastikan Jam Eksternal diatur ke OFF; lihat "Jam Eksternal" pada halaman 74.
Style tidak menghasilkan voice dengan benar.	Pastikan bahwa Volume Style (halaman 63) telah diatur ke tingkat yang sesuai.
	Apakah Titik Pisah telah diatur pada tombol yang sesuai untuk akor yang Anda mainkan? Atur Titik Pisah pada tombol yang sesuai (halaman 64).
	Apakah indikator "ACMP" diperlihatkan dalam tampilan? Jika tidak diperlihatkan, tekan tombol [ACMP ON/OFF] agar diperlihatkan.
Tidak ada pengiring irama yang dimainkan saat tombol [START/STOP] ditekan setelah memilih nomor gaya 174 atau sebuah gaya antara 188-205 (Pianist).	Ini bukan kegagalan fungsi. Nomor gaya 174 dan nomor gaya 188-205 (Pianist) tidak mempunyai bagian irama, sehingga tidak ada irama yang dimainkan. Bagian lain akan mulai dimainkan bila Anda memainkan sebuah akor dalam rentang pengiring pada keyboard jika ACMP diaktifkan.
Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal (halaman 90) instrumen. Bila melebihi polifoni maksimal, not yang paling dahulu dimainkan akan berhenti berbunyi, yang membuat not yang terakhir dimainkan dibunyikan.
Sustain Pedal (untuk sustain) sepertinya menghasilkan efek berlawanan. Misalnya, menekan sakelar kaki akan memutus voice dan melepaskannya akan mempertahankan voice.	Polaritas sakelar kaki terbalik. Pastikan steker sakelar kaki telah dihubungkan dengan benar ke jack SUSTAIN sebelum menyalakan instrumen.
Bunyi Voice berubah dari not ke not.	Hal ini normal. Metode penghasil nada AWM menggunakan beberapa rekaman (sampel) instrumen pada berbagai macam keyboard; karena itu, bunyi Voice sesungguhnya mungkin sedikit berbeda dari not ke not.
Tidak muncul tampilan yang sesuai saat tombol [SONG/AUDIO], [STYLE], atau [VOICE] ditekan.	Apakah muncul tampilan lain? Coba tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MAIN, kemudian tekan salah satu tombol yang disebutkan.
Indikator ACMP tidak muncul saat tombol [ACMP ON/OFF] ditekan.	Selalu tekan tombol [STYLE] dahulu bila Anda akan menggunakan fungsi yang berkaitan dengan Style.
Pesan "Over Current" ditampilkan di area kiri atas tampilan MAIN dan perangkat USB tidak merespons.	Komunikasi dengan perangkat USB telah diputus karena kelebihan arus pada perangkat USB. Lepaskan perangkat dari terminal USB TO DEVICE, kemudian nyalakan instrumen.
Voice Headphone terlalu pelan.	Pastikan parameter "Output Gain" diatur ke "Headphones" (halaman 58).

Pesan di LCD	Komentar
Access error! (Kesalahan akses)	Menunjukkan kegagalan membaca atau menulis dari/ke media atau memori flash.
Clearing all memory... (Sedang mengosongkan semua memori)	Ditampilkan saat menghapus semua data dalam memori flash. Jangan sekali-kali mematikan instrumen selama pengiriman data.
Data Error! (Kesalahan Data)	Ditampilkan bila Lagu atau Style berisi data ilegal.
File information area is not large enough. (Area informasi file tidak cukup besar)	Menunjukkan bahwa data dalam media tidak dapat dijalankan karena total jumlah file menjadi terlalu banyak.
File is not found. (File tidak ditemukan)	Menunjukkan tidak ada file.
File too large. Loading is impossible. (File terlalu besar. Tidak dapat memuat.)	Menunjukkan bahwa pemuatan data tidak dapat dilakukan karena data file terlalu besar.
Media capacity is full. (Kapasitas media sudah penuh)	Ditampilkan bila penyimpanan data tidak dapat dilakukan karena memori media sudah penuh.
Memory Full (Memori Penuh)	Ditampilkan bila memori internal sudah penuh selama perekaman Lagu.
MIDI receive buffer overflow. (Buffer penerimaan MIDI meluap)	Ditampilkan bila terlalu banyak data MIDI yang diterima sekaligus dan gagal melanjutkan.
Over Current (Kelebihan Arus)	Komunikasi dengan perangkat USB telah diputus karena kelebihan arus pada perangkat USB. Lepaskan perangkat dari terminal USB TO DEVICE, kemudian nyalakan instrumen.
Save OK? (Simpan OK) [YES]/[NO]	Mengonfirmasi apakah akan menyimpan atau tidak. Tekan tombol [+] (YES) untuk menyimpan Lagu yang telah direkam. Untuk membatalkan penyimpanan, tekan tombol [-] (NO) saat dikonfirmasi.
Save data is not found. (Data tersimpan tidak ditemukan)	Ditampilkan bila data yang akan disimpan tidak ada.
Since the media is in use now, this function is not available. (Karena sekarang media sedang digunakan, fungsi ini tidak tersedia)	Menunjukkan bahwa fungsi kontrol saat ini tidak tersedia karena media sedang diakses.
Since the recorded song has not been saved, the operation cannot be performed. (Karena lagu yang terekam belum disimpan, operasi tidak dapat dilakukan)	Pesan ini muncul jika Anda berupaya mengkonversi User Song ke file audio saat ada Lagu yang telah direkam yang belum disimpan. Bila pesan ini muncul, tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan FILE CONTROL, kemudian simpan Lagu yang telah direkam yang belum disimpan. Untuk menyimpan Lagu tersebut, tahan tombol [REC] hingga muncul pesan konfirmasi penyimpanan, kemudian tekan tombol [+] (YES).
The limit of the media has been reached. (Telah mencapai batas media)	Menunjukkan bahwa penyimpanan data tidak dapat dilakukan karena struktur folder/direktori menjadi terlalu rumit.
The media is not formatted. (Media belum diformat)	Menunjukkan media yang dimasukkan belum diformat.
The media is write-protected. (Media dilindungi dari penulisan)	Menunjukkan bahwa media yang dimasukkan tidak dapat ditulisi karena dilindungi dari penulisan. Atur pemindah untuk menulis-melindungi ke posisi "overwrite" sebelum menggunakan.
The notation cannot be displayed, since this song is not allowed to display the notation. (Notasi tidak dapat ditampilkan karena lagu ini tidak diizinkan menampilkan notasi)	Pesan ini akan muncul jika Anda berupaya menampilkan skor Lagu untuk suatu Lagu yang melarang menampilkannya.
The song data is too large to be converted to notation. (Data lagu terlalu besar untuk dikonversi menjadi notasi)	Menunjukkan bahwa skor tidak dapat ditampilkan karena data Lagu terlalu besar.
The number of files exceeds the system limit. Delete existing files to add new ones. (Jumlah file melebihi batas sistem. Hapus file yang ada untuk menambah yang baru.)	Menunjukkan bahwa penyimpanan data tidak dapat dilakukan karena total jumlah file melebihi kapasitas.
This drive is busy now. (Drive ini sedang sibuk)	Pesan ini muncul bila pemrosesan tertinggal di belakang playback Audio atau perekaman.
This function is not available now. (Fungsi ini sekarang tidak tersedia)	Menunjukkan fungsi yang dipilih tidak tersedia karena instrumen sedang melakukan pekerjaan lain.

CATATAN

- Tidak semua pesan dicantumkan dalam tabel; hanya pesan yang perlu penjelasan yang disertakan.

Spesifikasi

Nama Produk		Piano Digital	
Ukuran/Berat	Dimensi (L x Tb x T)	1.397 x 445 x 146 mm dengan penyangga keyboard: 1.399 x 445 x 761 mm	
	Berat	21 kg dengan penyangga keyboard: 28 kg	
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	88
		Jenis	Keyboard GHS (Graded Hammer Standard)
		Respons Sentuhan	Soft, Medium, Hard, Fixed
	Pengontrol Lainnya	Roda Liukan Titinada	Ya
		Tampilan	Jenis
	Ukuran		320 x 240 titik
	Warna		Monokrom
	Kontras		Ya
	Fungsi Tampilan Notasi musik		Ya
	Fungsi Tampilan Lirik		Ya
Panel	Bahasa	Inggris	
	Bahasa	Inggris	
Voice	Penghasil Nada	Voice Piano	Pure CF Sound Engine
		Resonansi Damper	Ya
	Polifoni	Jumlah Polifoni (maks.)	192
	Preset	Jumlah Voice	151 + 15 Drum/SFX Kit + 388 XGLite
		Voice yang Disediakan	1 Voice Natural!, 10 Voice Live!, 11 Voice Sweet!, 7 Voice Cool!
Kompatibilitas		GM, XGLite	
Efek	Jenis	Reverb	41 jenis
		Chorus	44 jenis
		DSP	237 jenis
		Master EQ	5 jenis
		Harmoni	26 jenis
		Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ya
	Efek Mikrofon		Noise Gate, Kompresor, 3Band EQ
Fungsi	Ganda	Ya	
	Pisah	Ya	
	Sustain Panel	Ya (Menu Fungsi)	
Style	Preset	Jumlah Style	205
		Penjarian	Multi Finger, Full Keyboard, AI Fingering
		Kontrol Style	INTRO, MAIN x 2, FILL-IN x 2, ENDING
	Fitur Lainnya	Database Musik	320
		Pengaturan Satu Sentuhan (OTS)	Ya
		Rekomendasi Style	Ya
Kompatibilitas	Chord Cerdas	Ya	
Lagu (MIDI)	Preset	Jumlah Lagu Preset	100
	Perekaman	Jumlah Lagu	5
		Jumlah Track	6 (5 Melodi + 1 Chord)
		Kapasitas Data	Sekitar 30.000 not untuk 1 lagu pengguna
	Format Data yang Kompatibel	Playback	SMF (Format 0, Format 1), XF
		Perekaman	SMF (Format 0)
Perekam Audio USB/Pemutar	Waktu Perekaman (maks.)		80 menit/Lagu
	Format Data	Playback	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo)
		Perekaman	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo)
Fungsi	Memori Registrasi	Jumlah Tombol	4 (x 8 bank)
	Pelajaran	Yamaha Education Suite (Y.E.S.)	Waiting, Your tempo, Minus One, Repeat & Learn, Chord Dictionary
	Demo		Ya
	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya
		Tempo	5 - 280
		Transpose	-12 hingga 0, 0 hingga +12
	Lain-lain	Penalaan	415,3 – 440,0 – 466,2 Hz
Piano Room		Ya	

Penyimpanan dan Konektivitas	Penyimpanan	Memori Internal	Sekitar 1,7 MB
		Drive Eksternal	Flash-drive USB
	Konektivitas	DC IN	12 V
		Headphone/Output	x 1 (Jack telepon stereo standar)
		Mikrofon	Ya (Jack telepon standar)
		Pedal Sustain	Ya
		AUX IN	Ya (Jack mini stereo)
		PEDAL UNIT	Ya
USB TO DEVICE	Ya		
USB TO HOST	Ya		
Amplifier/ Speaker	Amplifier	6 W x 2	
	Speaker	12 cm x 2 + 5 cm x 2	
Catu Daya	Adaptor	PA-150 atau yang setara	
	Konsumsi Daya	13 W	
	Mati Secara Otomatis	Ya	
Aksesori yang Disertakan		<ul style="list-style-type: none"> • Panduan untuk Pemilik • Data List (Daftar Data) • Penyangga Keyboard • Sakelar Kaki • Stand Book • Adaptor Daya AC (PA-150 atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha) ^{*1} • Garansi ^{*1} • Pendaftaran Produk Anggota Online ^{*2} <p>^{*1}: Mungkin tidak disertakan, tergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.</p> <p>^{*2}: PRODUCT ID pada lembar ini nanti diperlukan saat Anda mengisi formulir Pendaftaran Pengguna.</p>	
Aksesori Dijual Terpisah (Mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.)		<ul style="list-style-type: none"> • Adaptor Daya AC: PA-150 atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha • Headphone: HPH-50/HPH-100/HPH-150 • Pedal: LP-7A/LP-7AWH • Pedal Kaki: FC3A • Sakelar Kaki: FC4A/FC5 • Adaptor LAN nirkabel USB: UD-WL01 • Adaptor MIDI Nirkabel: UD-BT01 	

* Isi panduan ini berlaku pada spesifikasi terbaru sejak tanggal pencetakan. Untuk memperoleh panduan terbaru, akseslah situs web Yamaha kemudian download file panduan. Karena spesifikasi, perlengkapan, atau aksesori yang dijual secara terpisah mungkin tidak sama di setiap wilayah, harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

Indeks

A		K		Q	
Access Point Mode	77, 79	Kamus Chord	65	Quantize	75
ACMP	32	Kebutuhan daya	18	R	
Aksesori	8	Ketuk Mulai	63	Rekaman Audio	49
Assignable Pedal	21	Komputer	76	Rentang Pengiring Otomatis	32
Audio	38, 66	Koneksi	20, 21, 22, 76, 80	Resonansi Damper	21, 25
Auto Power	19	Kontrol File	81	Respons Sentuhan	25
B		Konversi	85	Reverb	53
Backup	52	L		Rew	40
Bagian-Bagian	61	Lagu	38, 66	S	
Bank Number	50	LAN Nirkabel	77	Simpan (flash-drive USB)	83, 84
Bell (Bel)	30	Latihan	42	Sinkronisasi Berhenti	62
C		Lesson (Pelajaran)	42	Sinkronisasi Mulai	33, 61
Channel	68	Lyrics (Lirik)	41	Smart Chord	35
Chorus	53	M		Song Book	8
Computer-related Operations	8	Main Voice	27	Speaker Aktif/Nonaktif	58
CONTRAST	23	Master EQ	57	Split Voice	28, 60
D		Memasukkan karakter	83	Stand Book	8
Daftar Fungsi	73	Memformat (flash-drive USB) ...	82	Style	32
Data List	8	Memori Registrasi	50	Style Recommender	37
Database Musik	33	Metronome (Metronom)	29	Sustain	21, 55
Demo	38	MIC	21, 71	Sustain Pedal	21
DSP	54	MIDI	44, 74	T	
Dual Voice	28, 60	MIDI Reference	8	Tampilan AUDIO SELECT	39
E		Mikrofon	69	Tampilan Screen Utama	23
Effect	74	Muat	86	Tampilan SONG SELECT	39
EQ	57	Musik latar (BGM)	66	Tanda Birama	29
F		Mute	40	Tap Tempo	21
FF	40	N		Tempo	63
Fill-in	61	Notasi	41	Titik Pisah	32, 64
Flash-Drive USB	80	Nyalakan/Matikan	18	Titinada	25
Folder USER FILES	82, 83, 86	P		Tombol [-] dan [+]	24
Format yang Kompatibel	10	Pause	40	Tombol angka	24
Fungsi	72	Pedal	22	Tombol CATEGORY	24
G		Pedal Setengah	22	Touch Response	57
Gain Output	58	Pemecahan Masalah	88	Track Aktif/Nonaktif	40
H		Pemutar audio	76	Transpose	55
Hapus (dari flash-drive USB)	87	Pendahuluan	61	Tuning	56
Hapus (dari memori flash)	87	Pengaturan panel	50	Tuning (Penalaan)	25
Hapus (User Song)	48	Pengaturan Ulang Piano	27	U	
Harmoni	31	Pengiring Otomatis	32	Ulang & Pelajari	43
Headphone	20	Pengulangan A-B	40	User Song	44
Hentikan Pengiring	63	Penjarian Chord	34, 64	Utama	61
I		Penutup	61	V	
Infrastructure mode	77, 78	Perakitan	12	Voice	27, 60
Inisialisasi	52	Perekaman (Lagu)	44	Volume (Audio)	67
Intelligent Acoustic Control (IAC)	19, 59	Perekaman (Piano Room)	26	Volume (Lagu)	67
iPhone/iPad	77	Perekaman (Track Lagu)	46	Volume (Main Voice, Dual Voice, Split Voice)	73
iPhone/iPad Connection Manual ...	8	Pesan	89	Volume (Master)	19
Irama	32	Piano Room	25	Volume (Style)	63
		PITCH BEND	56	W	
		Playback	39	WPS	78
		Playback pengulangan	40		
		Playback secara acak	66		
		Portamento	21		
		Posisi tutup	25		
		Putaran	24		

Memo

Untuk mengetahui detail produk, harap hubungi perwakilan Yamaha terdekat atau distributor resmi yang tercantum di bawah ini.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,
Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,
D.F., C.P. 03900
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –
Vila Olimpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,
Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossetini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

VENEZUELA

Yamaha Musical de Venezuela, C.A.
AV. Manzanares, C.C. Manzanares Plaza,
Piso 4, Oficina 0401, Baruta, Caracas, Venezuela
Tel: +58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Rellingen,
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

Yamaha Music Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. Wrotkowa 14, 02-553 Warsaw, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul.Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020, Lainate (Milano), Italy
Tel: +39-02-93577-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
19th km. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,
Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Filial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1361 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljófaerahúsid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CROATIA

Euro Unit D.O.O.
Slakovec 73
40305 Nedelisce
Tel: +38540829400

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,
Moscow, 121059, Russia
Tel: +7-495-626-5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydanı Sodak, Spring Giz Plaza Bagimsiz
Böl. No:3, Sanayi İstanbul, Turkey
Tel: +90-212-999-8010

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: + 357-22-511080
Major Music Center
21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Nicosia, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +852-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
Spazedge Building, Ground Floor, Tower A,
Sector-47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon-122002,
Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, Dongsung Bldg. 21, Teheran-ro 87-gil,
Gangnam-gu, Seoul, 135-880, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F, No.1, Yuandong Rd. Banqiao Dist.
New Taipei City 22063, Taiwan
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

<http://asia.yamaha.com>

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Vic. 3006, Australia
Tel: +61-3-9693-5111

NEW ZEALAND

Musics Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST

TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

<http://asia.yamaha.com>

PT. YAMAHA MUSIK INDONESIA (DISTRIBUTOR)
JL. JEND. GATOT SUBROTO KAV.4 JAKARTA SELATAN 12930
<http://id.yamaha.com/id/support/>

PRODUSEN :
PT. YAMAHA MUSIC MANUFACTURING ASIA
Kawasan Industri MM2100 Blok EE-3 Cikarang Barat, Bekasi 17849

Terdaftar pada Deperindag RI
Nomor : P.33.YMID4.00101.1215



ZS39160

Yamaha Global Site
<http://www.yamaha.com/>

Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Department
© 2015 Yamaha Corporation

Published 01/2016 CTZC*.***B0
Printed in Indonesia

ZS39160