



Clavinova®

CVP-601

Panduan untuk Pemilik

Terima kasih telah membeli Yamaha Clavinova!

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 4-5.

Untuk informasi tentang merakit penyangga keyboard, lihat instruksi pada halaman 98.

Clavinova CVP-601

Panduan untuk Pemilik Mode d'emploi Manual de instrucciones

12/10/10

Terima kasih telah membeli Yamaha Clavinova!

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 4-5.

Untuk informasi tentang merakit penyangga keyboard, lihat instruksi pada halaman 98.

Nous vous remercions d'avoir choisi le Clavinova de Yamaha !

Nous vous conseillons de lire attentivement ce mode d'emploi afin de tirer pleinement profit des fonctions avancées et pratiques de votre instrument.

Nous vous recommandons également de garder ce manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

Avant d'utiliser l'instrument, lisez attentivement la section « PRÉCAUTIONS D'USAGE » aux pages 4 et 5.

Pour plus d'informations sur l'assemblage du pupitre de clavier, reportez-vous aux instructions figurant à la page 98.

Gracias por adquirir el Yamaha Clavinova

La lectura detenida de este manual le permitirá disfrutar de las útiles y avanzadas funciones del instrumento.

Recomendamos guardar el manual en un lugar seguro y accesible, para futuras consultas.

Antes de utilizar el instrumento, lea las "PRECAUCIONES", en las páginas 4-5.

Para obtener más información sobre el montaje del soporte del teclado, consulte las instrucciones en la página 98.

TINDAKAN PENCEGAHAN

BACALAH DENGAN SAKSAMA SEBELUM MELANJUTKAN

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



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/Kabel listrik

- 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 kabel listrik/steker yang disertakan.
- 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, jangan letakkan 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/Kabel listrik

- 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.

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 penutup kunci atau instrumen. Juga berhati-hati agar penutup kunci tidak menjepit jari Anda.
- Jangan sekali-kali memasukkan atau menjatuhkan kertas, logam, atau benda lainnya ke dalam celah penutup kunci, 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.

Menggunakan bangku (Jika disertakan)

- Jangan meletakkan bangku dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- Jangan memainkan secara serampangan dengan atau dipasang pada bangku. Menggunakannya sebagai alat atau tangga atau untuk keperluan lain dapat menyebabkan kecelakaan atau cedera.
- Hanya boleh satu orang yang menduduki bangku untuk setiap kalinya, guna mencegah kemungkinan kecelakaan atau cedera.
- Jika sekrup bangku menjadi longgar akibat penggunaan yang berlebihan dalam waktu lama, kencangkan sekrupnya secara berkala dengan menggunakan alat yang disertakan.
- Awasi anak kecil agar tidak jatuh ke belakang bangku. Karena bangku tersebut tidak ada sandarannya, penggunaan tanpa diawasi dapat menyebabkan kecelakaan atau cedera.

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 (lampu daya padam), 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.

DMI-5 2/2

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

(bottom_id_01)

PEMBERITAHUAN

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

■ Penanganan dan Pemeliharaan

- 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 iPhone/iPad, kami merekomendasikan agar Anda mengatur “Airplane Mode” (Mode Pesawat) ke “ON” pada iPhone/iPad Anda 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.
- Untuk model yang menggunakan lapisan pernis, benturan pada permukaan instrumen dengan benda dari logam, porselin, atau benda keras lainnya dapat menyebabkan lapisannya retak atau terkelupas. Berhati-hatilah.
- Saat membersihkan instrumen, gunakan kain yang halus, kering, atau sedikit basah. Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia.
- Untuk model yang menggunakan lapisan pernis, bersihkan debu dan kotor pelan-pelan dengan kain halus. Jangan mengelap terlalu kuat karena partikel kecil atau kotoran dapat menggores lapisan instrumen.
- 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

Menyimpan dan mencadangkan data

- Pengaturan Lagu/Gaya/Suara dan MIDI akan hilang bila Anda mematikan instrumen. Simpan data ke tampilan tab USER (halaman 27), memori flash USB. Bila Anda mengubah pengaturan di halaman tampilan kemudian keluar dari halaman itu, Data selain di atas (pengaturan Lagu/Gaya/Suara dan MIDI yang telah diedit, dsb.) akan disimpan secara otomatis. Walau demikian, data yang telah diedit akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa keluar dari tampilan terkait dengan benar.
- Untuk melindungi terhadap kehilangan data akibat kerusakan media, kami merekomendasikan agar Anda menyimpan data penting pada dua perangkat penyimpanan USB.

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 program komputer dan konten yang hak ciptanya dimiliki oleh Yamaha atau lisensi penggunaannya dimiliki oleh Yamaha. Materi berhakcipta tersebut termasuk, tanpa batasan, semua perangkat lunak komputer, file gaya, file MIDI, data WAVE, not musik dan rekaman suara. Penggunaan tanpa izin atas program dan konten tersebut, selain untuk penggunaan sendiri, tidak diizinkan oleh undang-undang terkait. Pelanggaran hak cipta membawa konsekuensi hukum. JANGAN MEMBUAT, MENDISTRIBUSIKAN, ATAU MENGGUNAKAN SALINAN ILEGAL.
- Font bitmap yang digunakan dalam instrumen ini disediakan oleh dan dimiliki oleh Ricoh Co., Ltd.

■ Tentang fungsi/data yang disertakan bersama instrumen

- Beberapa lagu preset telah diedit panjangnya atau aransemennya, dan mungkin tidak persis sama dengan aslinya.
- Perangkat ini dapat menggunakan beragam jenis/format data musik dengan mengoptimalkannya terlebih dahulu ke data musik dengan format yang sesuai untuk digunakan pada perangkat. Akibatnya, perangkat ini mungkin tidak memainkannya persis seperti yang diinginkan oleh produser atau pengarangnya.

■ 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, dan iPad 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.

Aksesori yang Disertakan

■ Panduan untuk Pemilik

■ Data List (Daftar Data)

■ Buku Musik “50 greats for the Piano”

File lagu (file MIDI) yang bersangkutan untuk Buku Musik, tersedia untuk didownload gratis melalui Internet. Untuk mendownload File Lagu, lakukan Pendaftaran Anggota Online Yamaha dan Pendaftaran Produk di situs web berikut.

<https://member.yamaha.com/myproduct/regist/>

■ Pendaftaran Pengguna Produk Yamaha Saya*

■ Kabel listrik AC

■ Bangku**

■ Set Penahan (halaman 94)

■ SYARAT DAN KETENTUAN GARANSI

* PRODUCT ID pada lembar ini nanti diperlukan saat Anda mengisi formulir User Registration.

** Mungkin disertakan atau opsional, tergantung negara di mana Anda tinggal.

Format yang Kompatibel dan Berbagai Fungsi



“GM (General MIDI)” adalah salah satu format alokasi Suara yang paling umum. “GM System Level 2” adalah spesifikasi standar yang menyempurnakan “GM” asli dan meningkatkan kompatibilitas data Lagu. Ini memberikan peningkatan polifoni, pemilihan Suara yang lebih banyak, parameter Suara yang bertambah, dan pemrosesan efek yang terintegrasi.



XG adalah penyempurnaan besar pada format GM System Level 1, dan dikembangkan oleh Yamaha khusus untuk memberikan Suara dan variasi yang lebih banyak, termasuk kontrol ekspresif yang lebih besar atas Suara dan efek, dan untuk memastikan kompatibilitas data di masa mendatang.



GS mulanya dikembangkan oleh Roland Corporation. Dalam cara yang sama dengan Yamaha XG, GS merupakan penyempurnaan besar untuk GM khususnya untuk memberikan Suara dan Kit drum yang lebih banyak serta variasinya, termasuk kontrol ekspresif yang lebih besar atas Suara dan efek.



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.



“SFF (Style File Format)” adalah format file Gaya 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.

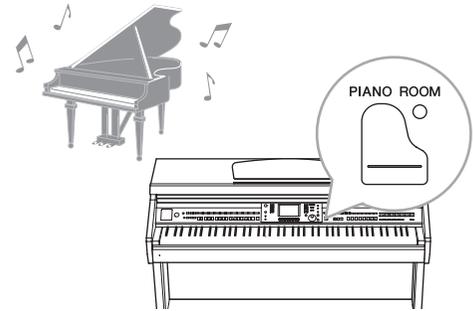
Selamat datang di Clavinova

Rasa Piano Akustik Sejati

Bab 1 Memainkan Lagu Piano pada Clavinova

Mesin Bunyi Real Grand Expression (RGE)

Ini memungkinkan Anda menikmati respons memainkan dan kemampuan ekspresif pada piano besar untuk konser. Selain memberikan perubahan tonal halus yang merespons sentuhan permainan Anda, juga menyediakan fungsi baru Lepas Halus yang dapat melapalkan dengan not staccato dengan jelas dan menghasilkan bunyi resonansi bertahan bila mengangkat jari Anda secara pelan dari kunci. Efek ini menangkap esensi sejati dari piano besar akustik untuk membantu Anda membuat dan memainkan dengan ekspresi mirip piano yang mantap.



Sentuhan Mirip-Piano Akustik yang Autentik

Sebagaimana pada piano besar sesungguhnya, kunci yang lebih rendah berat dalam sentuhannya dan kunci yang lebih tinggi ringan sentuhannya, dengan semua gradasi alami di sela-selanya. Instrumen ini memberikan fungsi permainan dan kemampuan ekspresif yang hanya ditemukan pada piano besar, seperti memainkan not yang sama berulang-ulang dengan artikulasi sempurna, bahkan saat memainkan pada kecepatan tinggi atau pada pelepasan kunci secara parsial.

Ruang Piano

Jika Anda ingin memainkan Clavinova hanya sebagai piano, Anda dapat menggunakan fungsi Piano Room untuk memanggil pengaturan piano yang relevan secara praktis dengan sekali tekan tombol.

Memainkan Aneka Suara Instrumen

Bab 2 Suara

Instrumen tidak hanya memberi Anda beragam Suara piano yang realistis, juga menyediakan aneka instrumen autentik, baik akustik maupun elektronik.

VOICE

<input type="radio"/> PIANO	<input type="radio"/> E.PIANO	<input type="radio"/> STRINGS	<input type="radio"/> GUITAR & BASS	<input type="radio"/> SAXOPHONE	<input type="radio"/> FLUTE & WOODWIND	<input type="radio"/> ORGAN
<input type="radio"/> TRUMPET	<input type="radio"/> BRASS	<input type="radio"/> ACCORDION	<input type="radio"/> CHOIR & PAD	<input type="radio"/> SYNTH&FX	<input type="radio"/> PERC.& DRUM KIT	<input type="radio"/> ORGAN FLUTES



Bermain dengan Band Pendukung

Bab 3 Gaya

Memainkan akor dengan tangan kiri Anda secara otomatis akan memainkan pendukung pengiring (fungsi Gaya). Pilih sebuah gaya pengiring — misalnya pop, jazz, Latin, dan beragam genre musik lainnya di dunia — dan biarkan Clavinova menjadi band pendukung lengkap Anda!



STYLE

<input type="radio"/> POP&ROCK	<input type="radio"/> BALLAD	<input type="radio"/> DANCE	<input type="radio"/> SWING&JAZZ	<input type="radio"/> R&B	<input type="radio"/> COUNTRY	<input type="radio"/> LATIN	<input type="radio"/> BALLROOM	<input type="radio"/> ENTERTAINMENT	<input type="radio"/> WORLD	<input type="radio"/> PIANIST					
<input type="radio"/> ACMP ON/OFF	<input type="radio"/> AUTO FILL IN	INTRO		MAIN VARIATION				BREAK	ENDING/rit.		SYNC STOP	SYNC START	START/STOP	MUSIC FINDER	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> I	<input type="radio"/> II	<input type="radio"/> III	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C	<input type="radio"/> D	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> I	<input type="radio"/> II	<input type="radio"/> III	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Memainkan Lagu Latar..... halaman 58

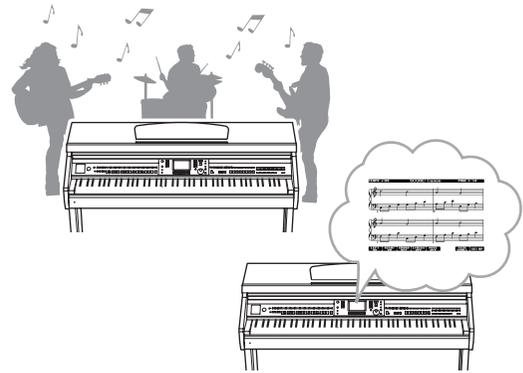
Mainkan bersama data Lagu dan isi permainan solo Anda dengan aneka suara dari band atau orkestra. Nikmati aneka lagu, termasuk lagu preset pada instrumen dan data musik yang tersedia secara komersial.

Fungsi Panduan halaman 62

Lampu panduan kunci juga membantu dalam mempelajari dan mempraktikkan, karena lampu-lampu tersebut menunjukkan not-not yang harus Anda mainkan, bila Anda harus memainkannya, dan berapa lama Anda harus menahannya.

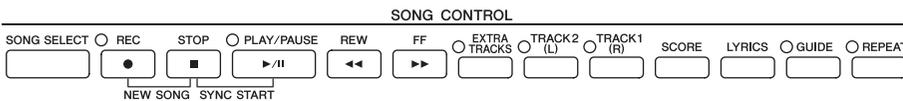
Menampilkan Not Musik halaman 61

Sambil memainkan sebuah Lagu, Anda dapat menampilkan not musik (notasi) secara otomatis pada tampilan — sebuah alat bantu yang sangat praktis untuk mempelajari dan mempraktikkan karya musik.



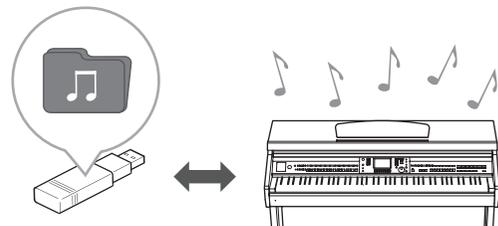
Merekam Permainan Anda

Instrumen ini memudahkan Anda merekam permainan Anda dan menyimpannya ke memori internal atau memori flash USB. Instrumen juga memungkinkan Anda mendengarkan kembali permainan Anda, dan kemudian mengeditnya atau menggunakannya untuk produksi musik Anda.



Memainkan dan Merekam Audio dari Memori Flash USB

File audio (WAV) yang disimpan ke memori flash USB dapat dimainkan kembali pada instrumen. Selain itu, Anda dapat merekam permainan sebagai data audio ke perangkat memori flash USB.



Memanggil Suara Ideal dan Gaya untuk Setiap Lagu

Dengan menggunakan fungsi praktis Pencari Musik, Anda dapat memanggil pengaturan panel yang ideal, termasuk Suara, Gaya, efek, dsb. yang paling cocok untuk setiap lagu.

Menghubungkan ke iPhone/iPad

Anda dapat menghubungkan perangkat cerdas seperti iPhone dan iPad ke terminal MIDI pada instrumen ini melalui Yamaha i-MX1 (opsional). Dengan aplikasi yang sesuai di iPhone/iPad, Anda dapat memanfaatkan berbagai fitur praktis dan bisa lebih menikmati penggunaan instrumen ini.

Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

Dokumen yang Disertakan



Panduan untuk Pemilik (buku ini)

Memberikan penjelasan umum atas berbagai fungsi dasar Clavinova. Lihat “Cara menggunakan Panduan untuk Pemilik” di bawah ini.



Data List (Daftar Data)

Berisi beragam daftar konten preset penting seperti Suara, Gaya, dan Efek.

Materi Online (dapat didownload dari web)



Reference Manual (Panduan Referensi) (hanya dalam bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Spanyol)

Menjelaskan fitur lanjutan untuk instrumen, yang tidak dijelaskan dalam Panduan untuk Pemilik. Misalnya, Anda dapat mempelajari cara membuat Gaya atau Lagu, atau menemukan penjelasan detail atas parameter tertentu.



iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)

Menjelaskan cara menghubungkan instrumen ini ke iPhone/iPad.



MIDI Reference (Referensi MIDI)

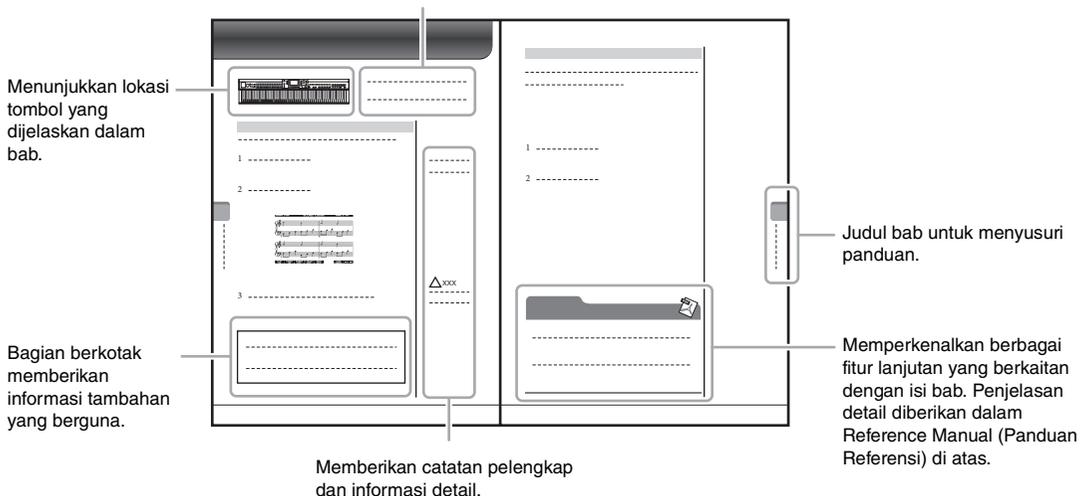
Berisi Format Data MIDI dan Bagan Implementasi MIDI, yang memungkinkan Anda mengonfirmasikan pesan MIDI yang dikirim/dikenali oleh instrumen ini.

Semua materi di atas dapat didownload dari Yamaha Manual Library. Akseslah Yamaha Manual Library, kemudian masukkan nama model instrumen Anda (CVP-601, misalnya) dalam area Model Name untuk mencari panduannya.

Yamaha Manual Library <http://www.yamaha.co.jp/manual/>

Cara menggunakan Panduan untuk Pemilik

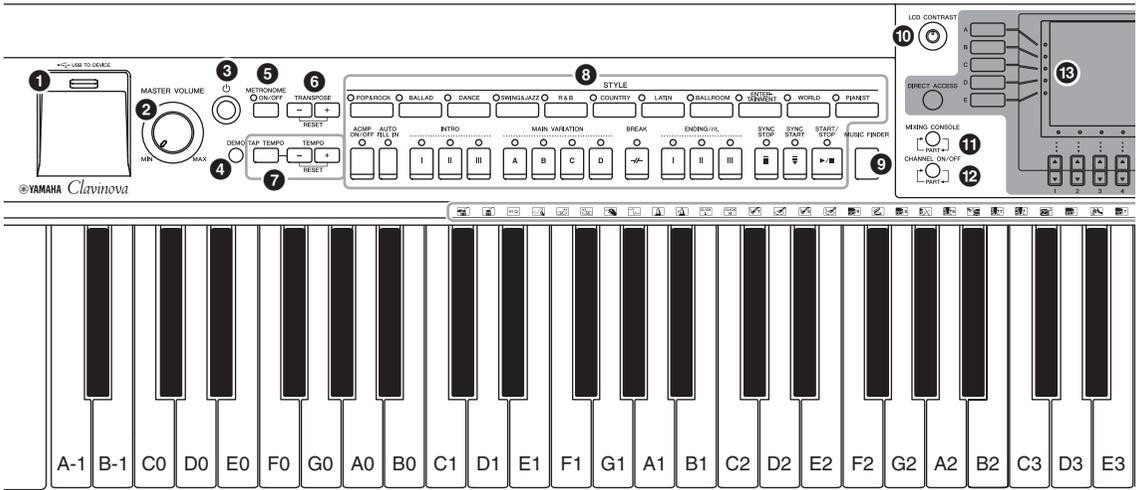
Memberikan gambaran umum mengenai isi bab.



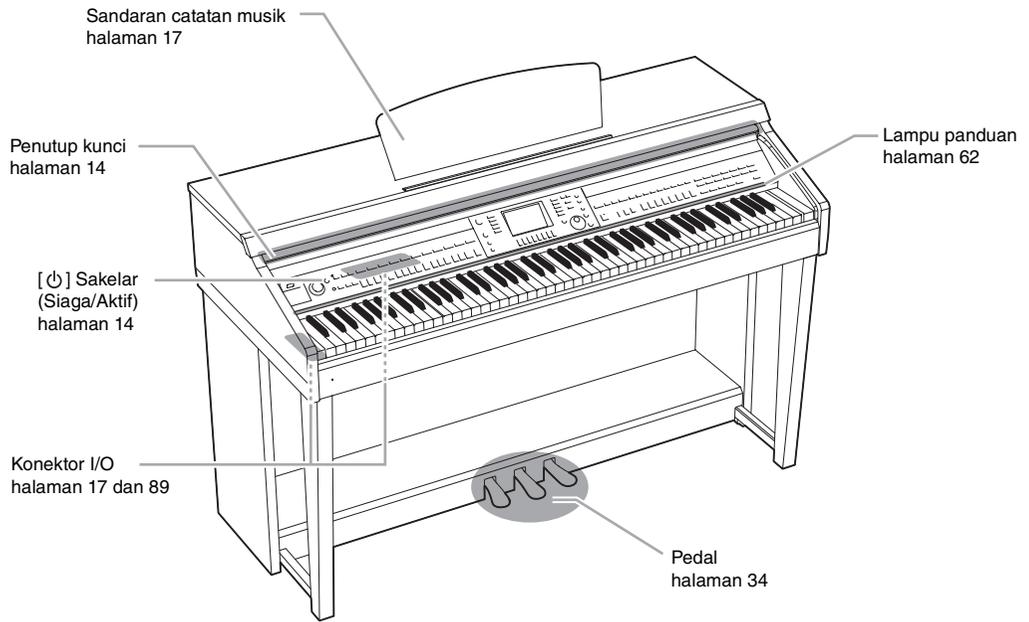
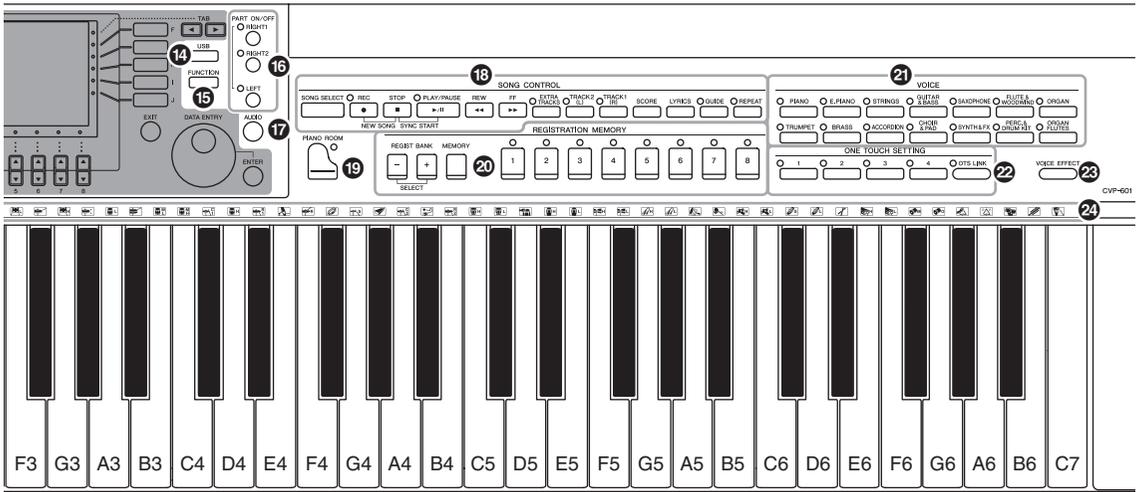
Daftar Isi

TINDAKAN PENCEGAHAN.....	4
PEMBERITAHUAN.....	6
Aksesori yang Disertakan.....	7
Selamat datang di Clavinova.....	8
Tentang Panduan	10
Cara menggunakan Panduan untuk Pemilik	10
Kontrol Panel	12
Memulai	14
Menyalakan/Mematikan Instrumen	14
Mati Otomatis	16
Menggunakan Sandaran Catatan Musik	17
Menggunakan Headphone	17
Mengubah Bahasa Tampilan	18
Menyesuaikan Kontras Tampilan	18
Menampilkan Nama Pemilik dalam Tampilan Pembuka	19
Memainkan Demo	20
Kontrol Berbasis Tampilan	21
Pesan Di Tampilan	24
Pemilihan Instan untuk Tampilan — Akses Langsung	24
Konfigurasi Tampilan Utama	25
Konfigurasi Tampilan Pemilihan File	27
Memasukkan Karakter	28
Memulihkan ke Pengaturan yang Diprogram Pabrik	29
Pencadangan Data	30
1 Memainkan Lagu Piano pada Clavinova	31
Memulihkan Pengaturan Default Piano (Pengaturan Ulang Piano)	31
Menikmati Permainan Piano (Piano Room)	31
Membuat Pengaturan yang Diinginkan di Piano Room	32
Fungsi Penguncian Piano	33
Menggunakan Pedal	34
Menggunakan Metronom	35
Pemeliharaan	36
2 Suara – Memainkan keyboard –	37
Memainkan Suara Preset	37
Transposisi Titinada Keyboard	42
Menambahkan Efek Artikulasi pada Suara Artikulasi Super	42
Menerapkan Efek Suara	43
Membuat Sendiri Suara Suling Organ	45
Mengatur Sensitivitas Sentuh untuk Keyboard	46
3 Gaya – Memainkan Irama dan Pengiring –	48
Hanya Memainkan Kanal Irama untuk Gaya	48
Memainkan Gaya bersama Pengiring Otomatis	49
Akor	51
Mengoperasikan Playback Gaya	52
Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya yang Dipilih (Pengaturan Satu Sentuhan)	54
Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya)	55
Mengaktifkan/Menonaktifkan Bagian Gaya dan Mengubah Suara	56
Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Gaya dan Keyboard	57
4 Playback Lagu – Memainkan dan Mempraktikkan Lagu –	58
Playback Lagu	58
Menampilkan Notasi Musik (Not)	61
Menampilkan Lirik (Teks)	61
Mengaktifkan/Menonaktifkan Kanal Lagu	62
Praktik Satu Tangan dengan Lampu Panduan	62
Playback Pengulangan	63
5 Perekaman Lagu melalui MIDI – Merekam Permainan Anda melalui MIDI –	65
Merekam Permainan Anda (Perekaman Cepat)	65
Menyimpan File	67
Perekaman Multi Trek	68
Manajemen File	69
6 Audio USB – Playback dan Merekam File Audio –	73
Memainkan Kembali File Audio	73
Merekam Permainan Anda sebagai Audio	75
7 Pencari Musik – Memanggil Pengaturan yang Ideal (Suara, Gaya, dsb.) untuk Setiap Lagu –	77
Memilih Pengaturan Panel yang Diinginkan dari Record	80
Mencari Pengaturan Panel	81
8 Memori Registrasi – Menyimpan dan Memanggil Pengaturan Panel Khusus –	83
Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda	83
Menyimpan Memori Registrasi sebagai File Bank	84
Memanggil Pengaturan Panel Terdaftar	85
9 Konsol Pencampur – Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –	86
Prosedur Dasar	86
10 Koneksi – Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –	89
Menghubungkan Perangkat Audio	89
Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki	90
Menghubungkan Memori Flash USB	91
Menghubungkan ke Komputer	93
Menghubungkan ke iPhone/iPad	93
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal	95
11 Utilitas – Membuat Pengaturan Global –	96
Prosedur Dasar	96
Perakitan	98
Persiapan Sebelum Merakit	98
Perakitan	98
Pemecahan Masalah	101
Bagan Tombol Panel	104
Spesifikasi	107
Index	110

Kontrol Panel



- 1 Terminal [USB TO DEVICE] halaman 91**
Untuk menghubungkan memori flash USB.
- 2 Kontrol [MASTER VOLUME] halaman 15**
Menyesuaikan volume keseluruhan.
- 3 Sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) halaman 14**
Menyalakan instrumen atau menyiagakannya.
- 4 Tombol [DEMO]..... halaman 20**
Memainkan Demo.
- 5 Tombol [METRONOME ON/OFF]..... halaman 35**
Mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.
- 6 Tombol TRANSPOSE..... halaman 42**
Tombol ini melakukan transposisi titinada dalam interval seminada.
- 7 Tombol [TAP TEMPO]/TEMPO halaman 53**
Ini mengontrol tempo untuk Gaya, Lagu MIDI, dan playback Metronom.
- 8 Tombol STYLE halaman 48**
Tombol ini memilih Gaya dan mengontrol playback Gaya.
- 9 Tombol [MUSIC FINDER]..... halaman 77**
Mencari pengaturan panel yang sesuai atau lagu yang diinginkan.
- 10 Kenop [LCD CONTRAST]..... halaman 18**
Menyesuaikan kontras LCD.
- 11 Tombol [MIXING CONSOLE]..... halaman 86**
Memanggil beragam pengaturan untuk keyboard, Gaya, dan bagian Lagu.
- 12 Tombol [CHANNEL ON/OFF] halaman 56, 62**
Memanggil pengaturan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan kanal Gaya/Lagu.
- 13 LCD dan kontrol terkait.....halaman 21**
- 14 Tombol [USB].....halaman 27, 73**
Memanggil tampilan untuk memilih file di memori flash USB.
- 15 Tombol [FUNCTION]**
Memungkinkan Anda melakukan pengaturan lanjutan dan membuat sendiri Gaya dan Lagu. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.
- 16 Tombol PART ON/OFF.....halaman 40**
Mengaktifkan atau menonaktifkan bagian keyboard.
- 17 Tombol [AUDIO]halaman 73**
Memainkan kembali Lagu audio dan merekam permainan Anda dalam format audio.
- 18 Tombol SONG CONTROL.....halaman 58**
Tombol ini memilih Lagu dan mengontrol playback Lagu.
- 19 Tombol [PIANO ROOM]halaman 31**
Menyesuaikan dan memanggil pengaturan piano.
- 20 Tombol REGISTRATION MEMORYhalaman 83**
Tombol ini mendaftarkan dan memanggil pengaturan panel.
- 21 Tombol VOICE.....halaman 37**
Tombol ini memilih sebuah Suara.
- 22 Tombol ONE TOUCH SETTINGhalaman 54**
Tombol ini memanggil pengaturan panel yang sesuai untuk Gaya.
- 23 Tombol [VOICE EFFECT]halaman 43**
Ini menerapkan beragam efek pada permainan keyboard.
- 24 Ikon-ikon Drum Kit.....halaman 41**
Ikon-ikon ini menunjukkan berbagai instrumen drum yang ditetapkan ke setiap kunci bila dipilih Kit Standar 1.

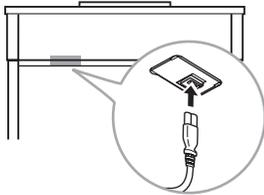


Menyalakan/Mematikan Instrumen

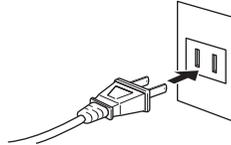
1 Hubungkan kabel listrik.

Terlebih dahulu masukkan steker kabel listrik ke konektor AC pada instrumen, kemudian masukkan ujung satunya lagi ke stopkontak AC yang sesuai.

1-1



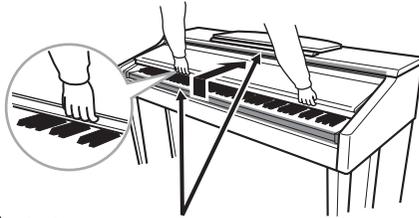
1-2



Bentuk steker dan stopkontak berbeda-beda, tergantung negara.

2 Buka penutup kunci.

Angkat penutupnya pelan-pelan, kemudian dorong dan geser agar terbuka.

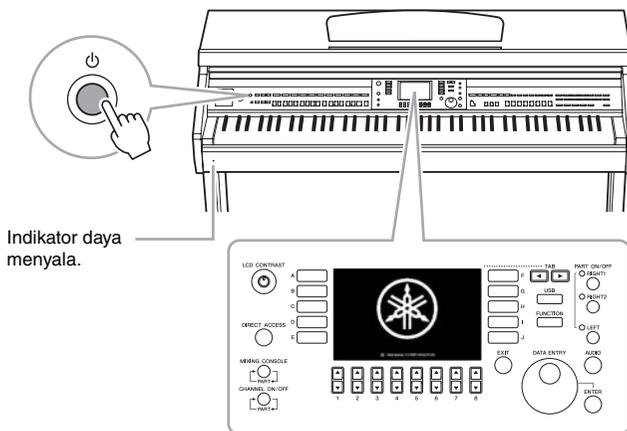


⚠ PERHATIAN

Berhati-hatilah jangan sampai jari Anda terjepit saat membuka penutupnya.

3 Tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) untuk menyalakan.

Tampilan yang berada di tengah panel depan dan indikator daya yang berada di bawah ujung kiri keyboard akan menyala.



⚠ PERHATIAN

Pegang penutup dengan kedua tangan saat membuka atau menutupnya. Jangan melepaskannya hingga terbuka atau tertutup. Berhati-hatilah agar jari tidak terjepit (jari Anda atau jari orang lain, khususnya anak-anak) di antara penutup dan unit.

⚠ PERHATIAN

Jangan meletakkan benda-benda seperti kepingan logam atau lembaran kertas di atas penutup kunci. Benda-benda kecil yang diletakkan di atas penutup kunci mungkin saja jatuh ke dalam unit saat penutup dibuka dan mungkin sangat sulit untuk mengeluarkannya. Hal ini dapat menyebabkan sengatan listrik, korsleting, kebakaran, atau kerusakan serius lainnya pada instrumen.

4 Sesuaikan volume.

Sambil memainkan keyboard, sesuaikan tingkat volume dengan menggunakan [MASTER VOLUME] yang berada di bagian kiri panel.

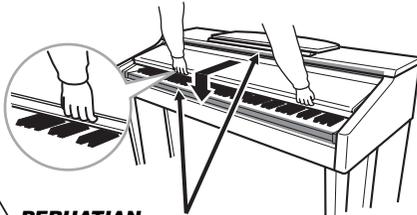


5 Setelah Anda menggunakan instrumen, tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) untuk mematikannya.

Layar dan indikator daya padam.

6 Tutuplah penutup kunci.

Geser penutup ke arah Anda dan perlahan turunkan penutup di atas kunci.



PERHATIAN

Berhati-hatilah jangan sampai jari Anda terjepit saat menutup penutupnya.



PERHATIAN

Sekalipun sakelar listriknya telah dimatikan, listrik masih mengalir ke instrumen walaupun kecil. Bila Anda tidak menggunakan instrumen dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listriknya dari stopkontak AC di dinding.

Memaksa instrumen berhenti

Instrumen tidak dapat dimatikan dengan menekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) saat merekam atau mengedit, atau saat pesan ditampilkan. Jika Anda perlu memaksa instrumen berhenti, tekan dan tahan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) selama lebih dari tiga detik.

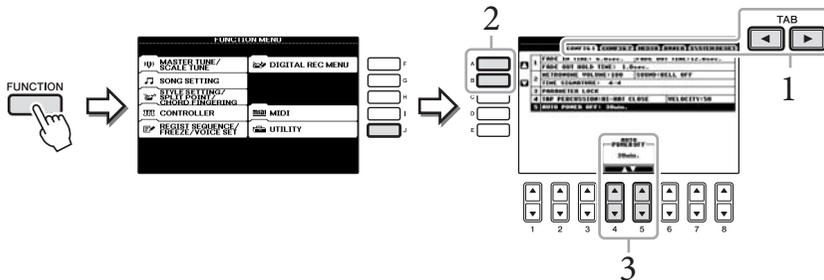
PEMBERITAHUAN

Jika Anda memaksa instrumen untuk berhenti selama merekam atau mengedit, datanya bisa hilang, dan instrumen serta perangkat eksternal bisa rusak.

Mati Otomatis

Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Lama waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis adalah sekitar 30 menit secara default, walau demikian Anda dapat mengubah pengaturannya sebagaimana diterangkan di bawah ini. Pengaturan akan tersimpan sekalipun instrumen dimatikan.

1 Panggil tampilan melalui [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 1.



2 Gunakan tombol [A]/[B] untuk memilih “5. AUTO POWER OFF”

3 Tekan tombol [4▲▼]/[5▲▼] untuk mengatur nilainya.

Nilai pengaturan: OFF*/5/10/15/30/60/120 (mnt.)

* OFF: Menonaktifkan Mati Otomatis

Pengaturan default: 30 (mnt.)

Menonaktifkan Mati Otomatis (metode sederhana)

Nyalakan instrumen sambil menahan kunci terendah pada keyboard. Pesan “Auto power off disabled” akan muncul sebentar dan Mati Otomatis akan dinonaktifkan. Pengaturan akan tersimpan sekalipun instrumen dimatikan.

CATATAN

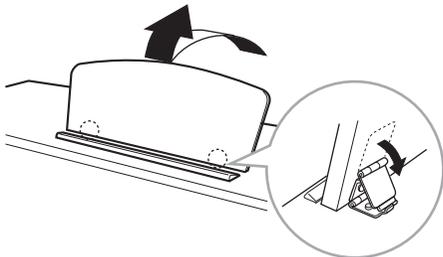
Dalam panduan ini, tanda panah digunakan dalam instruksi, yang menunjukkan secara cepat proses pemanggilan tampilan dan fungsi tertentu.

PEMBERITAHUAN

- 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 Otomatis.
- Data yang tidak disimpan ke drive USER akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis. Pastikan Anda menyimpan data ke drive USER sebelum mematikan instrumen.

Menggunakan Sandaran Catatan Musik

Terlebih dahulu tarik ke atas sandaran catatan musik dan ke arah Anda hingga maksimal, kemudian lipat ke bawah kedua penyangga dari logam di kiri dan kanan bagian belakang sandaran catatan musik, dan terakhir menurunkan sandaran catatan musik hingga bersandar pada penyangga dari logam tersebut.

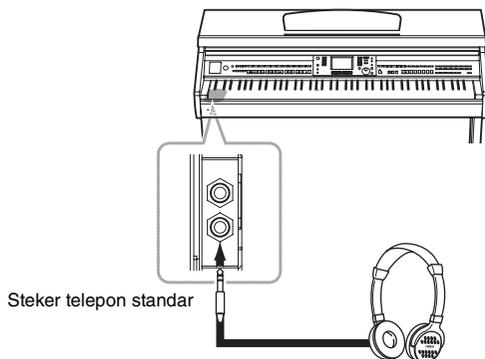


Untuk menurunkan sandaran catatan musik, terlebih dahulu tarik sandaran catatan musik ke arah Anda hingga maksimal, naikan kedua penyangga dari logam, kemudian pelan-pelan turunkan sandaran catatan musik ke belakang hingga turun sepenuhnya.

Menggunakan Headphone

Hubungkan headphone ke salah satu jack [PHONES] yang berada di bagian kiri bawah instrumen.

Dua set headphone stereo standar dapat dihubungkan. (Jika Anda menggunakan satu headphone saja, Anda dapat memasangnya ke salah satu jack ini.)



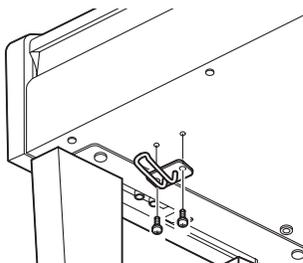
Steker telepon standar

PERHATIAN
Jangan mencoba menggunakan sandaran catatan musik dalam posisi setengah naik.

PERHATIAN
Jangan mendengarkan dengan headphone pada volume tinggi terlalu lama. Hal tersebut dapat menyebabkan kehilangan pendengaran.

Menggunakan Gantungan Headphone

Gantungan headphone telah disertakan dalam paket instrumen sehingga Anda dapat menggantung headphone pada instrumen. Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup yang disertakan (4 x 10 mm) seperti yang ditampilkan dalam gambar.



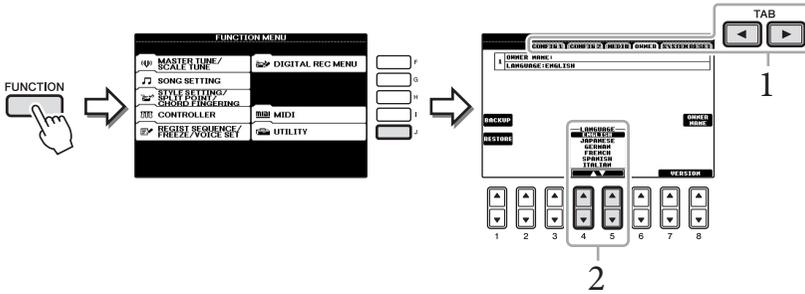
PEMBERITAHUAN
Jangan menggantung apa pun selain headphone pada gantungan. Jika tidak, instrumen atau gantungan bisa rusak.

Mengubah Bahasa Tampilan

Ini menentukan bahasa yang digunakan dalam tampilan pesan, nama file, dan input karakter.

1 Panggil tampilan pengoperasian.

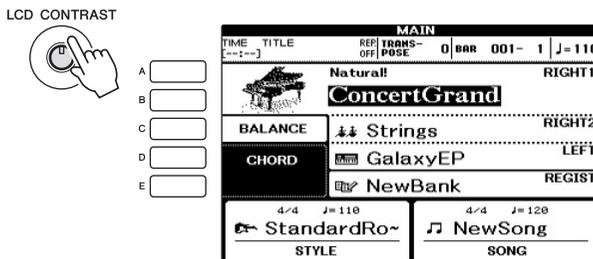
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] OWNER



2 Gunakan tombol [4▲▼]/[5▲▼] untuk memilih bahasa yang diinginkan.

Menyesuaikan Kontras Tampilan

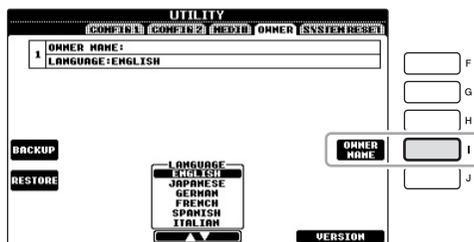
Anda dapat menyesuaikan kontras tampilan dengan memutar kenop [LCD CONTRAST] yang berada di sebelah kiri tampilan.



Menampilkan Nama Pemilik dalam Tampilan Pembuka

Anda dapat membuat nama Anda muncul dalam tampilan pembuka (tampilan yang muncul saat instrumen dinyalakan).

- Panggil tampilan pengoperasian.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] OWNER
- Tekan tombol [I] (OWNER NAME) untuk memanggil tampilan Nama Pemilik.**
Lihat halaman 28 untuk mengetahui detail tentang memasukkan karakter.



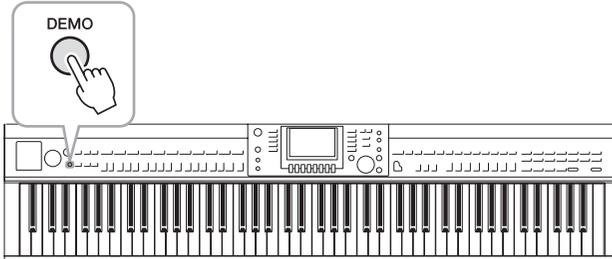
Menampilkan nomor versi

Untuk memeriksa nomor versi instrumen ini, tekan tombol [7▲▼]/[8▲▼] (VERSION) dalam tampilan di langkah 1 di atas. Tekan tombol [EXIT] atau tombol panel [8▲▼] untuk kembali ke tampilan semula.

Memainkan Demo

Demo memberikan pengantar berguna yang mudah dipahami untuk berbagai fitur dan fungsi serta demonstrasi suara.

1 Tekan tombol [DEMO] untuk memanggil tampilan Demo.

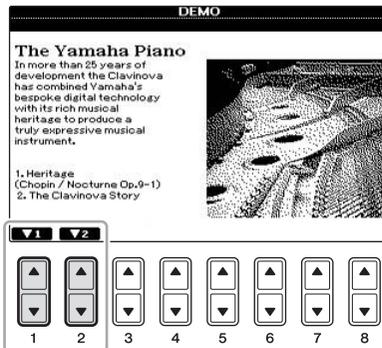


2 Tekan salah satu tombol [A] – [E] untuk menampilkan Demo tertentu.

Menekan tombol [E] akan memainkan Demo gambaran umum secara terus-menerus, dengan memanggil beragam tampilan secara berurutan.



Submenu ditampilkan di bagian bawah tampilan. Tekan salah satu tombol [1▲▼] – [8▲▼] sesuai dengan submenu.



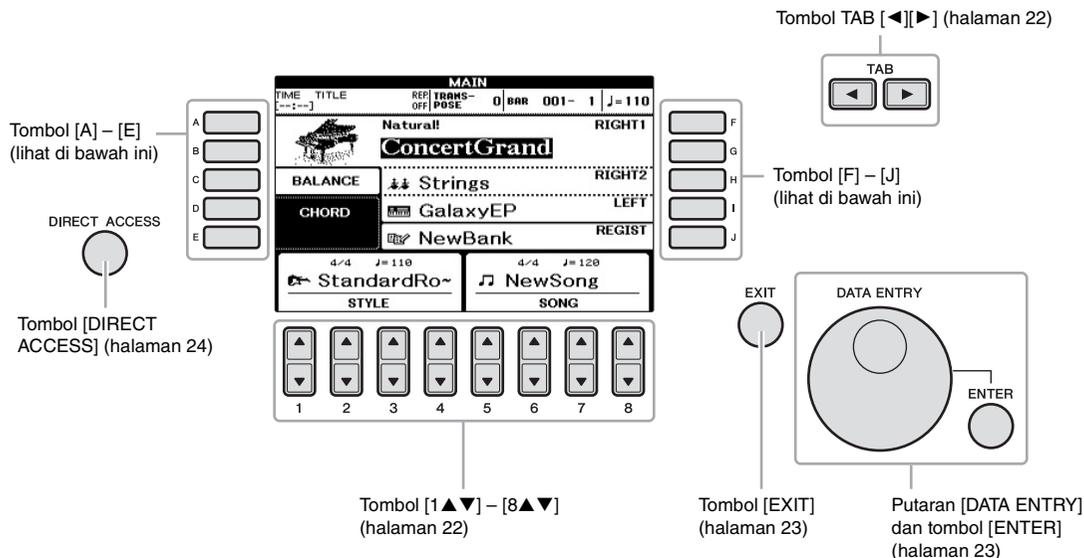
3 Tekan tombol [EXIT] berulang-ulang untuk keluar dari tampilan Demo, jika perlu.

CATATAN

Untuk kembali ke tingkat menu berikutnya yang lebih tinggi, tekan tombol [EXIT].

Kontrol Berbasis Tampilan

LCD memberikan informasi sekilas yang komprehensif atas semua pengaturan saat ini. Menu yang ditampilkan dapat dipilih atau diubah melalui kontrol di sekeliling LCD.



Memulai

Tombol [A] - [E] dan tombol [F] - [J]

Tombol-tombol ini digunakan untuk memilih menu yang bersangkutan.

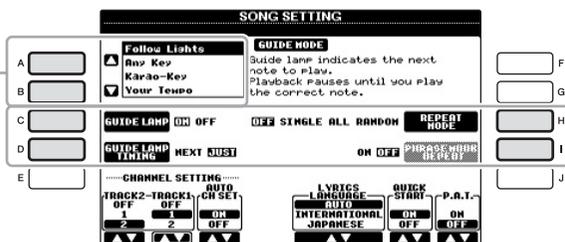
■ Contoh 1



Dalam tampilan Pemilihan File (halaman 27), tombol [A] - [J] dapat digunakan untuk memilih file yang bersangkutan.

■ Contoh 2

Tombol [A] dan [B] digunakan untuk memindah kursor ke atas atau ke bawah.



Tombol [C], [D], [H], dan [J] digunakan untuk memilih parameter bersangkutan.

Tombol TAB [◀][▶]

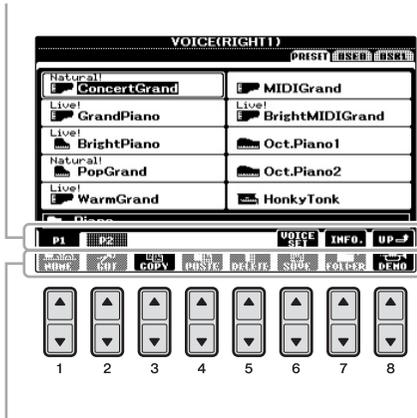
Tombol-tombol ini terutama digunakan untuk mengubah halaman tampilan yang mempunyai “tab” di bagian atasnya.



Tombol [1▲▼] – [8▲▼]

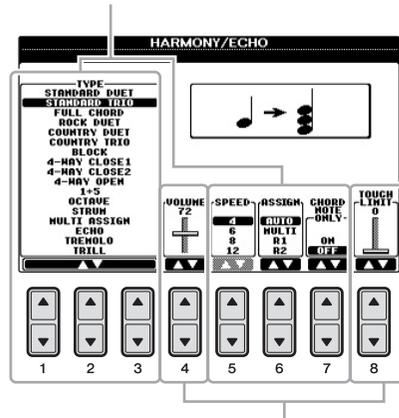
Tombol [1▲▼] – [8▲▼] digunakan untuk memilih atau menyesuaikan pengguna (ke atas atau ke bawah) untuk fungsi-fungsi yang ditampilkan langsung di bawahnya.

Jika menu muncul di bagian tampilan ini, gunakan tombol [1▲] – [8▲] untuk memilih item yang diinginkan.



Jika menu muncul di bagian tampilan ini, gunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼] untuk memilih item yang diinginkan.

Jika daftar menu muncul, gunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼] untuk memilih item yang diinginkan.



Jika parameter muncul dalam bentuk slider (atau kenop), gunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼] untuk menyesuaikan nilainya.

■ Mengubah halaman

Jika ada beberapa halaman dalam tampilan, nomor halaman (P1, P2 ...) akan ditunjukkan di bagian bawah tampilan. Menekan tombol [1▲] – [5▲] yang bersangkutan akan mengubah halaman tampilan.

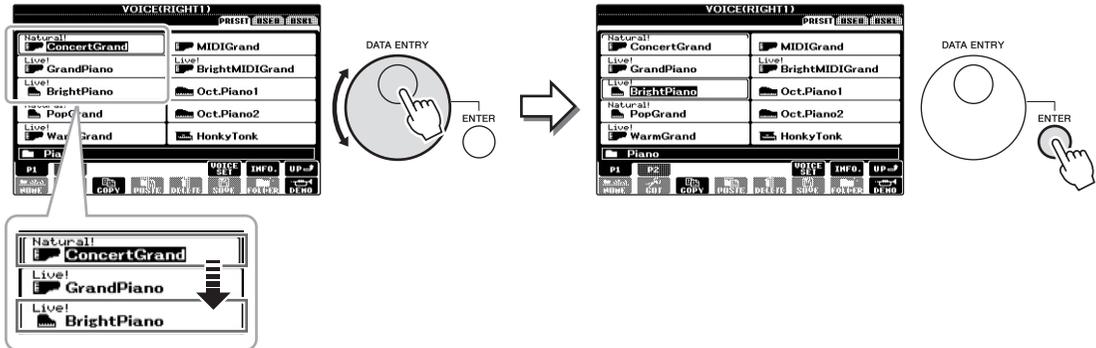


Putaran [DATA ENTRY] dan tombol [ENTER]

Tergantung tampilan LCD yang dipilih, putaran [DATA ENTRY] dapat digunakan dalam dua cara berikut.

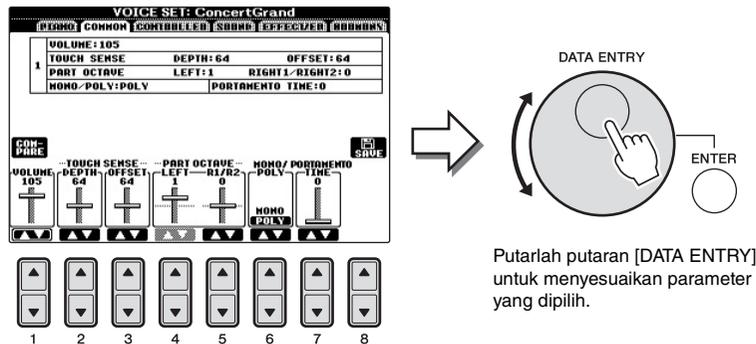
■ Memilih file (Suara, Gaya, Lagu, dan seterusnya)

Bila salah satu tampilan Pemilihan File (halaman 27) ditampilkan, Anda dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] dan tombol [ENTER] untuk memilih sebuah file (Suara, Gaya, Lagu, dan seterusnya).



■ Menyesuaikan nilai parameter

Anda dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] bersama tombol [1▲▼] – [8▲▼] untuk menyesuaikan parameter yang ditunjukkan dalam tampilan.



Pilih parameter yang diinginkan dengan tombol [1▲▼] – [8▲▼] yang sesuai.

Teknik praktis ini juga cocok untuk parameter pop-up seperti Tempo dan Transpose. Tinggal tekan tombol yang bersangkutan (misalnya, TEMPO [+]), kemudian putarlah putaran [DATA ENTRY] dan tekan [ENTER] untuk menutup jendelanya.

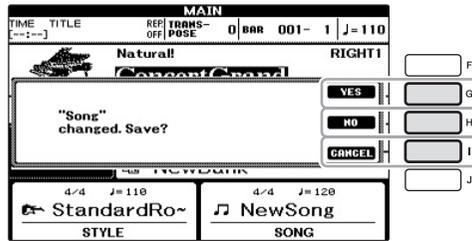
Tombol [EXIT]

Menekan tombol [EXIT] akan mengembalikan Anda ke tampilan yang dipilih sebelumnya. Menekan tombol [EXIT] berulang-ulang akan mengembalikan ke tampilan Utama default (halaman 25).



Pesan Di Tampilan

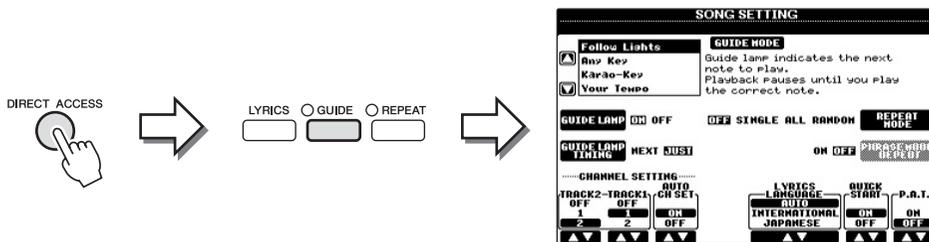
Pesan (informasi atau dialog konfirmasi) kadang-kadang muncul pada layar untuk memfasilitasi operasi. Bila pesan muncul, tinggal tekan tombol yang sesuai.



Pemilihan Instan untuk Tampilan — Akses Langsung

Dengan fungsi praktis Akses Langsung, Anda dapat memanggil langsung tampilan yang diinginkan — cukup dengan menekan satu tombol tambahan.

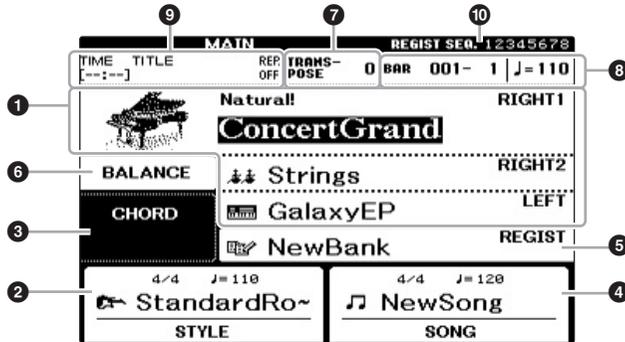
- 1 Tekan tombol [DIRECT ACCESS].
Sebuah pesan yang muncul di tampilan meminta Anda menekan tombol yang sesuai.
- 2 Tekan tombol atau pedal yang sesuai dengan tampilan pengaturan yang diinginkan untuk memanggil tampilan itu.
Misalnya, menekan tombol [GUIDE] akan memanggil tampilan untuk mengatur mode Panduan.



Lihat Data List (Daftar Data) tersendiri untuk mengetahui daftar tampilan yang dapat dipanggil dengan fungsi Akses Langsung.

Konfigurasi Tampilan Utama

Tampilan yang muncul saat instrumen dinyalakan adalah tampilan Utama. Tampilan Utama memperlihatkan pengaturan dasar saat ini, seperti Suara dan Gaya yang dipilih, yang memungkinkan Anda melihatnya sekilas. Tampilan Utama adalah tampilan yang biasanya Anda lihat saat memainkan keyboard.



1 Nama suara

Menampilkan nama-nama Suara yang dipilih saat ini untuk bagian-bagian RIGHT 1, RIGHT 2, dan LEFT (halaman 37). Menekan salah satu tombol [A] – [B] dan [F] – [I] akan memanggil tampilan Pemilihan Suara untuk setiap bagian.

2 Nama gaya dan informasi terkait

Menampilkan nama Gaya yang dipilih saat ini, tanda mula, dan tempo. Menekan salah satu tombol [1▲▼] – [4▲▼] akan memanggil tampilan Pemilihan Gaya (halaman 48).

3 Nama akor saat ini

Bila tombol [ACMP ON/OFF] diaktifkan, akor yang telah dipilih di bagian akor pada keyboard akan ditampilkan. Bila Lagu berisi data akor dimainkan, nama akor saat ini akan ditampilkan.

4 Nama lagu dan informasi terkait

Menampilkan nama Lagu yang dipilih saat ini, tanda mula, dan tempo. Menekan salah satu tombol [5▲▼] – [8▲▼] akan memanggil tampilan Pemilihan Lagu (halaman 58).

5 Nama Bank Memori Registrasi

Menampilkan nama Bank Memori Registrasi yang dipilih saat ini. Menekan tombol [J] akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Memori Registrasi (halaman 84).

6 Keseimbangan Volume

Menampilkan keseimbangan volume antar bagian. Menekan tombol [C] akan memanggil tampilan keseimbangan volume. Sesuaikan keseimbangan volume antar bagian dengan menggunakan tombol [1▲▼] – [7▲▼].

7 Transpose

Menampilkan jumlah transposisi dalam satuan seminada (halaman 42).

8 TEMPO/BAR/BEAT

Menampilkan posisi saat ini (tempo/bar/ketukan) dalam playback Gaya atau playback Lagu.

CATATAN

Inilah cara praktis untuk kembali ke tampilan Utama dari tampilan lain: Tekan saja tombol [DIRECT ACCESS], kemudian tombol [EXIT].

CATATAN

Bila fungsi Kiri Ditahan (halaman 44) diatur ke ON, maka akan muncul tanda "H".

CATATAN

Jika tampilan Keseimbangan Volume tidak ditampilkan, tekan tombol [EXIT] untuk memunculkan tampilan Keseimbangan Volume.

9 Informasi Audio USB

Menampilkan informasi untuk file audio yang dipilih (nama file, waktu, dsb.) Saat merekam dengan Pemutar Audio USB dalam keadaan siaga, tanda “REC WAIT” akan muncul. Saat merekam, akan muncul tanda “REC”.

10 Sekuensi Registrasi

Menunjukkan urutan sekuensi nomor Memori Registrasi (jika telah diprogram; halaman 85), yang dapat dipanggil melalui tombol TAB [◀][▶] atau pedal. Untuk mengetahui instruksi tentang pemrograman sekuensi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Konfigurasi Tampilan Pemilihan File

Tampilan Pemilihan File adalah untuk memilih Suara, Gaya, dan data lainnya. Tampilan Pemilihan File muncul bila Anda menekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE atau STYLE, tombol SONG [SELECT], dsb.



1 Lokasi (drive) data

- **PRESET**..... Lokasi penyimpanan data yang telah diprogram (preset).
- **USER** Lokasi penyimpanan data yang telah direkam atau diedit.
- **USB** Lokasi penyimpanan data pada memori flash USB. Ini hanya muncul bila memori flash USB terhubung ke terminal [USB TO DEVICE] (halaman 91).

2 Data yang dapat dipilih (file)

File yang dapat dipilih pada tampilan akan diperlihatkan. Jika ada lebih dari 10 file, nomor halaman (P1, P2 ...) akan ditampilkan di bawah file. Menekan tombol yang bersangkutan akan mengubah halaman tampilan. Bila ada halaman lain setelahnya, tombol “Berikutnya” akan muncul, dan untuk halaman sebelumnya, akan muncul tombol “Sebelumnya”.

3 Menu pengoperasian file/folder

Anda dapat menyimpan dan mengelola file data (menyalin, memindah, menghapus, dsb.) dari menu ini. Untuk mengetahui instruksi detail, lihat halaman 67 – 71.

CATATAN

Data, baik yang telah diprogram maupun buatan Anda sendiri, disimpan sebagai “file”.

Tampilan DEMO

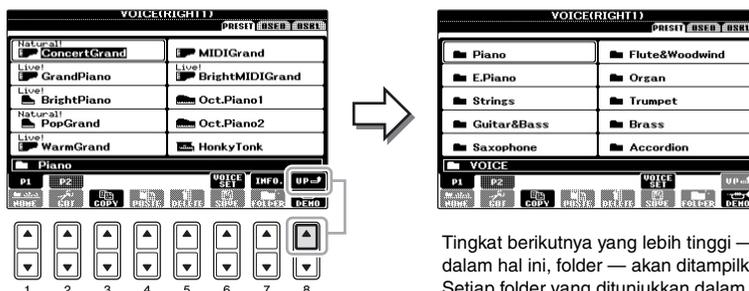
Anda dapat membuka tampilan Pemilihan File untuk file yang ditetapkan dari tombol [USB].
[USB] → [A] SONG/[B] AUDIO/[C] STYLE/[F] VOICE/[G] REGIST.

Menutup folder saat ini dan memanggil folder berikutnya dengan tingkat lebih tinggi

Dalam tampilan PRESET, beberapa data (file) dimasukkan dalam satu folder. Anda juga dapat menata data original Anda dalam tampilan USER/USB dengan membuat beberapa folder baru (halaman 69). Untuk menutup folder saat ini dan memanggil folder berikutnya dengan tingkat lebih tinggi, tekan tombol [8▲] (UP).

Contoh tampilan Pemilihan Suara PRESET

File Suara PRESET dikategorikan dan dimasukkan dalam folder yang sesuai.

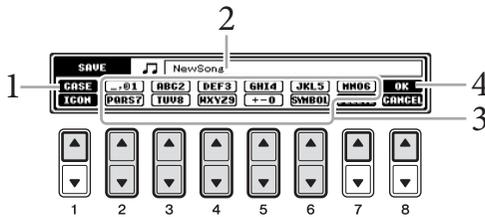


Tampilan ini menunjukkan file Suara dalam sebuah folder.

Tingkat berikutnya yang lebih tinggi — dalam hal ini, folder — akan ditampilkan. Setiap folder yang ditunjukkan dalam tampilan ini berisi berbagai Suara yang telah dikategorikan masing-masing.

Memasukkan Karakter

Instruksi yang harus diikuti menunjukkan kepada Anda cara memasukkan karakter untuk penamaan file/folder, memasukkan kata kunci, dsb. Karakter harus dimasukkan dalam tampilan di bawah ini.



1 Ubah jenis karakter dengan menekan tombol [1▲].

Jika Anda memilih Bahasa selain Jepang (halaman 18), maka akan tersedia jenis karakter berikut ini:

- **CASE** Huruf besar, angka, tanda
- **case** Huruf kecil, angka, tanda

Jika Anda memilih bahasa Jepang sebagai Bahasa (halaman 18), jenis dan ukuran karakter berikut dapat dimasukkan:

- **かな漢 (kana-kan)** Hiragana dan Kanji, tanda (ukuran penuh)
- **カナ (kana)** Katakana (ukuran normal), tanda (ukuran penuh)
- **か (kana)** Katakana (ukuran setengah), tanda (ukuran setengah)
- **A B C** Abjad (huruf besar dan huruf kecil, ukuran penuh), angka (ukuran penuh), tanda (ukuran penuh)
- **ABC** Abjad (huruf besar dan huruf kecil, ukuran setengah), angka (ukuran setengah), tanda (ukuran setengah)

2 Gunakan putaran [DATA ENTRY] untuk memindah kursor ke posisi yang diinginkan.

3 Tekan tombol [2▲▼] - [6▲▼] dan [7▲], sesuai dengan karakter yang ingin Anda masukkan.

Untuk benar-benar memasukkan karakter yang dipilih, pindahkan kursor atau tekan tombol untuk memasukkan huruf lainnya. Atau, Anda dapat menunggu sebentar maka karakter akan dimasukkan secara otomatis.

Untuk mengetahui detail tentang memasukkan karakter, lihat “Operasi memasukkan karakter lainnya” di bawah ini.

4 Tekan tombol [8▲] (OK) untuk benar-benar memasukkan nama baru dan kembali ke tampilan sebelumnya.

CATATAN

Tergantung tampilan untuk memasukkan karakter yang sedang Anda gunakan, beberapa jenis karakter tidak dapat dimasukkan.

CATATAN

Nama file dapat berisi hingga 41 karakter dan nama folder dapat berisi hingga 50 karakter.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi memasukkan karakter, tekan tombol [8▼] (CANCEL).

Operasi memasukkan karakter lainnya

■ Menghapus karakter

Pindahkan kursor ke karakter yang ingin Anda hapus dengan menggunakan putaran [DATA ENTRY], dan tekan tombol [7▼] (DELETE). Untuk menghapus semua karakter di satu baris sekaligus, tekan dan tahan tombol [7▼] (DELETE).

■ Memasukkan tanda karakter khusus (“<濁点>” dan “<半濁点>” dalam bahasa Jepang)

Pilih karakter yang akan ditambahi tanda karakter dan tekan tombol [6▼] sebelum benar-benar memasukkan karakter tersebut.

■ Memasukkan tanda atau spasi

- 1 Tekan tombol [6▼] (SYMBOL) untuk memanggil daftar tanda.
- 2 Gunakan putaran [DATA ENTRY] untuk memindah kursor ke tanda yang diinginkan atau spasi, kemudian tekan tombol [8▲] (OK).

■ Konversi ke Kanji (bahasa Jepang)

Bila karakter “hiragana” yang dimasukkan ditampilkan secara terbalik (disorot), tekan tombol [1▲]/[ENTER] satu atau beberapa kali untuk mengkonversi karakter menjadi kanji yang sesuai. Anda dapat mengubah area yang terbalik dengan menggunakan putaran [DATA ENTRY]. Untuk benar-benar memasukkan perubahannya, tekan tombol [1▼]/[8▲] (OK).

Untuk mengubah kembali kanji yang telah dikonversi ke “hiragana”, tekan tombol [7▼] (DELETE).

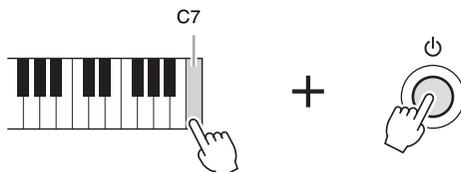
Untuk mengosongkan sekaligus area yang dibalik, tekan tombol [8▼] (CANCEL).

■ Memilih ikon khusus untuk file (ditampilkan di sebelah kiri nama file)

- 1 Tekan tombol [1▼] (ICON) untuk memanggil tampilan ICON SELECT.
- 2 Pilih ikon dengan menggunakan tombol [A] - [J], tombol [3▲▼] - [5▲▼], atau putaran [DATA ENTRY]. Tampilan ICON berisi beberapa halaman. Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih halaman berbeda.
- 3 Tekan tombol [8▲] (OK) untuk menerapkan ikon yang dipilih.

Memulihkan ke Pengaturan yang Diprogram Pabrik

Sambil menahan kunci C7 (kunci paling kanan pada keyboard), nyalakan instrumen. Ini akan memulihkan semua pengaturan (selain pengaturan Bahasa, dsb.) ke default pabrik.



Anda juga dapat memulihkan pengaturan yang telah ditetapkan ke nilai default pabrik, atau menyimpan/memuat pengaturan reset sendiri. Panggil tampilan pengoperasian: [FUNCTION]→[J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Untuk karakter yang tidak disertai tanda karakter khusus (dengan pengecualian kanakan dan katakana ukuran setengah), Anda dapat memanggil daftar tanda dengan menekan tombol [6▼] setelah memilih sebuah karakter (sebelum benar-benar memasukkan karakter).

CATATAN

Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [8▼] (CANCEL).

CATATAN

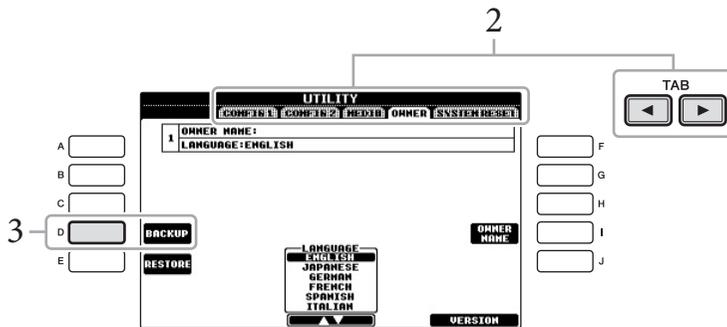
Jika Anda hanya ingin mengembalikan pengaturan Memori Registrasi (halaman 83), nyalakan instrumen sambil menahan kunci B6.

Pencadangan Data

Prosedur ini akan mencadangkan semua data yang tersimpan dalam drive USER (selain Lagu Terproteksi) dan semua pengaturan. Agar keamanan data maksimal, Yamaha merekomendasikan agar Anda menyalin atau menyimpan data penting ke perangkat penyimpanan USB. Ini memberikan pencadangan yang praktis jika memori internal rusak.

- 1 Hubungkan memori flash USB sebagai tujuan pencadangan.
- 2 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] OWNER



- 3 Tekan tombol [D] (BACKUP) untuk menyimpan data ke memori flash USB.

Untuk memulihkan data, tekan tombol [E] (RESTORE) dalam tampilan ini. Bila operasi selesai, instrumen akan dihidupkan ulang secara otomatis.

CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat Penyimpanan USB" pada halaman 91.

CATATAN

Operasi pencadangan/pemulihan mungkin memerlukan waktu beberapa menit.

PEMBERITAHUAN

Pindahkan Lagu Terproteksi yang tersimpan ke tampilan USER sebelum memulihkan. Jika Lagu tidak dipindah, operasi Pencadangan akan menghapus data tersebut.

CATATAN

Untuk menyimpan Lagu, Gaya, Bank Memori Registrasi, dan Suara secara terpisah, jalankan operasi Salin dan Tempel dari tampilan Pemilihan File (halaman 70).

CATATAN

Untuk menyimpan Record Pencari Musik, Efek, Template MIDI, dan File Sistem, panggil tampilan pengoperasian: [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET. Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Memainkan Lagu Piano pada Clavinova

Memulihkan Pengaturan Default Piano (Pengaturan Ulang Piano)

Pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel, Anda dapat langsung memanggil pengaturan default untuk permainan piano.

- 1 Tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] selama dua detik atau lebih.

Sebuah pesan akan muncul pada tampilan.

- 2 Tekan tombol [F] (RESET).

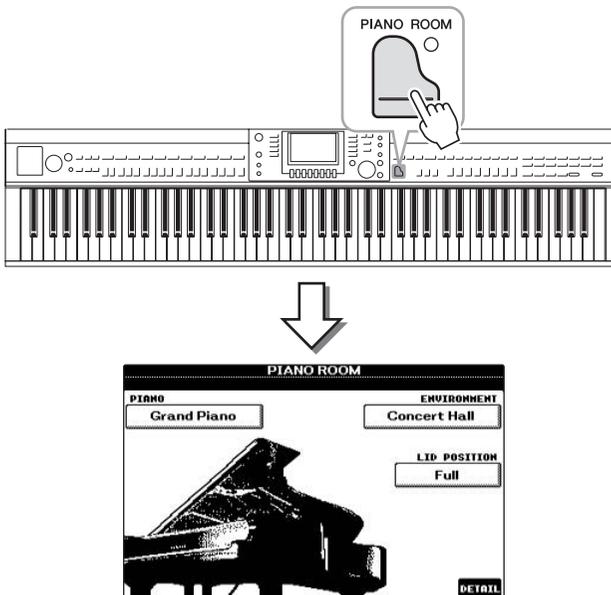
Suara diatur ke “ConcertGrand”, yang memungkinkan Anda memainkan instrumen sebagai piano selama memainkan keyboard.

Menikmati Permainan Piano (Piano Room)

Fitur praktis dan mudah digunakan ini secara lengkap, otomatis, dan seketika mengonfigurasi ulang seluruh instrumen untuk menghasilkan permainan piano yang optimal. Pengaturan apa pun yang Anda buat dari panel, Anda dapat langsung “masuk” ke Piano Room dengan sekali tekan tombol untuk memanggil pengaturan piano dan membuat bunyi piano yang diinginkan.

- 1 Tekan tombol [PIANO ROOM] yang berbentuk piano.

Operasi ini memanggil tampilan Piano Room dan pengaturan panel untuk permainan piano.



CATATAN

Fungsi ini tidak dapat digunakan saat tampilan Piano Room (di bawah) atau Penguncian Piano (halaman 33) ditampilkan.

1

Memainkan Lagu Piano pada Clavinova

CATATAN

Saat tampilan Piano Room diperlihatkan, hanya pedal, metronom, dan fungsi tempo metronom yang dapat digunakan, dan semua pengaturan yang dibuat pada tampilan lain tidak dapat diterapkan.

2 Mainkan keyboard.

Hanya pedal (halaman 34) dan metronom (halaman 35) yang diaktifkan; fungsi lainnya selain piano tidak akan tersedia.

3 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari Piano Room.

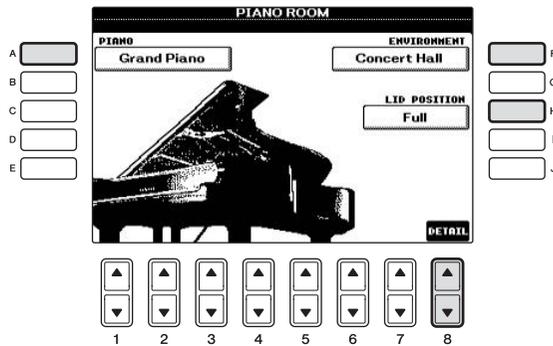
Pengaturan panel dikembalikan ke keadaan yang telah diatur sebelum Anda memanggil tampilan Piano Room.

Membuat Pengaturan yang Diinginkan di Piano Room

Tampilan Piano Room memungkinkan Anda mengatur beragam parameter seperti Jenis Piano dan lingkungan (jenis gema). Pengaturan di sini hanya berlaku bila tampilan Piano Room diperlihatkan.

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

2 Buat pengaturan yang diinginkan.



[A]	PIANO	Memanggil jendela popup yang memungkinkan Anda memilih Suara Piano yang diinginkan dengan menggunakan tombol [A]/[B].
[F]	ENVIRONMENT	Memanggil jendela popup yang memungkinkan Anda memilih lingkungan dengan menggunakan tombol [F]/[G].
[H]	LID POSITION	Memanggil jendela popup yang menentukan seberapa besar membuka tutup piano virtual dengan menggunakan tombol [H]/[I].
[8▲▼]	DETAIL	Memanggil jendela popup yang memungkinkan Anda mengatur beragam parameter. Bila Anda selesai membuat pengaturan, tekan tombol [8▲](OK). <ul style="list-style-type: none"> • TOUCH [1▲▼-2▲▼] Tentukan bagaimana respons bunyi terhadap kekuatan Anda memainkan kunci "Soft" akan menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat. "Medium" adalah respons sentuh standar. "Hard" memerlukan permainan yang cukup kuat untuk volume tinggi. • TUNE [3▲▼-4▲▼] Menentukan tinada instrumen ini dalam interval 1 Hz.

	<ul style="list-style-type: none"> • STRING RESO. [5▲▼] Mengaktifkan atau menonaktifkan Resonansi Dawai. • DAMPER RESO. [6▲▼] Menentukan apakah efek Resonansi Damper diaktifkan atau dinonaktifkan bila Anda menekan Pedal Damper. • KEYOFF SAMPLE [7▲▼] Menentukan apakah akan menghasilkan berisik pelepasan kunci yang sangat halus saat kunci dilepaskan.
--	--

Pengaturan di tampilan Piano Room akan tersimpan sekalipun Anda keluar dari tampilan ini atau mematikan instrumen. Menekan tombol [PIANO ROOM] untuk berikutnya akan memanggil pengaturan piano yang telah dibuat sebelumnya.

Fungsi Penguncian Piano

Anda dapat “mengunci” pengaturan panel di pengaturan Piano Room yang telah Anda buat sebelumnya. Setelah dikunci, instrumen akan menyimpan pengaturan Piano Room, sekalipun tombol lain ditekan — yang memungkinkan Anda memainkan keyboard, menggunakan pedal, atau hanya menyesuaikan volume master.

1 Tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] selama dua detik atau lebih.

Sebuah pesan akan muncul pada tampilan.

2 Tekan tombol [G] (LOCK) untuk memanggil tampilan Penguncian Piano.

Pengaturan panel akan dikunci dalam pengaturan Piano Room yang telah Anda buat.

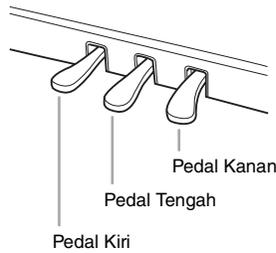
Untuk menonaktifkan Penguncian Piano, tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] lagi selama dua detik atau lebih.

CATATAN

Jika Anda mematikan instrumen dengan Penguncian Piano masih aktif, maka menyalakan instrumen di saat berikutnya akan memanggil pengaturan Piano yang sama.

Menggunakan Pedal

Instrumen ini menyediakan tiga pedal.



■ Pedal kanan (Pedal damper)

Fungsi pedal ini sama dengan pedal damper pada piano akustik sungguhan, yang memungkinkan Anda menahan bunyi Suara bahkan setelah melepaskan kunci. Pedal kanan dapat digunakan untuk mengontrol efek pedal setengah.



Bila Anda menekan pedal kanan di sini, not yang Anda mainkan sebelum Anda melepas pedal akan bertahan lebih lama.

■ Pedal tengah (Pedal sostenuto)

Bila Suara Piano dipilih, jika Anda memainkan not atau akor pada keyboard dan menekan pedal ini sambil menahan not, not tersebut akan bertahan selama Anda menahan pedal. Not selanjutnya tidak akan bertahan. Bila Suara selain piano dipilih, fungsi tertentu yang sesuai untuk Suara tersebut akan ditetapkan secara otomatis ke pedal tengah.



Bila Anda menekan pedal tengah di sini sambil menahan not, not tersebut akan bertahan selama Anda menahan pedal.

■ Pedal kiri

Bila Suara Piano dipilih, menekan pedal ini akan mengurangi volume dan sedikit mengubah timbre not yang Anda mainkan. Bila Suara selain piano dipilih, fungsi tertentu yang sesuai untuk Suara tersebut akan ditetapkan secara otomatis ke pedal kiri.

Membuat pengaturan untuk pedal

Anda dapat menetapkan salah satu dari beragam fungsi pada ketiga pedal atau pengontrol kaki/sakelar kaki opsional, hal tersebut seperti mengontrol Suara Artikulasi Super atau memulai dan menghentikan Lagu (halaman 90).

Pedal setengah:

Saat memainkan piano dengan Sustain dan Anda ingin sedikit membungkam bunyi sustain, lepaskan pedal dari posisi maksimal ke posisi setengah atau lebih tinggi.

CATATAN

Suara tertentu, seperti [STRINGS] atau [BRASS], terus bertahan bila pedal kanan/tengah ditekan.

CATATAN

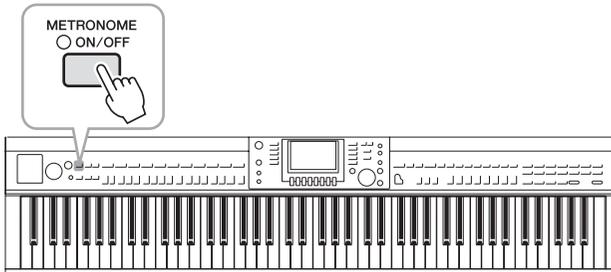
Suara tertentu seperti drum kit mungkin tidak terpengaruh oleh penggunaan pedal kanan/tengah.

CATATAN

Anda dapat menyesuaikan kedalaman efek pedal kiri. Tampilan Pemilihan Suara → [6▲] VOICE SET → TAB [◀|▶] CONTROLLER → [A]/[B] LEFT PEDAL. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

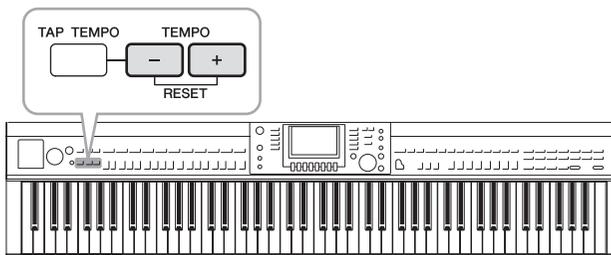
Menggunakan Metronom

Metronom mengeluarkan bunyi klik, yang memberi Anda panduan tempo akurat saat Anda praktik, atau memungkinkan Anda mendengar dan memeriksa bunyi tempo tertentu. Tekan tombol [METRONOME ON/OFF] untuk memulai/menghentikan metronom.



Menyesuaikan Tempo Metronom

- 1 Tekan tombol TEMPO [-]/[+] untuk memanggil tampilan pengaturan tempo pop-up.



- 2 Gunakan tombol TEMPO [-]/[+] untuk mengatur tempo. Menekan dan menahan salah satu tombol akan memungkinkan Anda secara terus-menerus menambah atau mengurangi nilainya. Anda juga dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] untuk menyesuaikan nilainya. Untuk mengatur ulang tempo, tekan tombol TEMPO [-]/[+] secara bersamaan.
- 3 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan Tempo.

CATATAN

Angka dalam tampilan menunjukkan banyaknya ketukan seperempat not yang ada dalam satu menit.

CATATAN

Anda juga dapat mengubah tanda mula dan volume bunyi metronom: [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀|▶] CONFIG 1 → [B] 2 METRONOME Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Pemeliharaan

Agar kondisi Clavinova Anda tetap optimal, kami merekomendasikan agar Anda secara berkala mengikuti poin-poin pemeliharaan di bawah ini.

■ Pemeliharaan Instrumen dan Bangku

- Saat membersihkan instrumen, gunakan kain yang halus, kering, atau sedikit basah.

PEMBERITAHUAN

Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia.

Jika Anda menggunakan model yang mempunyai lapisan pernis, bersihkan debu dan kotor pelan-pelan dengan kain halus. Jangan mengelap terlalu kuat karena partikel kecil atau kotoran dapat menggores lapisan instrumen. Agar permukaannya tetap mengkilap, gunakan semir piano yang tersedia secara komersial pada kain halus dan gunakan untuk mengelap permukaan instrumen. Kemudian, poles dengan kain yang berbeda. Sebelum menggunakan semir piano, pastikan membaca instruksi untuk penggunaan yang benar.

- Kencangkan sekrup pada instrumen dan bangku secara berkala.

■ Pembersihan Pedal

Sebagaimana dengan piano akustik, lama-kelamaan pedal mungkin luntur warnanya. Bila ini terjadi, poles pedal dengan kompon yang dirancang untuk pedal piano. Sebelum menggunakan kompon, pastikan membaca instruksi untuk penggunaan yang benar.

PEMBERITAHUAN

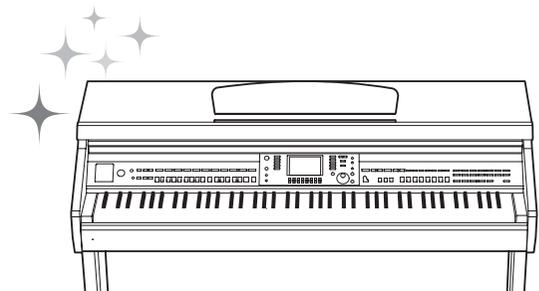
Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia. Jika tidak, pedal bisa luntur warnanya atau rusak.

■ Penalaan

Tidak seperti pada piano akustik, instrumen ini tidak memerlukan penalaan oleh ahli (walaupun titinada dapat disesuaikan sendiri oleh pengguna agar serasi dengan instrumen lain). Ini karena titinada instrumen digital selalu terjaga sempurna.

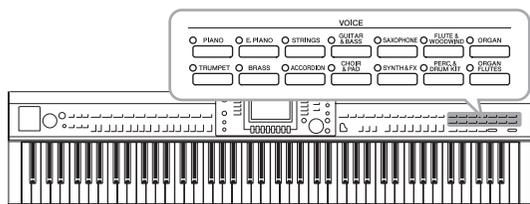
■ Mengangkut

Jika Anda pindah ke lokasi lain, Anda dapat mengangkut instrumen bersama perlengkapannya. Anda dapat memindah unit apa adanya (terakit) atau Anda dapat membongkar unit seperti saat Anda mengeluarkan dari kotaknya. Angkutlah keyboard dalam keadaan rebah. Jangan menyandarkannya ke dinding atau mendirikannya pada salah satu sisi. Jangan sampai instrumen mengalami getaran atau guncangan yang berlebihan. Saat mengangkut instrumen dalam keadaan terakit, pastikan semua sekrupnya telah dikencangkan dengan benar dan tidak longgar saat memindah instrumen.



Suara

– Memainkan keyboard –



Instrumen ini menyediakan aneka ragam Suara instrumen yang sangat realistis, termasuk piano, gitar, dawai, brass, alat musik tiup, dan banyak lagi.

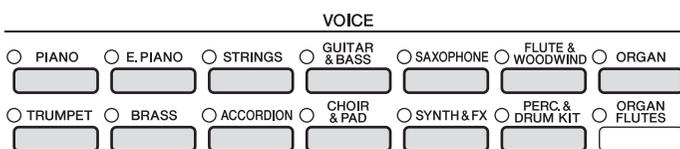
Memainkan Suara Preset

Memilih Suara (RIGHT 1) dan Memainkan Keyboard

- 1 Jika bagian selain RIGHT 1 disorot (RIGHT 2, LEFT), tekan salah satu tombol [A]/[B]/[F]/[G] (RIGHT 1) pada tampilan Utama. Pastikan tombol PART ON/OFF [RIGHT1] juga diaktifkan. Jika dinonaktifkan, bagian tangan kanan tidak akan berbunyi.



- 2 Tekan salah satu tombol VOICE untuk memilih kategori Suara dan untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara.



Preset Suara dikategorikan dan dimasukkan dalam folder yang sesuai. Tombol pemilihan kategori pada panel disesuaikan dengan kategori Suara preset. Misalnya, tekan tombol [STRINGS] untuk menampilkan beragam Suara dawai.

CATATAN

Untuk informasi selengkapnya tentang bagian-bagian Suara, lihat halaman 40.

CATATAN

Untuk informasi selengkapnya tentang tombol VOICE, lihat halaman 41.

3 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih Suara yang diinginkan.

Untuk memanggil halaman tampilan lainnya (P1, P2, dsb.), tekan salah satu tombol [1▲] – [5▲] atau tekan lagi tombol VOICE yang sama.



CATATAN

Jenis Suara dan karakteristiknya ditunjukkan di atas nama Suara Preset. Untuk mengetahui detail tentang karakteristik, lihat halaman 41 dan Reference Manual (Panduan Referensi).

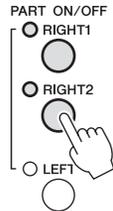
Untuk mendengarkan frasa demo bagi setiap Suara

Tekan tombol [8▼] (DEMO) untuk memulai Demo bagi Suara yang dipilih. Untuk menghentikan demo, tekan lagi tombol [8▼].

4 Mainkan keyboard.

Memainkan Dua Suara Secara Bersamaan

- 1 Pastikan tombol PART ON/OFF [RIGHT1] telah diaktifkan.
- 2 Tekan tombol PART ON/OFF [RIGHT 2] untuk mengaktifkannya.



- 3 Tekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara untuk bagian Kanan 2.
- 4 Tekan salah satu tombol [A] - [J] untuk memilih Suara yang diinginkan.
- 5 Mainkan keyboard.

Suara yang dipilih untuk RIGHT 1 (halaman 37) dan Suara yang dipilih di sini akan dibunyikan secara bersamaan di satu lapisan.

Dengan cepat memilih Suara untuk bagian-bagian Kanan 1 dan 2

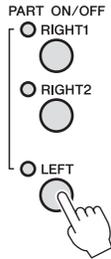
Anda dapat memilih dengan cepat Suara untuk bagian Kanan 1 dan 2, cukup dari tombol pemilihan kategori Suara. Tekan dan tahan salah satu tombol Suara, kemudian tekan tombol yang lain. Suara tombol yang ditekan pertama secara otomatis diatur untuk bagian Kanan 1, sedangkan Suara tombol yang ditekan kedua diatur untuk bagian Kanan 2.

CATATAN

Anda dapat menyimpan pengaturan ke Memori Registrasi. Lihat halaman 83.

Memainkan Suara Berbeda dengan Tangan Kiri dan Tangan Kanan

- 1 Pastikan tombol PART ON/OFF [RIGHT 1] dan/atau [RIGHT 2] telah diaktifkan.
- 2 Tekan tombol PART ON/OFF [LEFT] untuk mengaktifkannya.



- 3 Tekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara untuk bagian Kiri.
- 4 Tekan salah satu tombol [A] - [J] untuk memilih Suara yang diinginkan.
- 5 Mainkan keyboard.

Not yang Anda mainkan dengan tangan kiri Anda akan membunyikan satu Suara (Suara LEFT yang dipilih di atas), sedangkan not yang Anda mainkan dengan tangan kanan Anda akan membunyikan Suara yang berbeda (Suara RIGHT 1 dan 2).

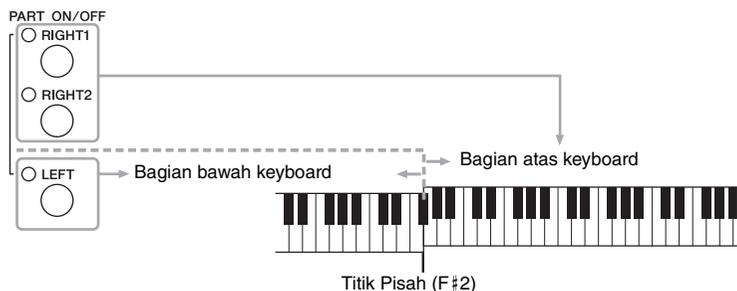


CATATAN

Anda dapat menyimpan pengaturan ke Memori Registrasi. Lihat halaman 83.

Bagian keyboard

Suara dapat ditetapkan secara terpisah untuk ketiga bagian keyboard masing-masing: Kanan 1, Kanan 2, dan Kiri Anda dapat mengkombinasikan bagian-bagian ini dengan menggunakan tombol PART ON/OFF untuk menghasilkan suara ensemble yang kaya.



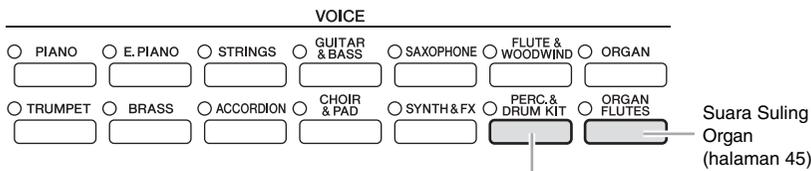
Bila bagian LEFT nonaktif, Suara RIGHT 1 dan 2 dapat dimainkan pada seluruh keyboard. Bila bagian LEFT aktif, kunci-kunci yang lebih rendah dari F#2 (Titik Pisah) akan diatur untuk memainkan bagian LEFT dan yang lebih tinggi daripada Titik Pisah akan diatur untuk memainkan bagian RIGHT 1 dan 2. Lampu Titik Pisah (yang membagi keyboard menjadi bagian kanan dan kiri) akan menyala.

Jika Anda ingin memilih atau mengedit sebuah Suara, konfirmasi bagian keyboard saat ini pada tampilan Utama.

CATATAN

Untuk mengubah Titik Pisah, tekan: [FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/ SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT. Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Jenis Suara



Suara Perkusi/Drum

Bila salah satu Suara telah dipilih dari tombol ini, Anda dapat memainkan beragam instrumen drum dan perkusi atau suara SFX (efek suara) pada keyboard. Detailnya diberikan dalam Drum List (Daftar Drum) pada Data List (Daftar Data) terpisah.

■ Karakteristik Suara

Jenis Suara dan karakteristik penjelasnya ditunjukkan di atas nama Suara — Live!, Cool!, Sweet!, dsb. Untuk penjelasan detail, lihat Reference Manual (Panduan Referensi).

Di bagian ini, hanya dijelaskan Suara Artikulasi Super (SA). Suara ini mempunyai karakteristik khusus yang harus Anda ketahui, dan memerlukan teknik memainkan khusus untuk mengoptimalkan kualitas ekspresifnya.

Suara SA (Artikulasi Super/S.Articulation!)

Suara SA Voices memberikan daya permainan yang hebat dan kontrol ekspresif seketika.

Misalnya, dengan Suara Gitar, jika Anda memainkan C kemudian D dengan cara yang sangat legato, bunyi not D akan seperti “hammer on”, tanpa memetik dawai lagi.

Tergantung cara Anda memainkan, akan dihasilkan efek lain seperti berisik jari (untuk Suara Gitar).

Anda juga dapat menggunakan pedal untuk menambahkan artikulasi pada Suara SA (halaman 42). Untuk mengetahui detail tentang cara terbaik memainkan setiap Suara SA, panggil jendela informasi (dengan menekan tombol [7▲] (INFO) dalam tampilan Pemilihan Suara).

CATATAN

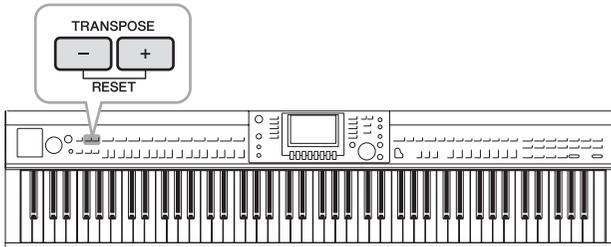
Suara SA hanya kompatibel dengan model lain yang telah menginstal jenis Suara tersebut. Data Lagu atau Gaya yang telah Anda buat pada instrumen dengan menggunakan Suara ini tidak akan dibunyikan dengan benar bila dimainkan kembali pada instrumen lain.

CATATAN

Bunyi Suara SA berbeda sesuai rentang keyboard, kecepatan, sentuhan, dsb. Sehingga, jika Anda menerapkan efek HARMONY/ECHO, mengubah pengaturan transpose atau mengubah parameter Set Suara, maka bisa terjadi bunyi yang tidak diharapkan atau tidak diinginkan.

Transposisi Titinada Keyboard

Tombol TRANSPOSE [-]/[+] melakukan transposisi titinada keseluruhan pada instrumen (bunyi keyboard, playback Gaya, playback Lagu, dan seterusnya) dalam interval seminada. Tekan tombol [+] dan [-] secara bersamaan untuk mengatur ulang nilai transpose ke 0 dengan seketika.



Penalaan

Secara default, Penalaan seluruh instrumen diatur ke 440,0 Hz, dan Penalaan Tangga Nada diatur ke temperamen yang setara. Anda dapat mengubah pengaturan ini dari [FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE. Anda juga dapat menyesuaikan parameter Penalaan untuk setiap bagian (bagian keyboard, bagian Gaya, dan bagian Lagu) pada halaman TUNE di tampilan Konsol Pencampur (halaman 86).

Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menambahkan Efek Artikulasi pada Suara Artikulasi Super

Dengan pedal tengah/pedal kiri, Anda dapat menambahkan efek artikulasi dan karakteristik pada bunyi instrumen yang dimainkan. Bila Anda memilih Suara SA untuk Suara RIGHT1, fungsi pedal tengah dan pedal kiri akan dipindah untuk mengontrol efek artikulasi.

Efek artikulasi yang diterapkan berbeda-beda sesuai dengan Suara yang dipilih. Untuk mengetahui detailnya, lihat tampilan Informasi yang dipanggil dengan menekan tombol [7▲] (INFO) pada tampilan Pemilihan Suara.

CATATAN

Fungsi Transpose tidak memengaruhi Suara Drum Kit atau SFX Kit.

CATATAN

Anda juga dapat mengubah pengaturan transpose dalam tampilan MIXING CONSOLE: [MIXING CONSOLE] → TAB [◀|▶] TUNE → [1▲▼] - [3▲▼] TRANSPOSE.

Hz (Hertz):

Satuan pengukuran ini merujuk pada frekuensi suara dan menyatakan berapa kali gelombang suara bergetar dalam satu detik.

CATATAN

Dengan respons realistis untuk instrumen orisinal, efek ini diterapkan berbeda-beda sesuai rentang permainan Anda.

CATATAN

Bila Anda memilih Suara SA untuk dua atau beberapa bagian keyboard, menekan pedal secara bersamaan akan memengaruhi semua bagian yang memilih Suara SA.

CATATAN

Fungsi pedal secara otomatis berubah sesuai dengan Suara yang dipilih. Walau demikian, jika diperlukan, Anda dapat mengunci fungsi pedal agar tidak berubah secara otomatis. [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → [H] DEPENDS ON R1 VOICE.

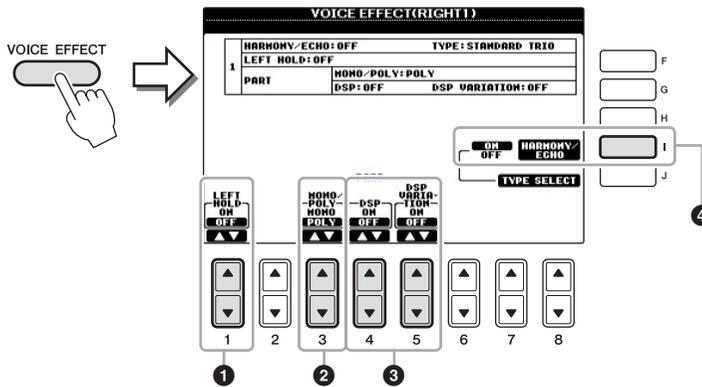
Menerapkan Efek Suara

Instrumen ini dilengkapi sistem efek multiprosesor canggih yang dapat menambahkan kedalaman dan ekspresi luar biasa pada bunyi Anda.

- 1 Panggil tampilan pengoperasian.
[DIRECT ACCESS] → [EXIT]
- 2 Pilih bagian yang diinginkan yang ingin Anda tambahkan efek.



- 3 Tekan tombol [VOICE EFFECT] untuk memanggil tampilan VOICE EFFECT.



4 Gunakan tombol-tombol [1▲▼], [3▲▼] - [5▲▼] dan [I] untuk menerapkan efek pada Suara.

1	[1▲▼]	LEFT HOLD	Fungsi ini menyebabkan Suara bagian LEFT ditahan sekalipun kunci telah dilepas. Suara yang tidak-turun (non-decay) seperti dawai akan ditahan terus-menerus, sedangkan Suara jenis-turun seperti piano menurun lebih lambat (seolah pedal damper ditekan). Bila Kiri Ditahan sedang ON, tanda "H" akan muncul di tampilan Utama.
2	[3▲▼]	MONO/POLY	Ini menentukan apakah Suara suatu bagian dimainkan secara monofonik (hanya satu not untuk setiap kalinya) atau secara polifonik. Penggunaan mode MONO memungkinkan Anda memainkan satu bunyi utama (seperti instrumen brass) secara lebih realistis. Juga memungkinkan Anda secara ekspresif mengontrol efek Portamento (tergantung Suara yang dipilih) dengan memainkan legato.
3	[4▲▼]	DSP	<p>Dengan efek digital yang telah dimasukkan ke dalam instrumen, Anda dapat menambahkan suasana dan kedalaman pada musik Anda dalam aneka cara. Beragam jenis efek, seperti kor dan delay telah disertakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sakelar [DSP] digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan efek DSP (Digital Signal Processor) untuk bagian keyboard yang dipilih saat ini. • Sakelar Variasi DSP digunakan untuk mengubah variasi efek DSP. Anda dapat menggunakannya saat bermain, misalnya, untuk mengubah kecepatan rotasi (lambat/cepat) untuk efek speaker berputar.
	[5▲▼]	DSP VARIATION	
4	[I]	HARMONY/ECHO	Bila ini diatur ke ON, efek Harmoni/Gema akan diterapkan pada Suara bagian tangan kanan, tergantung akor yang dimainkan dengan tangan kiri Anda. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Apa yang dimaksud Portamento?

Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam tinada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya.

CATATAN

"DSP" adalah singkatan untuk Digital Signal Processor (atau Processing). DSP mengubah dan menyempurnakan sinyal audio dalam dunia digital untuk menghasilkan aneka macam efek.

CATATAN

Jenis efek dapat diubah. Pada tampilan Pemilihan Suara, pilih [6▲] (VOICE SET) → TAB [◀][▶] EFFECT/EQ → [A]/[B] 2 DSP.

CATATAN

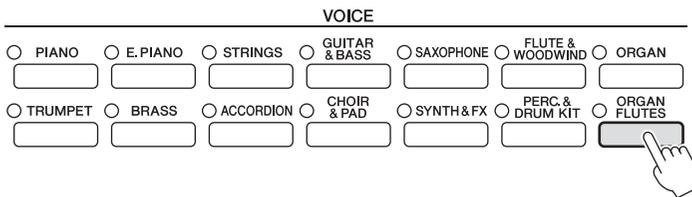
Tergantung jenis Harmoni/Gema, harmoni akan diterapkan, akor apa pun yang dimainkan dengan tangan kiri Anda.

Membuat Sendiri Suara Suling Organ

Instrumen menggunakan teknologi digital modern untuk membuat kembali suara organ kuno yang legendaris. Persis seperti organ biasa, Anda dapat membuat bunyi sendiri dengan menambah dan mengurangi tingkatan footage suling.

1 Tekan tombol [ORGAN FLUTES].

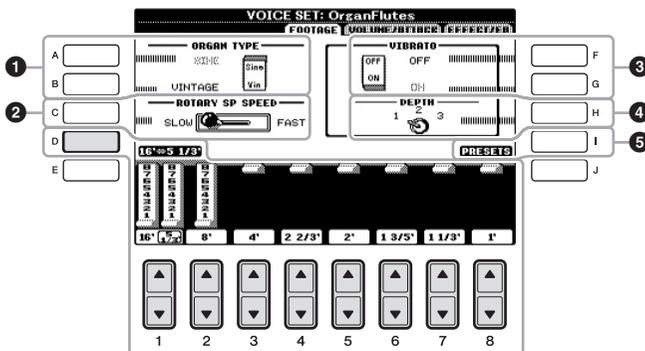
Halaman FOOTAGE untuk Suara Suling Organ akan dipanggil.



2 Gunakan tombol [1▲▼] - [8▲▼] untuk menyesuaikan pengaturan footage.

Pengaturan footage menentukan suara dasar suling organ.

Tombol [1▲▼] mengontrol dua footage: 16' dan 5 1/3'. Menekan tombol [D] akan menukar kedua footage.



Jika mau, Anda dapat memilih jenis Organ, mengubah kecepatan Speaker Berputar dan menyesuaikan pengaturan Vibrato, dengan menggunakan tombol [A] - [C] dan [F] - [H].

1	[A]/[B]	ORGAN TYPE	Menentukan jenis pembuatan nada organ yang akan disimulasikan: Sine atau Vintage.
2	[C]	ROTARY SP SPEED	Mengganti-ganti kecepatan speaker berputar antara lambat dan cepat bila efek speaker berputar dipilih untuk Suling Organ (parameter DSP TYPE di Halaman EFFECT/EQ), dan tombol DSP diaktifkan (halaman 44).
3	[F]	VIBRATO OFF	Mengaktifkan atau menonaktifkan efek vibrato untuk Suara Suling Organ.
	[G]	VIBRATO ON	
4	[H]	VIBRATO DEPTH	Mengatur kedalaman Vibrato ke salah satu dari tiga tingkatan: 1 (rendah), 2 (sedang), atau 3 (tinggi).
5	[I]	PRESETS	Membuka tampilan Pemilihan File untuk Suara Suling Organ buat memilih Suara Suling Organ preset.

Apa yang dimaksud "Footage"?

Yang dimaksud "footage" adalah bunyi yang dihasilkan oleh organ tradisional, di mana bunyi dihasilkan oleh pipa-pipa yang berbeda-beda panjangnya (dalam ukuran kaki).

CATATAN

Untuk mengetahui tentang Halaman VOLUME/ATTACK dan Halaman EFFECT/EQ, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

- 3 Tekan tombol [I] (PRESETS) untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara Suling Organ.
- 4 Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih lokasi menyimpan Suara Suling Organ Anda.
- 5 Simpan Suara Suling Organ Anda dengan mengikuti prosedur pada halaman 67.

PEMBERITAHUAN

Pengaturan akan hilang jika Anda memilih Suara lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

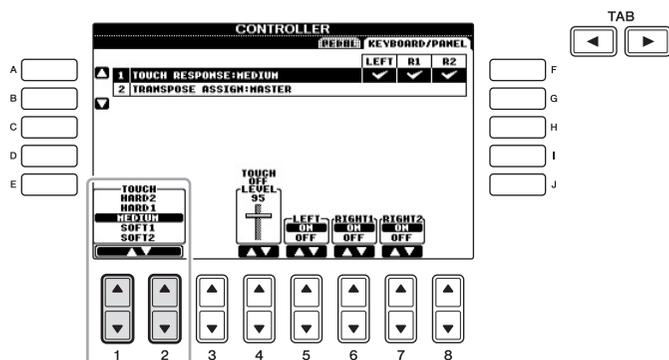
Mengatur Sensitivitas Sentuh untuk Keyboard

Anda dapat menyesuaikan sensitivitas sentuh instrumen (bagaimana suara merespons cara Anda memainkan kunci). Pengaturan ini tidak mengubah berat keyboard. Jenis sensitivitas sentuh umumnya diterapkan pada semua Suara.

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 TOUCH RESPONSE

2 Gunakan tombol [1▲▼]/[2▲▼] untuk menetapkan sensitivitas sentuh.



- **HARD 2** Perlu dimainkan kuat untuk menghasilkan volume tinggi. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan berat.
- **HARD 1** Perlu dimainkan agak kuat untuk menghasilkan volume tinggi.
- **MEDIUM** Respons sentuh standar.
- **SOFT 1** Menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat.
- **SOFT 2** Menghasilkan volume yang relatif tinggi sekalipun dengan kekuatan permainan yang ringan. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan ringan.

CATATAN

Bila Anda tidak ingin menerapkan sensitivitas sentuh, atur Sentuhan ke OFF untuk bagian yang bersangkutan dengan menggunakan tombol [5▼] – [7▼]. Bila Sentuhan diatur ke OFF, Anda dapat menetapkan tingkat volume tetap dengan menggunakan tombol [4▲▼].

CATATAN

Pengaturan sensitivitas sentuh mungkin tidak memengaruhi Suara tertentu.

Fitur Lanjutan

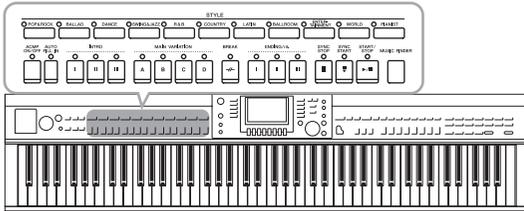
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 2*.



Memilih GM/XG atau Suara lainnya dari Panel:	Tampilan Pemilihan Suara → [8▲](UP) → [2▲] (P2)
Memilih jenis Harmoni/Gema:	[VOICE EFFECT] → [J] TYPE SELECT
Pengaturan yang menyangkut titinada	
• Menyetel titinada untuk seluruh instrumen:	[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALETUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE
• Penalaan Tangga Nada:	[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE
• Mengubah penetapan bagian untuk tombol TRANSPOSE:	[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 TRANSPOSE ASSIGN
Mengedit Suara (Set Suara):	Tampilan Pemilihan Suara → [6▲] (VOICE SET)
Menonaktifkan pemilihan otomatis untuk Set Suara (efek, dsb.):	[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] VOICE SET
Mengedit parameter Suling Organ:	[ORGAN FLUTES] → TAB [◀][▶] VOLUME/ATTACK atau EFFECT/EQ

Gaya

– Memainkan Irama dan Pengiring –



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

Hanya Memainkan Kanal Irama untuk Gaya

Irama adalah salah satu bagian terpenting pada Gaya. Cobalah memainkan melodi bersama irama. Anda dapat membunyikan irama berbeda untuk setiap Gaya. Ingatlah, tidak semua Gaya berisi kanal irama.

- 1 Tekan salah satu tombol pemilihan kategori STYLE untuk memanggil tampilan Pemilihan Gaya.

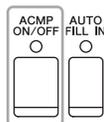


- 2 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih Gaya yang diinginkan.

Menekan salah satu tombol [1▲] – [4▲] atau menekan tombol STYLE yang sama lagi akan memanggil halaman tampilan lainnya (bila tersedia).



- 3 Konfirmasikan apakah tombol [ACMP ON/OFF] nonaktif.



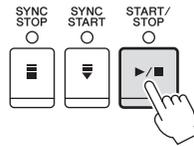
CATATAN

Irama tidak berbunyi untuk beberapa Gaya. Bila Anda ingin menggunakan salah satu Gaya ini, selalu pastikan [ACMP ON/OFF] telah diaktifkan.

3

Gaya – Memainkan Irama dan Pengiring –

- 4 Tekan tombol **STYLE CONTROL [START/STOP]** untuk memainkan kanal irama.



Cobalah memainkan keyboard bersama irama.
Untuk menghentikan irama, tekan lagi tombol **STYLE CONTROL [START/STOP]**.

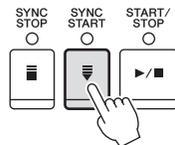
Memainkan Gaya bersama Pengiring Otomatis

- 1 Pilih sebuah Gaya (langkah 1 – 2 pada halaman 48).
- 2 Tekan tombol **[ACMP ON/OFF]** untuk mengaktifkan Pengiring Otomatis.



Bagian khusus tangan kiri pada keyboard (halaman 40) menjadi bagian Akor, dan akor yang dimainkan di bagian ini secara otomatis terdeteksi dan digunakan sebagai basis untuk pengiring otomatis dengan Gaya yang dipilih.

- 3 Tekan tombol **[SYNC START]** untuk memulai secara sinkron.



- 4 Begitu Anda memainkan akor dengan tangan kiri Anda, Gaya yang dipilih akan dimulai.

Cobalah memainkan akor dengan tangan kiri Anda dan mainkan melodi dengan tangan kanan Anda.

- 5 Tekan tombol **[START/STOP]** untuk menghentikan playback Gaya.

CATATAN

Untuk informasi tentang akor, lihat halaman 51.

CATATAN

Anda dapat melakukan transposisi Gaya (pengiring). Lihat halaman 42.

Karakteristik Gaya

Jenis Gaya dan karakteristiknya penjelasannya ditunjukkan pada ikon Gaya Preset.



- **Pro (P)**

Gaya ini memberikan aransemen profesional dan menarik yang dikombinasikan dengan permainan sempurna. Pengiring hasilnya akan persis mengikuti akor pemain. Sehingga, perubahan dan harmoni/suara akor Anda langsung ditransformasi menjadi musik pengiring yang terasa hidup.

- **Session (S)**

Gaya ini memberikan dukungan realisme dan autentik yang jauh lebih besar dengan mencampur jenis akor orisinal dan perubahan, serta riff khusus dengan perubahan akor, bersama bagian-bagian Utama. Semua ini telah diprogram untuk menambahkan “bumbu” dan sentuhan profesional pada permainan Anda untuk lagu-lagu tertentu dan dalam genre tertentu. Ingatlah, Gaya mungkin tidak perlu mesti sesuai — atau bahkan benar secara harmonis — bagi semua lagu dan semua akor yang dimainkan. Misalnya dalam beberapa kasus, memainkan triad mayor sederhana untuk lagu country mungkin mengakibatkan akor ketujuh terasa “jazzy”, atau memainkan akor on-bass mungkin mengakibatkan pengiring yang tidak sesuai atau tidak diharapkan.

- **Pianist (P)**

Gaya khusus ini menyediakan pengiring piano saja. Cukup dengan memainkan akor yang sesuai dengan tangan kiri Anda, secara otomatis Anda dapat menambahkan arpeggio dan pola bass/akor yang rumit dan terdengar profesional.

Kompatibilitas file Gaya

Instrumen ini menggunakan format file SFF GE (halaman 7). Instrumen dapat memainkan file SFF yang ada, namun file akan disimpan dalam format SFF GE bila file telah disimpan (atau ditempelkan) dalam instrumen ini. Ingatlah bahwa file yang tersimpan hanya dapat dimainkan kembali pada instrumen yang kompatibel dengan format SFF GE.

Akor

Bagi pengguna yang tidak biasa dengan akor, bagan praktis ini menyediakan akor umum sebagai referensi cepat untuk Anda. 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	Ketujuh	Ketujuh Minor	Ketujuh Mayor
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 

Mengubah Jenis Penjarian Akor

Dengan mengubah jenis penjarian akor, secara otomatis Anda dapat menghasilkan pengiring yang sesuai, sekalipun Anda tidak menekan semua not yang berisi akor. Jenis penjarian akor dapat diubah dari: [FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING.

Jenis berikut ini dapat dipilih, misalnya.

● Single Finger

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



Akor mayor
Tekan kunci dasar saja.



Akor minor
Tekan kunci dasar dan kunci hitam secara bersamaan ke kirinya.



Akor ketujuh
Tekan kunci dasar dan kunci putih secara bersamaan ke kirinya.



Akor ketujuh minor
Tekan kunci dasar dan kunci putih serta hitam secara bersamaan ke kirinya.

● AI Full Keyboard

Memainkan apa saja, di mana saja, di keyboard dengan kedua tangan – layaknya bermain piano biasa – akan menjadi pengiring yang sesuai. Anda tidak perlu memikirkan penentuan akor. (Tergantung aransemen lagu, AI Full Keyboard mungkin tidak selalu menghasilkan pengiring yang sesuai.)

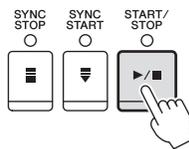
Untuk mengetahui jenis lainnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Mengoperasikan Playback Gaya

Untuk memulai/Menghentikan Permainan

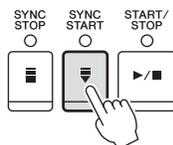
■ Tombol [START/STOP]

Gaya mulai dimainkan begitu tombol [START/STOP] ditekan. Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol ini.



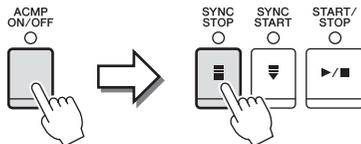
■ Tombol [SYNC START]

Ini membuat playback Gaya dalam keadaan “siaga”. Gaya mulai dimainkan bila Anda menekan salah satu not di keyboard (bila [ACMP ON/OFF] nonaktif) atau bila Anda memainkan akor dengan tangan kiri Anda (bila [ACMP ON/OFF] aktif). Selama playback Gaya, menekan tombol ini akan menghentikan permainan dan membuat playback jadi “siaga”.



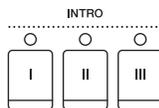
■ Tombol [SYNC STOP]

Anda dapat memulai dan menghentikan Gaya kapan saja diinginkan cukup dengan memainkan atau melepas kunci di bagian akor pada keyboard. Pastikan tombol [ACMP ON/OFF] aktif, tekan tombol [SYNC STOP], kemudian mainkan keyboard.



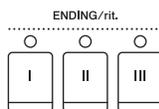
■ Tombol-tombol INTRO [I] – [III]

Instrumen menyediakan tiga macam bagian Pendahuluan untuk menambahkan pendahuluan sebelum memulai playback Gaya. Setelah menekan salah satu tombol INTRO [I] – [III], mulailah playback dengan menggunakan tombol [START/STOP] atau tombol [SYNC START]. Bila Pendahuluan selesai dimainkan, playback Gaya secara otomatis bergeser ke bagian Utama.



■ Tombol-tombol ENDING/rit. [I] – [III]

Instrumen menyediakan tiga macam bagian Penutup untuk menambahkan penutup sebelum menghentikan playback Gaya. Bila Anda menekan salah satu tombol ENDING [I] – [III] saat Gaya sedang dimainkan, Gaya secara otomatis berhenti setelah penutup dimainkan. Anda dapat membuat penutup melambat bertahap (ritardando) dengan menekan tombol ENDING yang sama sekali lagi, saat penutup dimainkan.



Tentang status lampu tombol-tombol bagian (INTRO/MAIN VARIATION/BREAK/ENDING)

- **Merah:** Bagian saat ini telah dipilih.
- **Merah (berkedip):** Bagian akan dimainkan berikutnya, setelah bagian yang saat ini dipilih.
*Tombol Utama [A] – [D] juga berkedip merah selama playback pengisi.
- **Hijau:** Bagian berisi data namun saat ini tidak dipilih.
- **Padam:** Bagian tidak berisi data dan tidak dapat dimainkan.

CATATAN

Bila mode penjarian diatur ke “Full Keyboard” atau “AI Full Keyboard,” Sinkronisasi Berhenti tidak dapat diaktifkan. Untuk mengubah mode penjarian: [FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING.

CATATAN

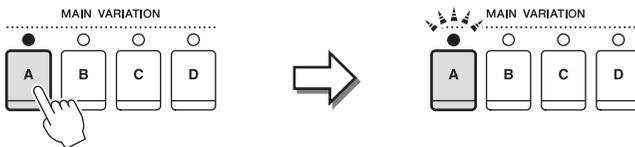
Jika Anda menekan tombol ENDING/rit. [I] saat Gaya sedang dimainkan, sebuah pengisi secara otomatis akan dimainkan sebelum ENDING/rit [I].

Mengubah Variasi (Bagian) Selama Playback Gaya

Setiap gaya menyediakan empat macam bagian Utama, empat bagian Pengisi, dan bagian Istirahat. Dengan menggunakan bagian-bagian ini secara efektif, dengan mudah Anda dapat membuat bunyi permainan jadi lebih dinamis dan profesional. Bagian ini dapat diubah semauanya saat Gaya sedang dimainkan.

■ Tombol-tombol MAIN VARIATION [A] – [D]

Tekan salah satu tombol MAIN VARIATION [A] – [D] untuk memilih bagian Utama yang diinginkan (tombol menyala merah). Masing-masing adalah sebuah pola pengiring berisi beberapa hitungan dan dimainkan tanpa batas. Menekan lagi tombol MAIN VARIATION yang dipilih akan memainkan pola pengisi yang sesuai untuk memperkaya irama dan mengistirahatkan perulangan. Setelah pengisi selesai dimainkan, maka akan maju ke bagian Utama dengan mulus.



Lampu bagian Utama yang dipilih akan

Lampu bagian Pengisi yang dipilih akan

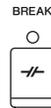
Fungsi AUTO FILL

Bila tombol [AUTO FILL IN] diaktifkan, menekan salah satu tombol Utama [A] – [D] saat Anda bermain secara otomatis memainkan bagian pengisi sebelum beralih ke bagian Utama berikutnya.



■ Tombol [BREAK]

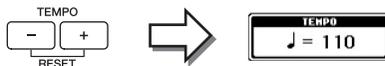
Ini memungkinkan Anda menambahkan istirahat dinamis dalam irama pengiring. Tekan tombol [BREAK] selama playback Gaya. Bila pola Istirahat satu hitungan selesai dimainkan, playback Gaya secara otomatis bergeser ke bagian Utama.



Menyesuaikan Tempo

■ Tombol-tombol TEMPO [-]/[+]

Dengan menekan tombol TEMPO [-] atau [+], Anda dapat mengurangi/menambah tempo dalam rentang 5 – 500. Saat jendela pop-up TEMPO muncul pada tampilan, Anda juga dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] untuk menyesuaikan nilainya.

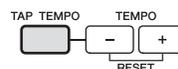


Menekan tombol TEMPO [-]/[+] secara bersamaan akan mengembalikan tempo ke nilai default.

■ Tombol [TAP TEMPO]

Selama playback Gaya, Anda dapat mengubah tempo dengan mengetuk tombol [TAP TEMPO] dua kali pada tempo yang diinginkan.

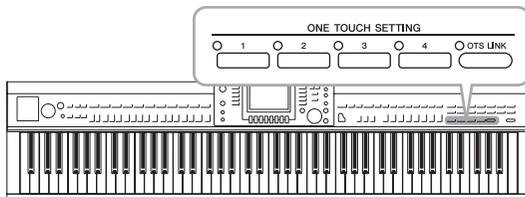
Bila Gaya berhenti, mengetuk tombol [TAP TEMPO] (empat kali untuk tanda mula 4/4) akan memulai playback Gaya pada tempo yang Anda ketuk.



Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya yang Dipilih (Pengaturan Satu Sentuhan)

Pengaturan Satu Sentuhan adalah fitur andal dan secara otomatis memanggil pengaturan panel yang paling sesuai (Suara atau efek, dsb.) untuk Gaya yang dipilih saat ini, dengan menyentuh satu tombol saja. Jika Anda sudah memutuskan sebuah Gaya namun tidak tahu Suara mana yang akan digunakan, Anda dapat membuat agar Pengaturan Satu Sentuhan secara otomatis memilih Suara yang sesuai untuk Anda.

- 1 **Pilih sebuah Gaya (langkah 1 – 2 pada halaman 48).**
- 2 **Tekan salah satu tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4].**
Selain memanggil langsung semua pengaturan (Suara, efek, dsb.) yang cocok dengan Gaya saat ini, fitur ini juga secara otomatis mengaktifkan ACMP dan SYNC START, sehingga Anda dapat segera mulai memainkan Gaya tersebut.



- 3 **Begitu Anda memainkan akor dengan tangan kiri Anda, Gaya yang dipilih akan dimulai.**

Setiap Gaya berisi empat setelan untuk Pengaturan Satu Sentuhan. Tekan tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4] lainnya untuk mencoba pengaturan yang lain.

Secara otomatis mengubah Pengaturan Satu Sentuhan dengan bagian Utama

Fungsi praktis Link OTS (One Touch Setting/Pengaturan Satu Sentuhan) memungkinkan Anda mengatur agar Pengaturan Satu Sentuhan berubah bila Anda memilih bagian Utama yang berbeda (A – D). Bagian-bagian Utama A, B, C, dan D berkaitan dengan Pengaturan Satu Sentuhan 1, 2, 3, dan 4. Untuk menggunakan fungsi Link OTS, aktifkan tombol [OTS LINK].

○ OTS LINK



CATATAN

Anda juga dapat membuat sendiri setelan untuk Pengaturan Satu Sentuhan. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Anda dapat mengubah pengaturan waktu untuk perubahan Pengaturan Satu Sentuhan yang seiring dengan perubahan MAIN VARIATION [A] – [D]. Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya)

Fungsi praktis ini “merekomendasikan” Gaya yang optimal untuk lagu yang ingin Anda mainkan, berdasarkan pola pendukung dan drum (irama) yang Anda mainkan.

1 Dalam tampilan Pemilihan Gaya (halaman 48), tekan tombol [8▼] (RECOMMEND) untuk memanggil tampilan STYLE RECOMMENDER.

Keyboard dibagi oleh kunci B0 ke dalam dua bagian di bawah ini.



Instrumen Drum (Kick, Snare, dan Hi-Hat) ditetapkan ke sebelah kiri kunci B0 sedangkan bunyi Piano ditetapkan ke sebelah kanan.

2 Gunakan fungsi Rekomendasi Gaya untuk menemukan Gaya.

2-1 Tekan tombol [J] (START) untuk menyiapkan instrumen, menunggu Anda memainkan, sekaligus mengaktifkan metronom.

Menekan tombol [J] akan memindah ke START dan CANCEL.

Bila perlu, gunakan tombol TEMPO [-]/[+] atau [TAP TEMPO] untuk menyesuaikan tempo, dan gunakan tombol [E] (METRONOME) untuk memilih ketukan.

2-2 Mainkan irama yang Anda ingat pada bagian Drum atau Piano sebanyak satu atau dua hitungan bersama metronom.

Not yang sesuai pengaturan waktu yang dimainkan dianalisis selama beberapa detik, kemudian playback Gaya yang paling direkomendasikan akan dimulai. Selain itu, calon Gaya lain yang direkomendasikan akan dicantumkan dalam tampilan.

- Contoh 1: Mainkan irama berikut pada bagian Piano.



Bossa Nova atau Gaya yang serupa mungkin dicantumkan di tampilan.

- Contoh 2: Mainkan irama berikut pada bagian Drum.



Irama 8 ketukan atau Gaya yang serupa mungkin dicantumkan di tampilan.

3 Pilih Gaya yang diinginkan dari daftar dengan menggunakan tombol [1▲▼] - [6▲▼].

Dengarkan Gaya tersebut dengan mengubah bagian-bagiannya (halaman 53), memainkan akor pada bagian Piano dan menyesuaikan tempo (halaman 53).

Jika Gaya yang dipanggil tidak cocok dengan lagu yang ingin Anda mainkan, tekan tombol [J] (RETRY), kemudian kembali ke langkah 2-2, kemudian ulangi langkah-langkah 2-2 hingga 3.

CATATAN

Hanya not sesuai pengaturan waktu yang akan dianalisis. Tempo, titinada, dan panjang not akan diabaikan.

- 4 Bila Anda puas dengan Gaya tersebut, tekan tombol [7▲▼][8▲▼] (OK) untuk keluar dari tampilan Rekomendasi Gaya.
- 5 Mainkan keyboard bersama Gaya yang baru Anda temukan.

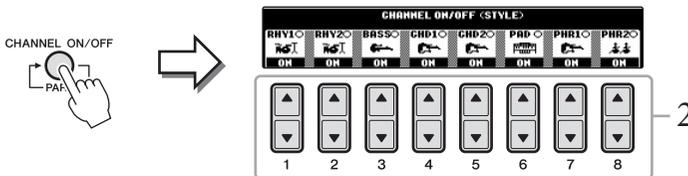
Mengaktifkan/Menonaktifkan Bagian Gaya dan Mengubah Suara

Sebuah Gaya berisi delapan kanal: RHY1 (Irama 1) – PHR2 (Frasa 2) ada di bawah ini. Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Gaya dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal secara selektif saat Gaya dimainkan.

Kanal Gaya

- **RHY1/2 (Irama 1/2)**
Inilah bagian dasar sebuah Gaya, yang berisi pola irama drum dan perkusi.
- **BASS**
Bagian bass menggunakan beragam bunyi instrumen yang cocok dengan Gaya.
- **CHD1/2 (Akor 1/ 2)**
Ini bagian pendukung akor ritmis, umumnya digunakan bersama Suara piano atau gitar.
- **PAD**
Bagian ini digunakan untuk instrumen yang ditahan (sustain) seperti dawai, organ, paduan suara, dsb.
- **PHR1/2 (Frasa 1/2)**
Bagian-bagian ini digunakan untuk tabuhan drum yang enerjik, akor arpeggio, dan ekstra lain yang membuat pengiring jadi lebih menarik.

- 1 Tekan tombol [CHANNEL ON/OFF] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan CHANNEL ON/OFF (STYLE).



- 2 Tekan tombol [1▼] – [8▼] untuk mengaktifkan atau menonaktifkan kanal.

Untuk mendengarkan satu kanal saja, tahan tombol kanal tersebut untuk mengatur kanal ke SOLO. Untuk membatalkan SOLO, tinggal tekan lagi tombol kanal tersebut.

Mengubah Suara untuk setiap kanal

Jika perlu, tekan tombol [1▲] – [8▲] untuk mengubah Suara kanal yang bersangkutan. Tampilan Pemilihan Suara dipanggil di mana Anda dapat memilih Suara yang akan digunakan untuk kanal tersebut. Lihat halaman 37.

CATATAN

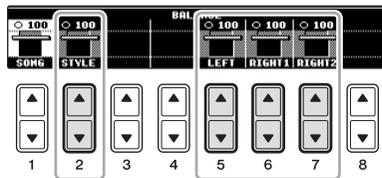
Anda dapat menyimpan pengaturan yang dibuat di sini ke Memori Registrasi. Lihat halaman 83.

- 3 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan CHANNEL ON/OFF.

Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Gaya dan Keyboard

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara playback Gaya dan suara yang Anda mainkan pada keyboard.

- 1 Tekan tombol [C] BALANCE pada tampilan Utama.
Tampilan Keseimbangan ditunjukkan di bagian bawah tampilan Utama.
- 2 Sesuaikan volume Gaya dengan menggunakan tombol [2▲▼] dan volume keyboard dengan menggunakan tombol [5▲▼] - [7▲▼].



Menyesuaikan volume Gaya. Menyesuaikan volume keyboard

CATATAN

Dalam tampilan Konsol Pencampur, Anda dapat menyesuaikan volume setiap bagian Gaya. Lihat halaman 86.

Fitur Lanjutan

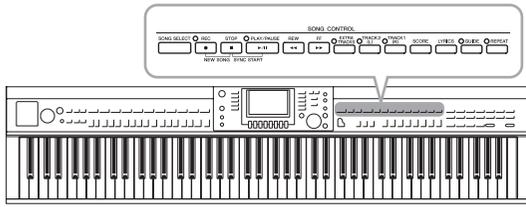
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 3.



Mengubah jenis Penjarian Akor:	[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING
Pengaturan terkait playback Gaya:	[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] STYLE SETTING
Pengaturan Titik Pisah:	[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT
Memanggil pengaturan panel untuk mencocokkan dengan Gaya (Repertoar):	Tampilan Pemilihan Gaya → [A] - [J] → [5▲] (REPERTOIRE)
Mengingat Pengaturan Satu Sentuhan orisinal:	[MEMORY] + ONE TOUCH SETTING [1] - [4]
Mengonfirmasikan isi Pengaturan Satu Sentuhan:	Tampilan Pemilihan Gaya → [7▲] (OTS INFO.)
Membuat/Mengedit Gaya (Pembuat Gaya):	[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR
• Perেকaman Realtime:	→ TAB [◀][▶] BASIC
• Perেকaman Langkah:	→ TAB [◀][▶] EDIT → [G] STEP REC
• Perakitannya Gaya:	→ TAB [◀][▶] ASSEMBLY
• Mengedit rasa ritmis:	→ TAB [◀][▶] GROOVE
• Mengedit data untuk setiap kanal:	→ TAB [◀][▶] CHANNEL
• Membuat pengaturan Format File Gaya:	→ TAB [◀][▶] PARAMETER

Playback Lagu

- Memainkan dan Mempraktikkan Lagu -



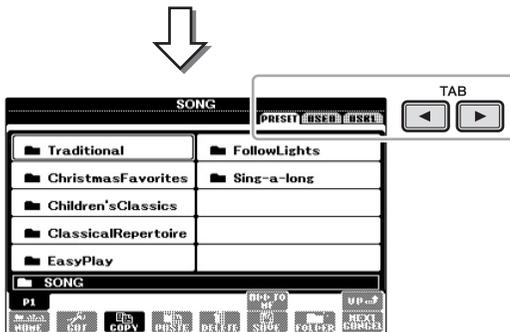
Untuk Clavinova, yang dimaksud “Lagu” adalah lagu-lagu MIDI, yang meliputi lagu preset, file berformat MIDI yang tersedia secara komersial, dan seterusnya. Selain dapat memainkan Lagu dan mendengarkannya, Anda juga dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu.

Playback Lagu

Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut.

- Lagu Preset (di halaman PRESET pada tampilan Pemilihan Lagu)
- Lagu rekaman Anda sendiri (lihat halaman 65 untuk mengetahui instruksi tentang perekaman)
- Data Lagu yang tersedia secara komersial: SMF (Standard MIDI File)

1 Tekan tombol [SONG SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.



2 Tekan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih lokasi Lagu yang diinginkan.

Jika Anda ingin memainkan Lagu dalam perangkat memori flash USB, hubungkan perangkat memori flash USB berisi data Lagu MIDI ke terminal [USB TO DEVICE] terlebih dahulu.

3 Jika Anda memilih tab “PRESET” di langkah 2, maka pilih kategori Lagu dengan menggunakan tombol [A] – [J].

Preset Lagu dikategorikan dan dimasukkan dalam folder yang sesuai.

4 Pilih Lagu yang diinginkan dengan menggunakan tombol [A] – [J].

Anda juga dapat memilih sebuah Lagu dengan menggunakan putaran [DATA ENTRY], kemudian tekan tombol [ENTER] untuk menjalankannya.

CATATAN

Untuk informasi tentang format data Lagu yang kompatibel, lihat halaman 7.

CATATAN

File lagu (file MIDI) yang bersangkutan untuk Buku Musik “50 Greats for the Piano” (50 Terbaik untuk Piano) yang disertakan, tersedia untuk didownload gratis dari situs web (halaman 7).

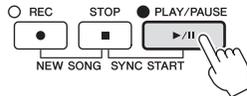
CATATAN

Hingga dua perangkat memori flash USB dapat dihubungkan dengan menggunakan hub USB. Tanda USB1, USB2 akan ditampilkan, sesuai dengan jumlah perangkat memori flash USB yang terhubung.

CATATAN

Anda dapat langsung melompat kembali ke tampilan Utama dengan “mengklik dua kali” pada salah satu tombol [A] – [J].

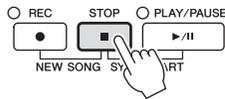
5 Tekan tombol SONG [PLAY/PAUSE] untuk memulai playback.



Mengantre Lagu berikutnya untuk playback

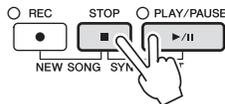
Saat sebuah sedang dimainkan, Anda dapat mengantrekan Lagu berikutnya untuk playback. Hal ini memudahkan untuk merangkainya ke Lagu berikutnya dengan mulus selama bermain di panggung. Pilih Lagu yang ingin Anda mainkan berikutnya dalam tampilan Pemilihan Lagu, saat sebuah Lagu sedang dimainkan. Tanda “NEXT” muncul di bagian kanan atas nama Lagu yang bersangkutan. Untuk membatalkan pengaturan ini, tekan tombol [8 ▼] (NEXT CANCEL).

6 Tekan tombol SONG [STOP] untuk menghentikan playback.



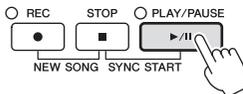
Pengoperasian Selama Playback

■ Sinkronisasi Mulai



Anda dapat memulai playback begitu Anda mulai memainkan keyboard. Saat playback berhenti, tahan tombol SONG [STOP] dan tekan tombol [PLAY/PAUSE]. Untuk membatalkan fungsi Sinkronisasi Mulai, tahan tombol SONG [STOP] dan tekan tombol [PLAY/PAUSE] sekali lagi.

■ Jeda

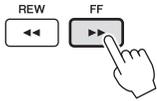


Tekan tombol [PLAY/PAUSE]. Menekannya lagi akan melanjutkan playback Lagu dari posisi saat ini.

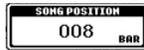
■ Mundur/Maju Cepat



Tekan tombol [REW] atau [FF] sekali untuk mundur/maju satu hitungan. Tahan tombol [REW] atau [FF] untuk menyusuri mundur/maju terus-menerus. Menekan tombol [REW] atau [FF] akan memanggil jendela pop-up yang menampilkan nomor hitungan saat ini (atau nomor Tanda Frasa) di tampilan. Saat jendela pop-up Posisi Lagu muncul pada tampilan, Anda juga dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] untuk menyesuaikan nilainya.



Untuk Lagu yang tidak berisi Tanda Frasa



Untuk Lagu yang berisi Tanda Frasa



Anda dapat berpindah di antara BAR dan PHRASE MARK dengan menekan tombol [E].

CATATAN

Tanda Frasa adalah penanda yang telah diprogram dalam data Lagu tertentu, yang menunjukkan lokasi tertentu dalam Lagu tersebut.

CATATAN

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume Lagu antara Lagu dan Keyboard. Lihat halaman 57.

CATATAN

Dalam tampilan Konsol Pencampur, Anda dapat menyesuaikan volume setiap bagian Lagu.

CATATAN

Anda juga dapat mengaktifkan atau menonaktifkan bagian tertentu. Lihat halaman 62.

CATATAN

Anda dapat melakukan transposisi playback Lagu. Lihat halaman 42.

■ Menyesuaikan Tempo

Sama prosedurnya dengan tempo Gaya. Lihat halaman 53.

Pembatasan untuk Lagu terproteksi

Data Lagu yang tersedia secara komersial mungkin dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal atau tidak sengaja dihapus. Lagu tersebut ditandai di sisi kiri atas nama file. Tanda dan pembatasannya dijelaskan detail di bawah ini.

- **Prot. 1:**
Menunjukkan Lagu Preset disimpan ke tampilan tab Pengguna dan Disklavier Piano Soft Songs. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin/dipindah/disimpan ke perangkat memori flash USB.
- **Prot. 2 Orig:**
Menunjukkan Lagu yang diformat dengan proteksi oleh Yamaha. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin. Lagu-lagu ini hanya dapat dipindah/disimpan ke drive User dan pengguna dengan ID.
- **Prot. 2 Edit:**
Menunjukkan Lagu “Prot. 2 Orig” yang telah diedit. Pastikan Anda menyimpan lagu-lagu ini ke folder yang sama berisi Lagu “Prot. 2 Orig” yang bersangkutan. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin. Lagu-lagu ini hanya dapat dipindah/disimpan ke drive User dan pengguna dengan ID.

Catatan untuk operasi file Lagu “Prot. 2 Orig” dan “Prot. 2 Edit”

Pastikan Anda menyimpan Lagu “Prot. 2 Edit” ke folder yang sama berisi Lagu “Prot. 2 Orig” orisinalnya. Jika tidak Lagu “Prot. 2 Edit” tidak dapat dimainkan kembali. Juga, jika Anda memindah sebuah Lagu “Prot. 2 Edit”, pastikan memindah ke Lagu “Prot. 2 Orig” orisinalnya lokasi (folder) yang sama sekaligus. Untuk informasi tentang memori flash USB yang kompatibel buat menyimpan Lagu terproteksi, kunjungi situs web Yamaha.

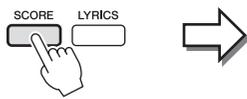
Menampilkan Notasi Musik (Not)

Anda dapat melihat notasi musik (not) untuk Lagu yang dipilih. Kami menyarankan agar Anda membaca notasi musik dengan saksama sebelum mulai mempraktikkan. Anda juga dapat mengkonversi Lagu yang telah direkam ke notasi dengan operasi ini.

1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 4 pada halaman 58).

2 Tekan tombol [SCORE] untuk memanggil tampilan Not.

Anda dapat memeriksa seluruh notasi dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶] saat playback Lagu dihentikan. Begitu playback dimulai, “bola” memantul-mantul seiring not, yang menunjukkan posisi saat ini.



Anda dapat mengubah gaya notasi yang ditampilkan dengan menggunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

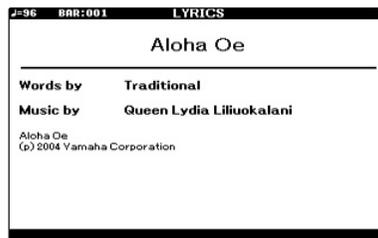
Menampilkan Lirik (Teks)

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

1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 4 pada halaman 58).

2 Tekan tombol [LYRICS] untuk memanggil tampilan Lirik.

Bila data Lagu berisi data lirik, lirik tersebut akan ditampilkan pada tampilan. Anda dapat memeriksa seluruh lirik dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶] saat playback Lagu dihentikan. Begitu playback Lagu dimulai, warna lirik akan berubah, yang menunjukkan posisi saat ini.



CATATAN

Instrumen dapat menampilkan notasi musik untuk data musik yang tersedia secara komersial atau Lagu yang telah Anda rekam.

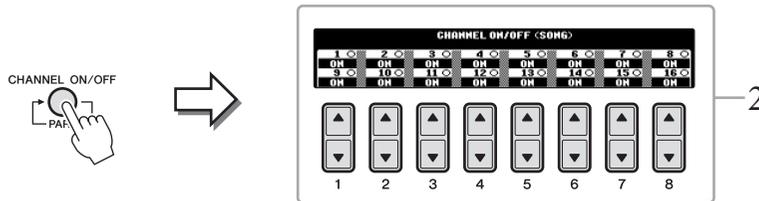
CATATAN

Notasi yang ditampilkan dibuat oleh instrumen berdasarkan data Lagu. Akibatnya, not yang ditampilkan mungkin tidak persis sama dengan lembar musik yang tersedia secara komersial untuk lagu yang sama — khususnya saat menampilkan notasi pasasi yang rumit atau banyak not pendek.

Mengaktifkan/Menonaktifkan Kanal Lagu

Sebuah Lagu terdiri 16 kanal terpisah. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan masing-masing kanal untuk playback Lagu yang dipilih.

- 1 Tekan tombol [CHANNEL ON/OFF] sekali atau dua kali untuk memanggil tampilan CHANNEL ON/OFF (SONG).



- 2 Gunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼] untuk mengaktifkan atau menonaktifkan masing-masing kanal.

Jika Anda ingin memainkan kanal tertentu saja (playback solo), tekan dan tahan salah satu tombol [1▲▼] – [8▲▼] sesuai dengan kanal yang diinginkan. Hanya kanal yang dipilih yang diaktifkan sedangkan yang lain tidak diaktifkan. Untuk membatalkan playback solo, tekan lagi tombol yang sama.

Praktik Satu Tangan dengan Lampu Panduan

Lampu panduan kunci menunjukkan not-not yang harus Anda mainkan, bila Anda harus memainkannya, dan berapa lama Anda harus menahannya. Anda juga dapat mempraktikkan dengan kemampuan sendiri — karena pengiring akan menunggu Anda untuk memainkan not dengan benar. Di sini, bungkamlah bagian tangan kanan dan coba praktikkan bagian tersebut menggunakan lampu-lampu panduan.

- 1 Pilih sebuah Lagu dan panggil tampilan Not (halaman 61).
- 2 Aktifkan tombol [GUIDE].



- 3 Tekan tombol [TRACK 1 (R)] untuk membungkam bagian tangan kanan.

Indikator tombol [TRACK 1 (R)] akan padam. Anda sekarang dapat memainkan bagian itu sendiri.



CATATAN

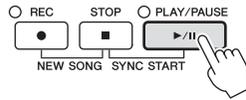
Lampu-lampu panduan ini menyala merah untuk kunci putih dan menyala hijau untuk kunci hitam.

CATATAN

Biasanya, CH 1 ditetapkan ke tombol [TRACK 1 (R)], CH 2 ditetapkan ke tombol [TRACK 2 (L)], dan CH 3 – 16 ditetapkan ke tombol [EXTRA TRACKS].

4 Tekan tombol SONG [PLAY/PAUSE] untuk memulai playback.

Praktikkan bagian yang dibungkam dengan menggunakan lampu panduan.



Setelah Anda praktikkan, nonaktifkan tombol [GUIDE].

Fungsi panduan lainnya

Ada beberapa fungsi tambahan di fitur Panduan, untuk mempraktikkan pengaturan waktu memainkan kunci (Tombol Apa Saja), untuk Karaoke (Karao-key), atau untuk memainkan dengan tempo Anda sendiri (Tempo Anda), di samping Lampu Panduan yang disebutkan di atas.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING → [A]/[B] GUIDE MODE

Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Playback Pengulangan

Fungsi Pengulangan Lagu dapat digunakan untuk memainkan sebuah Lagu berulang-ulang atau rentang hitungan tertentu dalam sebuah Lagu. Ini berguna untuk berulang-ulang mempraktikkan frasa yang sulit dimainkan.

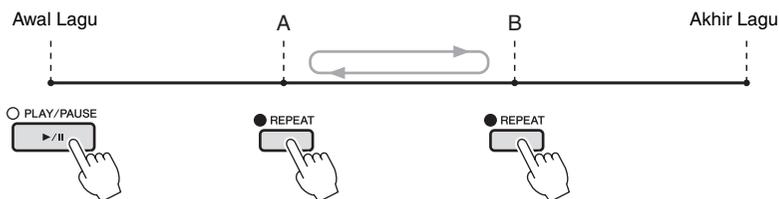
Untuk mengulangi sebuah Lagu, aktifkan tombol [REPEAT] dan mainkan Lagu yang diinginkan. Menonaktifkan tombol [REPEAT] akan membatalkan playback Pengulangan.



Menentukan Rentang Hitungan dan Memainkan Kembali Berulang-ulang (Pengulangan A-B)

- 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 - 4 pada halaman 58).
- 2 Tekan tombol SONG [PLAY/PAUSE] untuk memulai playback.
- 3 Tentukan rentang pengulangan.

Tekan tombol [REPEAT] di titik mulai (A) rentang yang akan diulangi. Tekan tombol [REPEAT] lagi di poin penutup (B). Setelah pendahuluan otomatis (untuk membantu memandu Anda ke frasa), rentang dari Titik A ke Titik B dimainkan berulang-ulang.



CATATAN

Anda dapat memainkan Lagu berulang-ulang: [FUNCTION] → [B] SONG SETTING → [H] REPEAT MODE.

CATATAN

Bila Anda ingin mengulang dari awal lagu ke tengah lagu:

- 1 Tekan tombol [REPEAT], kemudian mulai playback Lagu.
- 2 Tekan tombol [REPEAT] lagi di titik penutup (B).

CATATAN

Menentukan Titik A saja akan mengakibatkan playback pengulangan antara Titik A dan akhir Lagu.

4 Untuk menghentikan playback, tekan tombol SONG [STOP].

Posisi Lagu akan dikembalikan ke Titik A.

5 Tekan tombol [REPEAT] untuk menonaktifkan playback Pengulangan.

Menentukan rentang pengulangan saat Lagu dihentikan

- 1 Tekan tombol [FF] untuk maju ke lokasi Titik A.
- 2 Tekan tombol [REPEAT] untuk menentukan Titik A.
- 3 Tekan tombol [FF] untuk maju ke lokasi Titik B.
- 4 Tekan tombol [REPEAT] lagi untuk menentukan Titik B.

4

Fitur Lanjutan

Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 4*.



Mengedit pengaturan Notasi Musik: tombol [SCORE] → [1▲▼] – [8▲▼]

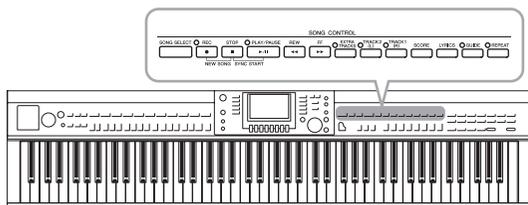
Menggunakan fitur Pengiring Otomatis dengan playback Lagu: [ACMP ON/OFF] → STYLE CONTROL [SYNC START] → SONG [STOP] + [PLAY/PAUSE] → STYLE CONTROL [START/STOP]

Parameter yang berkaitan dengan playback Lagu: [FUNCTION] → [B] SONG SETTING

- Keyboard dan praktik vokal menggunakan fungsi Panduan: → [A]/[B] GUIDE MODE
- Memainkan bagian-bagian dengan Teknologi Pembantu Permainan: → [8▲▼] P.A.T.

Perekaman Lagu melalui MIDI

– Merekam Permainan Anda melalui MIDI –



Instrumen ini memungkinkan Anda merekam permainan dengan dua metode berikut.

- **Perekaman MIDI (diterangkan dalam bab ini)**

Dengan metode ini, permainan yang terekam disimpan sebagai file SMF (format 0) MIDI. Jika Anda ingin merekam ulang bagian tertentu atau mengedit parameter seperti Suara, gunakan metode ini. Juga, jika Anda ingin merekam permainan ke setiap kanal satu per satu, jalankan Perekaman Multi Trek (halaman 68).

- **Perekaman Audio (lihat halaman 73)**

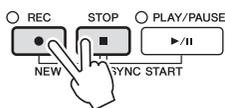
Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke memori flash USB sebagai file Audio. Perekaman selesai tanpa memilih bagian yang terekam. Karena disimpan dalam format WAV stereo dengan resolusi kualitas CD biasa (44,1 kHz/16 bit), maka file dapat dikirim ke dan dimainkan pada pemutar musik portabel dengan menggunakan komputer.

Merekam Permainan Anda (Perekaman Cepat)

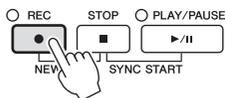
Metode biasa ini memungkinkan Anda memulai perekaman segera tanpa menetapkan bagian mana yang ingin Anda rekam.

1 Tekan tombol SONG [REC] dan tombol (STOP) secara bersamaan.

Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis akan dibuat.



2 Tekan tombol SONG [REC].



Merekam bagian tertentu

Sebagai pengganti langkah 2, menekan tombol SONG [TRACK 1 (R)] (atau [TRACK 2 (L)]) sambil menahan tombol [REC] akan memungkinkan Anda merekam bagian tangan kanan (atau tangan kiri) saja. Menekan tombol [EXTRA TRACKS] sambil menahan tombol [REC] akan memungkinkan perekaman playback Gaya saja.

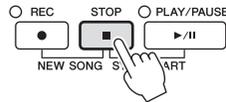
3 Mulai merekam.

Perekaman dimulai secara otomatis begitu Anda memainkan sebuah not pada keyboard atau memulai playback Gaya.

CATATAN

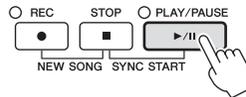
Untuk Perekaman Cepat, setiap bagian akan direkam ke kanal-kanal berikut. Bagian keyboard: Bab 1 – 3 Bagian Gaya: Bab 9 – 16

4 Tekan tombol SONG [STOP] untuk menghentikan perekaman.



Sebuah pesan akan mengonfirmasi Anda untuk menyimpan permainan yang terekam. Untuk menutup pesan tersebut, tekan tombol [EXIT].

5 Tekan tombol SONG [PLAY/PAUSE] untuk memainkan kembali permainan yang telah direkam.



6 Simpan permainan yang telah direkam sebagai sebuah file.

Tekan tombol [SONG SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu. Permainan yang telah direkam akan disimpan sebagai file dalam tampilan Pemilihan Lagu. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian berikutnya.

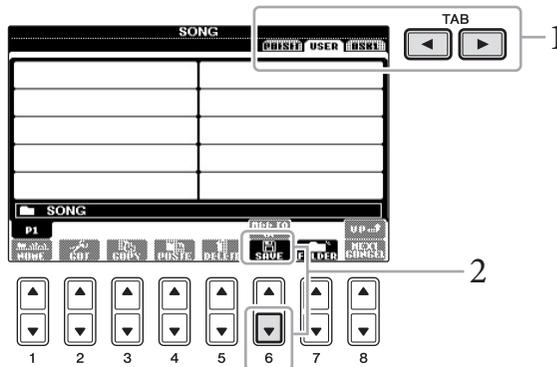
PEMBERITAHUAN

Lagu yang telah direkam akan hilang jika Anda mengubah ke Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

Menyimpan File

Operasi ini memungkinkan Anda menyimpan data buatan sendiri (seperti Lagu yang telah Anda rekam dan Suara yang telah Anda edit) ke sebuah file. Penjelasan yang ada di sini berlaku bila Anda menyimpan permainan yang telah direkam sebagai sebuah file Lagu.

- 1 Dalam tampilan Pemilihan Lagu, tekan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih “USER” atau “USB” sebagai tujuan penyimpanan.



- 2 Tekan tombol [6▼] [SAVE] untuk memanggil tampilan penamaan file.



- 3 Masukkan nama file (halaman 28).
Sekalipun Anda melompati langkah ini, Anda dapat mengganti nama file kapan saja setelah menyimpannya (halaman 70).
- 4 Tekan tombol [8▲] (OK) untuk menyimpan file.
File yang telah disimpan secara otomatis akan ditempatkan pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

CATATAN

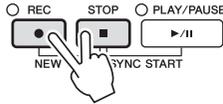
Jika Anda ingin membatalkan operasi Simpan, tekan tombol [8▼] (CANCEL).

Perekaman Multi Trek

Sebuah Lagu terdiri 16 kanal terpisah. Dengan metode ini, Anda dapat merekam data ke setiap kanal, satu per satu. Anda juga dapat leluasa mengubah kanal/penetapan bagian dengan perekaman Multi Trek.

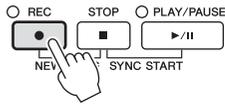
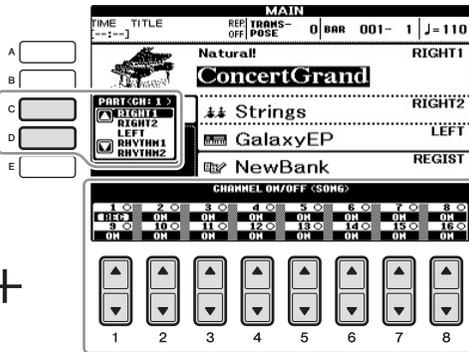
1 Tekan tombol SONG [REC] dan tombol [STOP] secara bersamaan.

Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis akan dibuat.



2 Sambil menahan tombol SONG [REC], tekan tombol [1▲▼] - [8▲▼] untuk mengatur kanal yang diinginkan ke "REC," kemudian tetapkan bagian yang diinginkan ke kanal tersebut dengan menggunakan tombol [C]/[D].

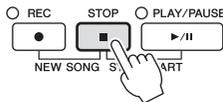
Jika Anda ingin merekam bagian Kanan 1 ke kanal 1, misalnya, tekan tombol [1▲] sambil menahan tombol [REC] untuk mengatur kanal 1 ke "REC". Kemudian gunakan tombol [C]/[D] untuk memilih "RIGHT 1".



3 Mulai merekam.

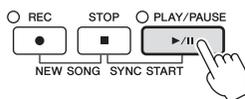
Perekaman dimulai secara otomatis begitu Anda memainkan sebuah not pada keyboard atau memulai playback Gaya.

4 Tekan tombol SONG [STOP] untuk menghentikan perekaman.



Sebuah pesan akan mengonfirmasi Anda untuk menyimpan permainan yang terekam. Untuk menutup pesan tersebut, tekan tombol [EXIT].

5 Tekan tombol SONG [PLAY/PAUSE] untuk memainkan kembali permainan yang telah direkam.



CATATAN

Untuk membatalkan perekaman, tekan tombol SONG [STOP].

6 Ulangi langkah-langkah 2 – 5 bila diinginkan.

7 Simpan permainan yang telah direkam sebagai sebuah file.

Tekan tombol [SONG SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu. Permainan yang telah direkam akan disimpan sebagai file dalam tampilan Pemilihan Lagu. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian berikutnya.

PEMBERITAHUAN

Lagu yang telah direkam akan hilang jika Anda mengubah ke Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

Manajemen File

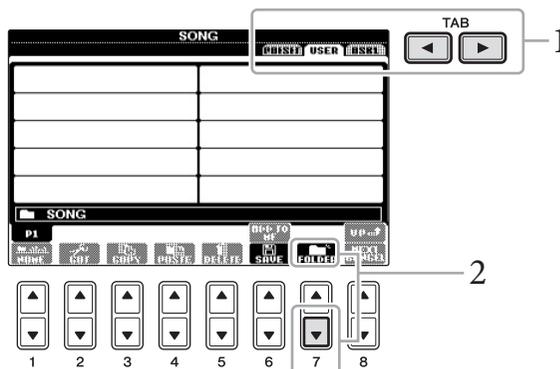
Jika Anda telah menyimpan banyak file ke memori flash USB atau drive USER, mungkin akan sulit menemukan file yang diinginkan dengan cepat. Untuk memudahkan menemukan file yang Anda inginkan, Anda dapat menata file dalam folder, mengganti nama files, menghapus file yang tidak diperlukan, dsb. Semua operasi ini dilakukan dalam tampilan Pemilihan File.

Membuat Folder Baru

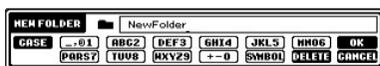
Operasi ini memungkinkan Anda membuat folder baru. Folder dapat dibuat, diberi nama, dan ditata sesuai yang diinginkan, sehingga lebih mudah memilih dan menemukan data Anda sendiri.

1 Dalam tampilan pemilihan file, pilih tab yang sesuai (USER atau USB) ke mana Anda ingin menyimpan data dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].

Jika Anda ingin membuat folder baru dalam folder yang ada, juga pilih folder tersebut di sini.



2 Tekan tombol [7▼] (FOLDER) untuk memanggil tampilan penamaan file untuk folder baru.



3 Masukkan nama folder baru (lihat halaman 28).

CATATAN

Folder baru tidak dapat dibuat dalam tab PRESET.

CATATAN

Jumlah file/folder maksimal yang dapat disimpan dalam sebuah folder adalah 500.

CATATAN

Dalam tampilan tab USER, direktori folder dapat berisi hingga empat tingkat. Total jumlah maksimal untuk file/folder yang dapat disimpan berbeda-beda, tergantung ukuran file dan panjang nama file/folder.

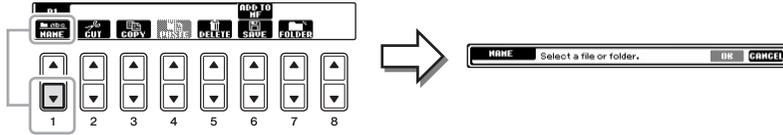
CATATAN

Tanda berikut tidak boleh dimasukkan untuk nama file/folder.
¥ / : * ? " < > |

Mengganti Nama File/Folder

Operasi ini memungkinkan Anda mengganti nama file/folder.

- 1 Panggil tampilan berisi file/folder yang ingin Anda ganti namanya.
- 2 Tekan tombol [1▼] (NAME).
Jendela pop-up untuk operasi Ganti Nama akan muncul di bagian bawah tampilan.



- 3 Tekan salah satu tombol [A] - [J] sesuai dengan file/folder yang diinginkan.
- 4 Tekan tombol [7▼] (OK) untuk mengonfirmasi pemilihan file/folder.
- 5 Masukkan nama (karakter) file atau folder yang dipilih (halaman 28).

File yang telah diganti namanya akan muncul pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

CATATAN

File dalam tab PRESET tidak dapat diganti namanya.

CATATAN

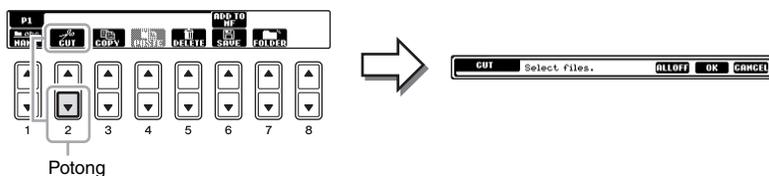
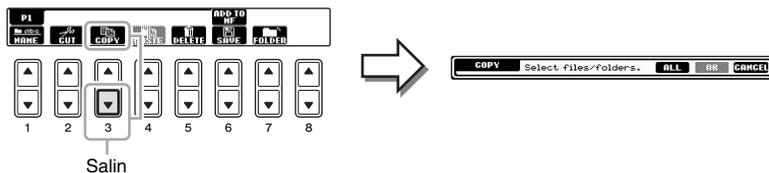
Untuk membatalkan operasi Ganti Nama, tekan tombol [8▼] (CANCEL).

Menyalin atau Memindah File

Operasi ini memungkinkan Anda menyalin atau memotong file dan menempelkannya ke lokasi (folder) lain. Anda juga dapat menyalin folder (namun bukan memindahkannya) dengan menggunakan prosedur yang sama.

- 1 Panggil tampilan berisi file/folder yang ingin Anda salin.
- 2 Tekan tombol [3▼] (COPY) untuk menyalin atau [2▼] (CUT) untuk memindah.

Jendela pop-up untuk operasi Salin/Potong akan muncul di bagian bawah tampilan.



CATATAN

File dalam tab PRESET tidak dapat dipindah. Hanya dapat disalin.

CATATAN

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. Data Lagu yang tersedia secara komersial mungkin dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal atau tidak sengaja dihapus.

3 Tekan salah satu tombol [A] – [J] sesuai dengan file/folder yang diinginkan.

Untuk membatalkan pemilihan, tekan lagi tombol [A] – [J] yang sama. Tekan tombol [6▼] (ALL) untuk memilih semua file/folder yang ditunjukkan pada tampilan, termasuk halaman lain. Untuk membatalkan pemilihan, tekan lagi tombol [6▼] (ALL OFF).

4 Tekan tombol [7▼] (OK) untuk mengonfirmasi pemilihan file/folder.

5 Pilih tab tujuan (USER atau USB) untuk menempelkan file/folder, dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].

Jika perlu, pilih folder tujuan dengan menggunakan tombol [A] – [J].

6 Tekan tombol [4▼] (PASTE) untuk menempelkan file/folder yang dipilih di langkah 3.

File/folder yang telah ditempelkan akan muncul pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

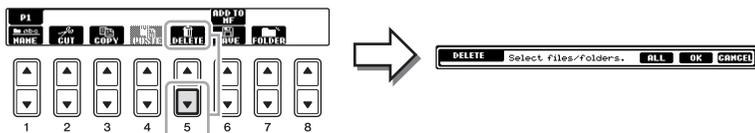
Menghapus File/Folder

Operasi ini memungkinkan Anda menghapus file/folder.

1 Panggil tampilan berisi file/folder yang ingin Anda hapus.

2 Tekan tombol [5▼] (DELETE).

Jendela pop-up untuk operasi Hapus akan muncul di bagian bawah tampilan.



3 Tekan salah satu tombol [A] – [J] sesuai dengan file/folder yang diinginkan.

Untuk membatalkan pemilihan, tekan lagi tombol [A] – [J] yang sama. Tekan tombol [6▼] (ALL) untuk memilih semua file/folder yang ditunjukkan pada tampilan, termasuk halaman lain. Untuk membatalkan pemilihan, tekan lagi tombol [6▼] (ALL OFF).

4 Tekan tombol [7▼] (OK) untuk mengonfirmasi pemilihan file/folder.

5 Ikuti instruksi pada tampilan.

- YES Menghapus file/folder
- YES ALL Menghapus semua file/folder yang dipilih
- NO Tidak jadi menghapus file/folder
- CANCEL..... Membatalkan operasi Hapus

CATATAN

Untuk membatalkan operasi Salin, tekan tombol [8▼] (CANCEL).

CATATAN

File dalam tab PRESET tidak dapat dihapus.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi Hapus, tekan tombol [8▼] (CANCEL).

Fitur Lanjutan

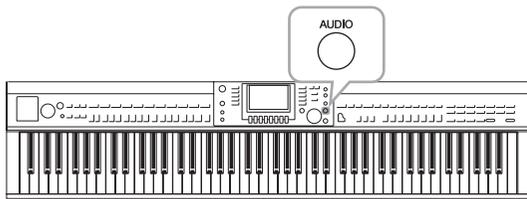
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 5*.



Membuat/Mengedit Lagu (Pembuat Lagu):	[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR
• Merekam melodi (Perekaman Langkah):	→ TAB [◀][▶] 1-16
• Merekam akor (Perekaman Langkah):	→ TAB [◀][▶] CHORD
• Merekam ulang bagian tertentu — Penimpaan:	→ TAB [◀][▶] REC MODE
• Mengedit kejadian kanal:	→ TAB [◀][▶] CHANNEL
• Mengedit kejadian akor, not, kejadian Eksklusif Sistem, dan Lirik:	→ TAB [◀][▶] CHORD, 1-16, SYS/EX. atau LYRICS

Audio USB

– Playback dan Merekam File Audio –



Fungsi praktis Audio USB memungkinkan Anda memainkan file audio (.WAV) yang disimpan ke perangkat memori flash USB — langsung dari instrumen. Selain itu, karena Anda dapat merekam permainan dan rekaman sebagai file audio (.WAV) ke perangkat memori flash USB, file tersebut dapat dimainkan pada komputer, dibagikan pada teman, dan merekam CD sendiri untuk dinikmati.

Jika Anda ingin merekam beragam bagian secara terpisah atau mengedit data Lagu setelah merekamnya pada instrumen ini, jalankan fungsi Perekaman MIDI (halaman 65).

Memainkan Kembali File Audio

Cobalah memainkan file audio dari memori flash USB pada instrumen ini.

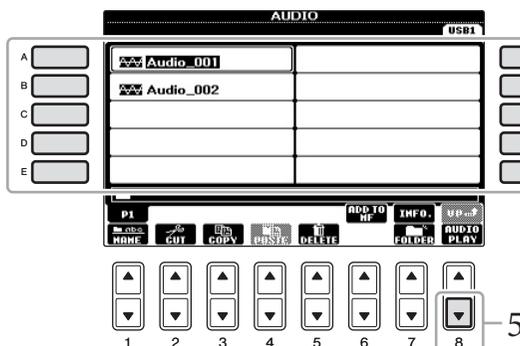
Format file yang dapat dimainkan kembali

.wav	Laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo
------	---

- 1 Hubungkan perangkat memori flash USB berisi file audio yang akan dimainkan ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Tekan tombol [AUDIO] untuk memanggil tampilan USB AUDIO PLAYER.



- 3 Tekan tombol [H] (FILE SELECT) untuk menampilkan file audio yang disimpan ke memori flash USB yang terhubung.
- 4 Tekan salah satu tombol [A] - [J] sesuai dengan file yang ingin Anda dengarkan.



CATATAN

Instrumen tidak dapat memainkan file yang dilindungi DRM.

CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan memori flash USB" pada halaman 91.

CATATAN

Tampilan AUDIO untuk memilih file audio (ditampilkan di Langkah 4) dapat dipanggil juga dengan menekan tombol [USB] kemudian tombol [B] (AUDIO).

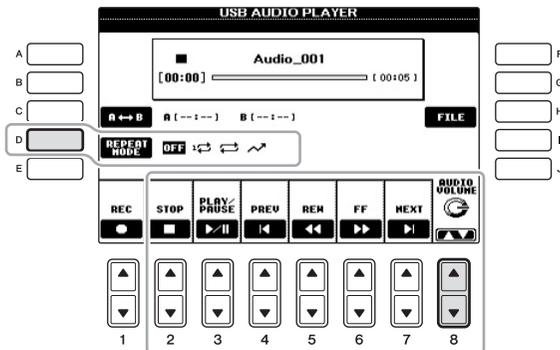
CATATAN

Untuk mengonfirmasi informasi file audio yang dipilih saat ini, tekan tombol [7▲] untuk memanggil tampilan Informasi. Untuk menutup tampilan Informasi, tekan tombol [F] (OK).

- 5 Tekan tombol [8▼] (AUDIO PLAY) untuk memulai playback. Operasi ini mengembalikan ke tampilan USB AUDIO PLAYER.
- 6 Tekan tombol [2▲▼] (STOP) untuk menghentikan playback.

Pengoperasian yang menyangkut playback

Anda dapat menghentikan, memilih, memutar mundur, dan meneruskan dengan menggunakan tombol [2▲▼] - [7▲▼]. Selain itu, Anda dapat mengatur REPEAT MODE dengan menekan tombol [D] dan menyesuaikan volume dengan menekan tombol [8▲▼].



■ Memainkan kembali file audio berulang-ulang

Tekan tombol [D] (REPEAT MODE) kemudian atur REPEAT MODE file audio dengan menggunakan tombol [D].



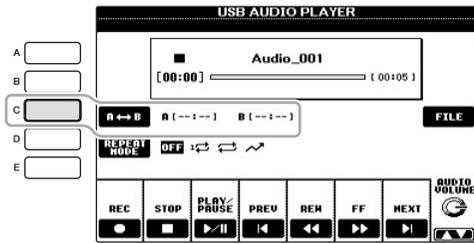
- OFF OFFMemainkan file yang dipilih, kemudian berhenti.
- 1 SINGLEMemainkan file yang dipilih berulang-ulang.
- ALLMelanjutkan playback semua file dalam folder saat ini berulang-ulang.
- RANDOM ... Secara acak dan berulang-ulang memainkan semua file dalam folder saat ini.

PEMBERITAHUAN

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

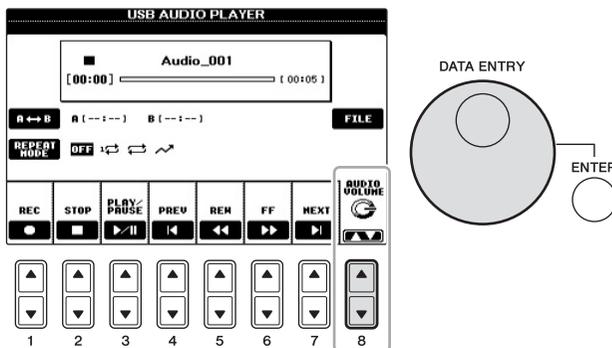
■ Memainkan kembali rentang file audio yang ditetapkan

Selama playback, tekan tombol [C] (A-B) di titik mulai (A) kemudian tekan tombol [C] (A-B) lagi di titik penutup (B) untuk memulai playback pengulangan antara titik A dan B. Untuk membatalkan pengaturan ini, tekan lagi tombol [C] (A-B).



■ Menyesuaikan volume playback audio

Tekan tombol [8▲▼] (AUDIO VOLUME) kemudian sesuaikan volume file audio dengan menggunakan putaran tersebut.



Merekam Permainan Anda sebagai Audio

Cobalah merekam permainan Anda sebagai data audio ke memori flash USB.

- **Format file yang dapat direkam**
.wav Laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo
- **Target bunyi untuk perekaman**
Semua bunyi yang dihasilkan melalui permainan keyboard Anda dan input melalui jack AUX IN.
- **Jumlah waktu perekaman maksimal**
80 menit per rekaman, walaupun ini mungkin berbeda menurut kapasitas memori flash USB tertentu.

- 1 **Hubungkan memori flash USB ke terminal [USB TO DEVICE].**
- 2 **Atur Suara yang diinginkan, dsb. yang ingin Anda gunakan bagi permainan. (Untuk informasi tentang mengatur Suara, lihat halaman 37; untuk mengatur Gaya, lihat halaman 48; untuk menggunakan jack AUX IN, lihat halaman 90.)**

CATATAN

Menentukan Titik A saja akan mengakibatkan playback pengulangan antara Titik A dan akhir file audio.

CATATAN

Untuk merekam permainan Anda dengan fungsi Audio USB, pastikan Anda menggunakan memori flash USB yang kompatibel. Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan memori flash USB" pada halaman 91.

CATATAN

Lagu yang dilindungi oleh hak cipta, seperti Lagu preset, dan bunyi metronom, tidak dapat direkam.

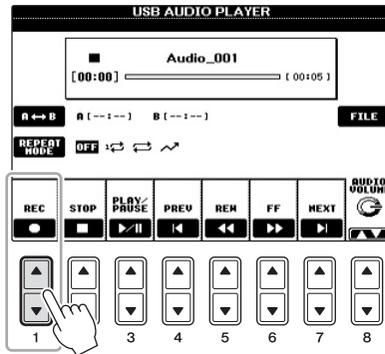
CATATAN

Selain fungsi Perekaman Audio yang dijelaskan di sini, juga tersedia Perekaman MIDI (halaman 65) pada instrumen ini.

- 3 Tekan tombol [AUDIO] untuk memanggil tampilan USB AUDIO PLAYER.

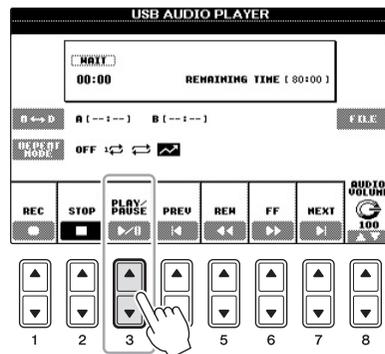


- 4 Tekan tombol [1▲▼] (REC) untuk memasuki status Siap Rekam.



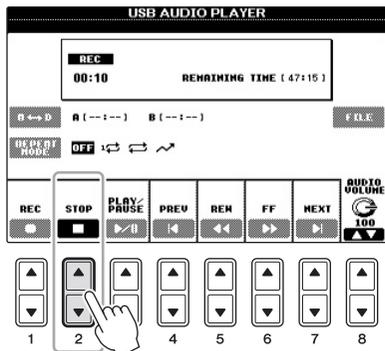
- 5 Mulailah merekam dengan menekan tombol [3▲▼] (PLAY/PAUSE), kemudian mulailah permainan Anda.

Saat perekaman dimulai, waktu perekaman yang telah ditempuh akan ditampilkan pada sisi kanan tampilan Perekaman.



- 6 Hentikan perekaman dengan menekan tombol [2▲▼] (STOP).

Nama file secara otomatis dinamai, dan ditampilkan pesan yang menunjukkan nama file.



CATATAN

Memori flash USB "USB1" akan dipilih sebagai tempat tujuan rekaman bila ada beberapa perangkat memori flash USB yang dihubungkan. Anda dapat mengonfirmasikan isi "USB1" dalam tampilan pemilihan file yang dipanggil dengan menekan tombol [H] (FILE SELECT) pada tampilan USB AUDIO PLAYER.

PEMBERITAHUAN

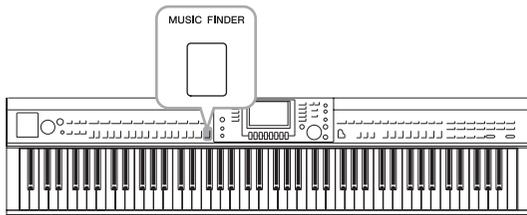
Jangan sekali-kali melepaskan memori flash USB atau mematikan instrumen selama playback. Hal tersebut dapat merusak data di memori flash USB atau data perekaman.

CATATAN

Sekalipun Anda membuat kesalahan dalam permainan, Anda tidak dapat menimpa file yang ada. Hapus file rekaman pada tampilan Pemilihan File, kemudian rekam lagi permainan Anda.

Pencari Musik

– Memanggil Pengaturan yang Ideal (Suara, Gaya, dsb.) untuk Setiap Lagu –



Jika Anda ingin memainkan dalam genre musik tertentu namun tidak tahu pengaturan Gaya dan Suara yang sesuai, fungsi praktis Pencari Musik dapat membantu Anda. Tinggal pilih genre musik yang diinginkan (atau judul lagu) dari pengaturan panel Pencari Musik, maka instrumen secara otomatis akan membuat semua pengaturan panel yang sesuai agar Anda dapat memainkan dalam gaya musik itu.

Mendownload Record (Pengaturan Panel) dari Situs Web

Sebagai default pabrik, beberapa contoh record (pengaturan panel) telah disediakan dalam Pencari Musik. Walau demikian, agar dapat menggunakan fungsi Pencari Musik lebih praktis dan efektif, kami merekomendasikan agar Anda mendownload Record (pengaturan panel) dari situs web berikut, kemudian memuatnya ke instrumen ini.

- 1 **Download file pengaturan panel Pencari Musik dari situs web ke memori flash USB.**
<http://download.yamaha.com/>
- 2 **Hubungkan memori flash USB berisi file pengaturan panel ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen.**
- 3 **Tekan tombol [MUSIC FINDER] untuk memanggil tampilan MUSIC FINDER.**

MUSIC FINDER



MUSIC FINDER			
MUSIC	STYLE	BEAT/TEMPO	J= 120
Abide With Me	ClassicPiano~	4/4	72
Aida Triumph March	OrchestralMa~	4/4	112
Air On The G String	BaroqueAir	4/4	69
Air On The G String	Chillout	4/4	68
Air On The G String	ClassicPiano~	4/4	68
Amapola	60sGuitarPop	4/4	138
Amapola	Rumba	4/4	112
American Patrol	BigBandFast	4/4	106
An Der Schonen Blauen ~	VienneseWaltz	3/4	174
An Der Schonen Blauen ~	Waltz	3/4	176
Any Old Iron	PlanoMarch1	4/4	120
Any Old Iron	PubPiano	4/4	116
Ave Maria	Arpeggio2	4/4	108
Ave Maria	Moonlight5-8	6/8	60

Navigation buttons: MUSIC, STYLE, SEARCH, FILES, RECORD, EDIT

- 4 **Tekan tombol [7▲▼] (FILES) untuk memanggil tampilan Pemilihan File.**

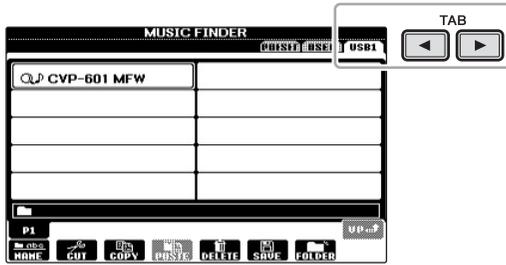
CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan memori flash USB" pada halaman 91.

PEMBERITAHUAN

Penggantian secara otomatis akan menimpa semua record Anda (pengaturan panel/data lagu yang ditunjukkan dalam tampilan MUSIC FINDER). Pastikan semua data penting telah disimpan ke USER atau USB di tampilan Bagian File (ditampilkan di langkah 4).

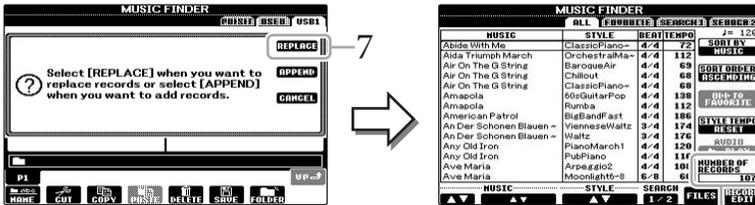
- Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memanggil tampilan USB berisi file pengaturan panel yang telah didownload dari situs web.



- Tekan tombol file yang bersangkutan untuk menampilkan pesan buat memilih REPLACE/APPEND pengaturan panel.
- Tekan tombol [F] (REPLACE) untuk menghapus semua record yang saat ini ada dalam instrumen dan menggantinya dengan record dari file yang dipilih.

Tekan tombol [G] (YES) pada prompt konfirmasi.
- Tekan tombol [F] (YES) dalam tampilan pesan (menunjukkan penyelesaian operasi penggantian) untuk memanggil tampilan MUSIC FINDER.

Dengan menandai jumlah record dalam tampilan MUSIC FINDER, Anda dapat mengonfirmasi record yang telah diganti.



Jumlah record

CATATAN

Bahkan setelah mengganti record Pencari Musik, Anda dapat memulihkannya ke pengaturan pabrik semula dengan memilih file "MusicFinderPreset" dalam tampilan PRESET di langkah tersebut.

■ Tentang Record Pencari Musik

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	J = 120
Abide With Me	ClassicPiano	4/4	72	SORT BY MUSIC
Aida Triumph March	OrchestraM	4/4	112	GOTO ORDER
Air On The G String	BaroqueAir	4/4	68	ASCENDING
Air On The G String	Chillout	4/4	68	BACK TO FAVORITE
Air On The G String	ClassicPiano	4/4	68	STYLE TEMPO
Amapola	60sGuitarPop	4/4	138	RESET
Amapola	Rumba	4/4	112	AUDIO
American Patrol	BigBandFast	4/4	186	RECORD
An Der Schonen Blauen ~	VienneseWaltz	3/4	174	EDIT
An Der Schonen Blauen ~	Waltz	3/4	176	1/2
Any Old Iron	PianoMarch1	4/4	120	FILES
Any Old Iron	PubPiano	4/4	116	RECORD EDIT
Ave Maria	Arpeggio2	4/4	108	
Ave Maria	Moonlight-8	6/8	60	

Setiap data yang dapat dipanggil dari tampilan MUSIC FINDER disebut “Record”. Ada tiga macam record.

- **Pengaturan Panel**
Data pengaturan, seperti Gaya, Suara, dsb.
- **Lagu (SONG)**
Data lagu yang telah didaftarkan ke Pencari Musik dari tampilan Pemilihan Lagu (halaman 58)
- **Audio (AUDIO)**
Data audio yang telah didaftarkan ke Pencari Musik dari tampilan Pemilihan Audio USB (halaman 73)

Memilih Pengaturan Panel yang Diinginkan dari Record

1 Tekan tombol [MUSIC FINDER] untuk memanggil tampilan MUSIC FINDER.

Dalam tampilan ALL, semua record ditampilkan.

Menampilkan judul musik dan Gaya/ketukan/tempo yang sesuai untuk setiap Record.



MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
Aida Triumph March	OrchestraMa~	4/4	112
Air On The G String	BaroqueAir	4/4	69
Air On The G String	Chillout	4/4	68
Air On The G String	ClassicPiano~	4/4	69
Amapola	60sGuitarPop	4/4	130
Amapola	Rumba	4/4	112
American Patrol	BigBandFast	4/4	186
An Der Schonen Blauen ~	VienneseWaltz	3/4	174
An Der Schonen Blauen ~	Waltz	3/4	176
Any Old Iron	PianoMarch1	4/4	120
Any Old Iron	PubPiano	4/4	116
Ave Maria	Arpeggio2	4/4	108
Ave Maria	Moonlight6-8	6/8	60

2 Gunakan tombol [2▲▼]/[3▲▼] untuk memilih Record yang diinginkan.

Anda juga dapat memilih Record dengan menggunakan putaran [DATA ENTRY], kemudian menekan tombol [ENTER].

Menyortir Record

Tekan tombol [F] (SORT BY) untuk menyortir record menurut MUSIC, STYLE, BEAT, dan TEMPO. Tekan tombol [G] (SORT ORDER) untuk mengubah urutan record (menaik atau menurun). Saat menyortir record menurut MUSIC, Anda dapat menggunakan tombol [1▲▼] untuk melompati lagu secara naik atau turun dalam urutan abjad. Saat menyortir record menurut STYLE, Anda dapat menggunakan tombol [4▲▼]/[5▲▼] untuk melompati Gaya secara naik atau turun dalam urutan abjad. Tekan tombol [▲] dan [▼] secara bersamaan untuk memindahkan kursor ke record pertama.

3 Mainkan Gaya dengan memainkan akor dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda.

CATATAN

Lihat halaman 82 untuk informasi tentang memilih record SONG dan AUDIO.

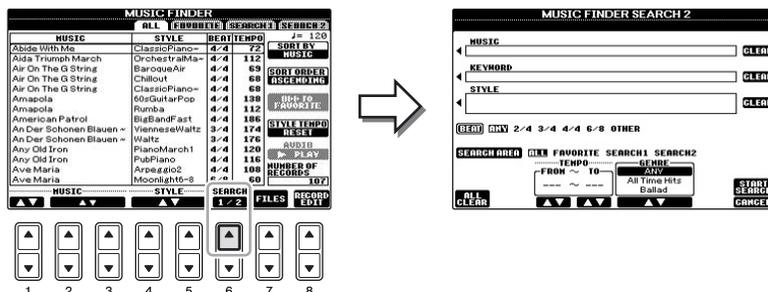
CATATAN

Jika Anda ingin menghindari perubahan Tempo selama playback Gaya saat memilih Record lain, atur fungsi Tempo Gaya ke LOCK atau HOLD dengan menekan tombol [I] (STYLE TEMPO) dalam tampilan Pencari Musik. Mengatur ke LOCK juga dapat menghindari perubahan Tempo tanpa disengaja saat playback Gaya dihentikan dan memilih record lain.

Mencari Pengaturan Panel

Anda dapat mencari Record dengan memasukkan nama lagu atau kata kunci, menggunakan fungsi Cari pada Pencari Musik.

- 1 Dari halaman ALL pada tampilan MUSIC FINDER, tekan tombol [6▲] (SEARCH 1) untuk memanggil tampilan Cari.



- 2 Masukkan kriteria pencarian.

[A]	MUSIC	Mencari menurut nama lagu. Menekan tombol [A] akan memanggil jendela pop-up untuk memasukkan nama lagu. Untuk mengosongkan Musik yang telah dimasukkan, tekan tombol [F] (CLEAR).
[B]	KEYWORD	Mencari menurut kata kunci. Menekan tombol [B] akan memanggil jendela pop-up untuk memasukkan kata kunci. Untuk mengosongkan Kata Kunci yang telah dimasukkan, tekan tombol [G] (CLEAR).
[C]	STYLE	Mencari menurut Gaya. Menekan tombol [C] akan memanggil tampilan Pemilihan Gaya. Setelah memilih Gaya yang diinginkan, tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Cari. Untuk mengosongkan Gaya yang telah dimasukkan, tekan tombol [H] (CLEAR).
[D]	BEAT	Menentukan tanda mula untuk pencarian. Semua pengaturan ketukan disertakan dalam pencarian jika Anda memilih ANY.
[E]	SEARCH AREA	Memilih lokasi tertentu (tab bagian atas pada tampilan MUSIC FINDER) untuk mencari.
[1▲▼]	ALL CLEAR	Mengosongkan semua kriteria pencarian yang telah dimasukkan.
[3▲▼]	TEMPO FROM	Mengatur rentang tempo untuk membatasi pencarian.
[4▲▼]	TEMPO TO	
[5▲▼]/ [6▲▼]	GENRE	Memilih genre musik yang diinginkan.

Untuk membatalkan pencarian, tekan tombol [8▼] (CANCEL).

- 3 Tekan tombol [8▲] (START SEARCH) untuk memulai pencarian. Tampilan Pencarian 1 akan muncul, yang memperlihatkan hasil pencarian.

CATATAN

Anda dapat mencari sejumlah Kata Kunci berbeda secara bersamaan dengan menyisipkan pemisah (koma) di antara kata kunci.

CATATAN

Jika Anda memilih sebuah ketukan 2/4 atau 6/8, sebuah Gaya yang cocok untuk memainkan lagu dalam ketukan 2/4 dan 6/8 akan bisa dicari, namun Gaya sesungguhnya dibuat dengan menggunakan ketukan 4/4.

CATATAN

Saat mencari file Lagu/Audio (halaman 79), Anda perlu mengatur kriteria pencarian sebagaimana berikut.

STYLE: Kosong
BEAT: ANY
TEMPO: "...." – "...."

CATATAN

Jika Anda ingin mencari dengan kriteria lain, tekan tombol [6▼] (SEARCH 2) di tampilan Pencari Musik. Hasil pencarian ditampilkan dalam tampilan SEARCH 2.

Fitur Lanjutan

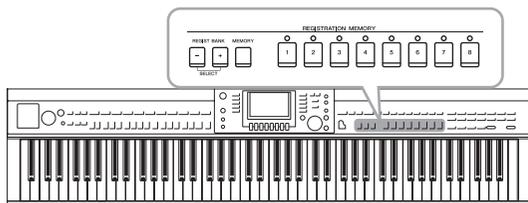
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 7*.



Mendaftarkan Lagu, Audio, atau File Gaya (SONG/AUDIO/STYLE):	Tampilan Pemilihan File → [A] - [J] → [6▲] (ADD TO MF) → [8▲](OK) [USB] → [A]SONG/[B]AUDIO/[C]STYLE → [A] - [J] → [6▲] (ADD TO MF) → [8▲](OK)
Mengingat data terdaftar dari Pencari Musik:	[MUSIC FINDER] → [2▲▼]/[3▲▼]
<ul style="list-style-type: none">• Untuk memainkan data Lagu yang telah dipanggil• Untuk memainkan data audio yang telah dipanggil	[MUSIC FINDER] → [2▲▼]/[3▲▼] → SONG CONTROL [START/PAUSE] [MUSIC FINDER] → [2▲▼]/[3▲▼] → [AUDIO] → [3▲▼] (PLAY/PAUSE) [MUSIC FINDER] → [2▲▼]/[3▲▼] → [J](AUDIO)
Membuat serangkaian Record favorit:	[MUSIC FINDER] → TAB [◀][▶] ALL → [H] (ADD TO FAVORITE)
Mengedit Record:	[MUSIC FINDER] → [8▲▼] (RECORD EDIT)
Menyimpan Record sebagai sebuah file:	[MUSIC FINDER] → [7▲▼] (FILES)

Memori Registrasi

– Menyimpan dan Memanggil Pengaturan Panel Khusus –



Fungsi Memori Registrasi memungkinkan Anda menyimpan (atau “mendaftarkan”) secara virtual semua pengaturan panel ke tombol Memori Registrasi, kemudian seketika memanggil pengaturan panel khusus Anda cukup dengan menekan satu tombol. Pengaturan yang didaftarkan untuk delapan tombol Memori Registrasi harus disimpan sebagai sebuah Bank (file).

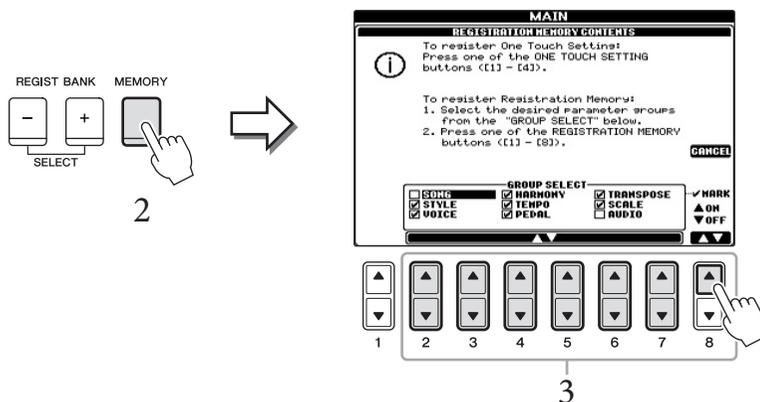
Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda

1 Atur berbagai kontrol panel (seperti Suara, Gaya, Efek, dan seterusnya) sebagaimana yang diinginkan.

Lihat Data List (Daftar Data) tersendiri untuk mengetahui daftar parameter yang dapat didaftarkan dengan fungsi Memori Registrasi.

2 Tekan tombol [MEMORY] di bagian REGISTRATION MEMORY.

Tampilan untuk memilih item yang akan didaftarkan akan muncul.

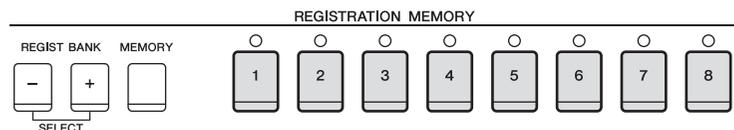


3 Pilih item yang ingin Anda daftarkan.

Pilih item yang diinginkan dengan menggunakan tombol [2▲▼] - [7▲▼], kemudian masukkan atau hapus tanda centang dengan menggunakan tombol [8▲] (MARK ON)/[8▼] (MARK OFF).

Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [I] (CANCEL).

4 Tekan salah satu tombol REGISTRATION MEMORY [1] - [8] yang akan mengingat pengaturan panel.



Tombol yang telah diingat akan menjadi merah, yang menunjukkan tombol angka berisi data dan nomornya telah dipilih.

PEMBERITAHUAN

Jika Anda memilih tombol yang lampunya menyala merah atau hijau di sini, pengaturan panel yang telah diingat sebelumnya ke tombol tersebut akan dihapus dan diganti dengan pengaturan baru.

Tentang status lampu

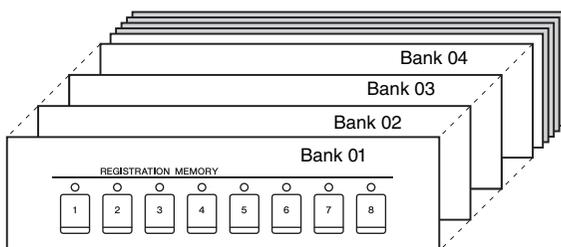
- **Merah:** Data telah didaftarkan dan saat ini telah dipilih
- **Hijau:** Data telah didaftarkan namun saat ini tidak dipilih
- **Padam:** Tidak ada data yang didaftarkan

5 Daftarkan beragam pengaturan panel ke tombol lainnya dengan mengulangi langkah-langkah 1 – 4.

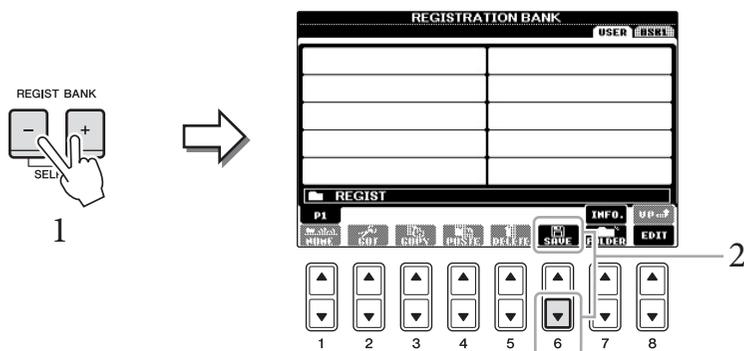
Pengaturan panel yang telah didaftarkan dapat dipanggil cukup dengan menekan tombol nomor yang diinginkan.

Menyimpan Memori Registrasi sebagai File Bank

Anda dapat menyimpan kedelapan pengaturan panel yang telah didaftarkan sebagai satu file Bank Memori Registrasi.



1 Tekan tombol REGIST BANK [+] dan [-] secara bersamaan untuk memanggil Tampilan Pemilihan Bank Registrasi.



2 Tekan tombol [6▼] (SAVE) untuk menyimpan file Bank. Untuk mengetahui instruksi tentang penyimpanan, lihat halaman 67.

CATATAN

Pengaturan panel yang didaftarkan di tombol nomor akan tersimpan sekalipun Anda mematikan instrumen. Jika Anda ingin menghapus kedelapan pengaturan panel saat ini, nyalakan instrumen sambil menahan kunci B6 (kunci B paling kanan di keyboard).

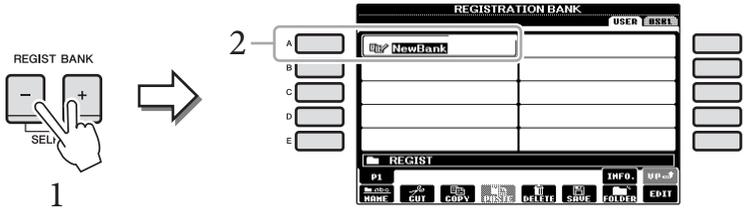
CATATAN

Secara umum, data Memori Registrasi (file Bank) kompatibel dengan model-model CVP-609/605/601. Walau demikian, datanya mungkin tidak benar-benar kompatibel, tergantung spesifikasi setiap model.

Memanggil Pengaturan Panel Terdaftar

File Bank Memori Registrasi yang telah disimpan dapat dipanggil dengan menggunakan tombol REGIST BANK [-]/[+] atau prosedur berikut.

- 1 Tekan tombol REGIST BANK [+] dan [-] secara bersamaan untuk memanggil Tampilan Pemilihan REGISTRASI BANK.



- 2 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih sebuah Bank. Anda juga dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] dan tombol [ENTER] untuk memilih Bank.
- 3 Tekan salah satu tombol nomor yang menyala hijau ([1] – [8]) di bagian Memori Registrasi.

CATATAN

Anda dapat memanggil langsung tampilan informasi untuk Bank Memori Registrasi yang dipilih saat ini dengan menekan tombol [DIRECT ACCESS] dan salah satu tombol REGISTRATION MEMORY [1] – [8] secara berurutan.

CATATAN

Saat memanggil pengaturan berisi pemilihan file Lagu/Gaya/ Audio dari memori flash USB, pastikan bahwa memori flash USB tersebut berisi Lagu/Gaya terdaftar telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].

Fitur Lanjutan

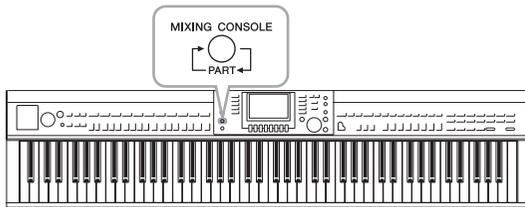
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 8*.



Menghapus atau mengganti nama Registrasi:	Tampilan Pemilihan Bank → [A] – [J] → [8 ▼] (EDIT)
Mengonfirmasi Informasi Memori Registrasi:	Tampilan Pemilihan Bank → [A] – [J] → [7 ▲] (INFO)
Menonaktifkan pemanggilan item tertentu:	[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/ FREEZE/ VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE
Memanggil nomor Memori Registrasi secara berurutan:	[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/ FREEZE/ VOICE SET → TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE

Konsol Pencampur

– Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –

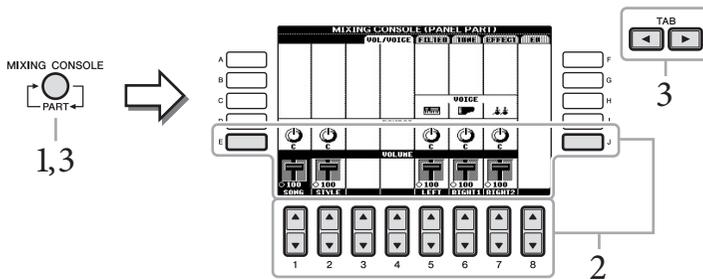


Konsol Pencampur memberi Anda kontrol intuitif atas beragam aspek bunyi pada bagian keyboard dan kanal Lagu/Gaya, termasuk keseimbangan volume dan timbre bunyi. Ini memungkinkan Anda menyesuaikan tingkat dan posisi stereo (pan) dari setiap Suara untuk mengatur keseimbangan optimal dan citra stereo, serta memungkinkan Anda mengatur cara menerapkan efek.

Prosedur Dasar

1 Tekan tombol [MIXING CONSOLE] untuk memanggil tampilan MIXING CONSOLE.

Pengaturan volume dan pengaturan lainnya untuk setiap Bagian ditampilkan melalui ikon slider atau ikon kenop.



2 Gunakan tombol [A] – [J] untuk memilih sebuah parameter, kemudian gunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼] untuk mengatur nilai setiap bagian.

Parameter berbentuk slider atau kenop dapat diedit melalui tombol [1▲▼] – [8▲▼]. Untuk mengetahui instruksi tentang mengedit parameter lain, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

3 Gunakan tombol [MIXING CONSOLE] untuk memilih bagian target, dan gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memanggil tampilan yang diinginkan, kemudian atur nilai-nilai setiap bagian/tampilan untuk membuat bunyi yang diinginkan.

Operasi untuk mengatur nilainya sama dengan di langkah 2.

■ Untuk memilih bagian target:

Tekan tombol [MIXING CONSOLE] berulang-ulang untuk memanggil tampilan berikut secara berurutan.

• PANEL PART

Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antara seluruh bagian Lagu, seluruh bagian Gaya, bagian Kanan 1, bagian Kanan 2, dan bagian Kiri.

• STYLE PART

Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antara semua bagian Gaya.

• SONG CH 1 – 8 atau SONG CH 9 – 16

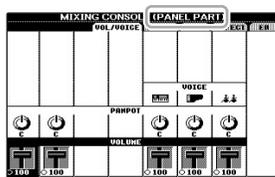
Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antara semua bagian Lagu. Menekan tombol [A] (PART) akan mengganti tampilan antara SONG CH 1 – 8 dan SONG CH 9 – 16.

CATATAN

Walaupun fungsi Konsol Pencampur menyediakan sejumlah tampilan (lihat halaman berikutnya), tampilan VOL/VOICE dipanggil bila Anda menekan tombol [MIXING CONSOLE] di saat pertama setelah menyalaikan instrumen. Untuk selanjutnya, menekan tombol [MIXING CONSOLE] akan memanggil tampilan yang terakhir kali dipanggil.

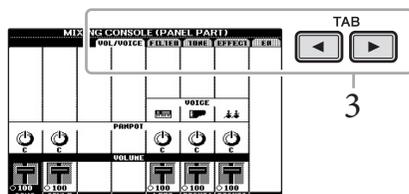
CATATAN

Komponen bagian Gaya/Lagu sama dengan yang muncul dalam tampilan bila Anda menekan tombol [CHANNEL ON/OFF] sekali atau dua kali.



■ Untuk memanggil tampilan yang diinginkan

Tekan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih tampilan yang diinginkan dari item berikut. Untuk mengetahui detail setiap Halaman tampilan, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.



VOL/VOICE

Mengubah Suara untuk setiap bagian dan menyesuaikan panning dan volume untuk setiap bagian.

FILTER

Menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kejelasan suara.

TUNE

Pengaturan yang berkaitan dengan tinada (penalaan, transpose, dsb.).

EFFECT

Memilih jenis efek dan menyesuaikan kedalaman efek setiap bagian (halaman 88).

EQ

Menyesuaikan parameter ekualisasi untuk mengoreksi nada atau timbre suara.

4 Simpan pengaturan MIXING CONSOLE Anda.

■ Untuk menyimpan pengaturan tampilan PANEL PART:

Mendaftarkannya ke Memori Registrasi (halaman 83).

■ Untuk menyimpan pengaturan tampilan STYLE PART:

Simpan sebagai data Gaya.

- 1 Panggil tampilan pengoperasian. [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR
- 2 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan RECORD.
- 3 Tekan tombol [I] (SAVE) untuk memanggil tampilan Pemilihan Gaya untuk menyimpan data Anda, kemudian simpan (halaman 67).

■ Untuk menyimpan pengaturan tampilan SONG CH 1 – 8 / 9 – 16:

Terlebih dahulu daftarkan pengaturan yang telah diedit sebagai bagian dari data Lagu (SETUP), kemudian simpan Lagu tersebut.

- 1 Panggil tampilan pengoperasian. [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR
- 2 Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih halaman halaman CHANNEL.
- 3 Gunakan tombol [A]/[B] untuk memilih “SETUP”
- 4 Tekan tombol [D] (EXECUTE).
- 5 Tekan tombol [I] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu untuk menyimpan data Anda, kemudian simpan (halaman 67).

CATATAN

Saat mengedit satu bagian, Anda dapat mengatur langsung nilai yang sama untuk semua bagian lainnya, dengan menekan dan menahan tombol [A] – [J] dan tombol [1▲▼] – [8▲▼] (atau putaran DATA ENTRY) secara bersamaan.

Fitur Lanjutan

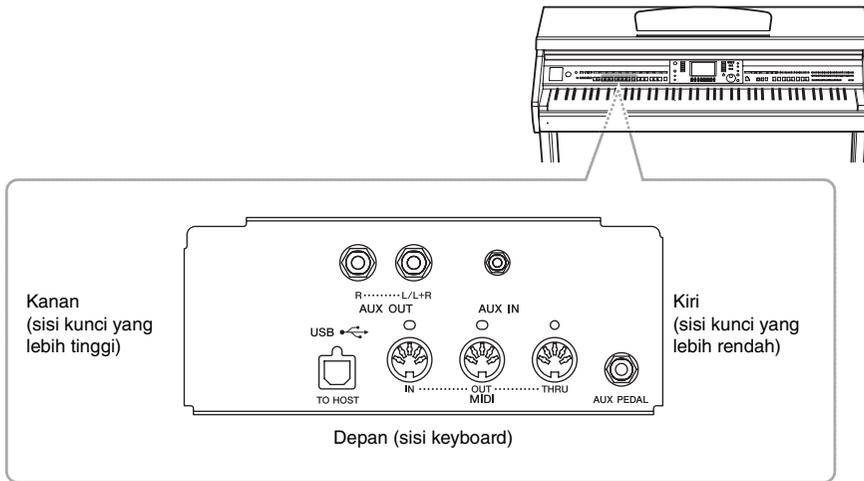
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 9*.



Menyesuaikan Pan/Volume:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] VOL/ VOICE
Mengubah Suara:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] VOL/ VOICE → [C]/[H] → [1▲▼] - [8▲▼] → tombol VOICE → [A] - [J]
Mengedit parameter FILTER:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] FILTER
Mengedit parameter TUNE:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE
Mengubah jenis Efek:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] EFFECT → [F] TYPE
Mengedit parameter EQ:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] EQ

Koneksi

– Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –



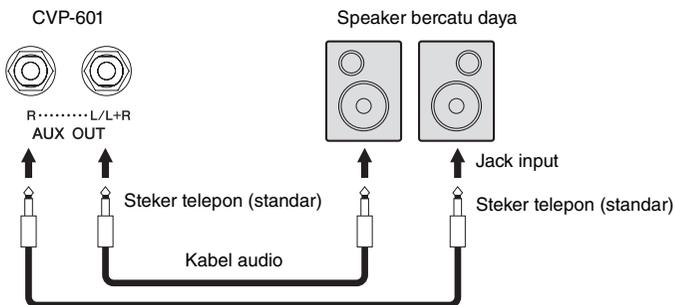
PERHATIAN

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 sengatan listrik atau kerusakan pada komponen.

Menghubungkan Perangkat Audio

Menggunakan Perangkat Audio Eksternal untuk Playback

Anda dapat menghubungkan sistem stereo untuk memperkuat suara instrumen dengan menggunakan jack AUX OUT [L/L+R]/[R].



CATATAN

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

CATATAN

Gunakan hanya jack [L/L+R] untuk koneksi dengan perangkat monaural.

PEMBERITAHUAN

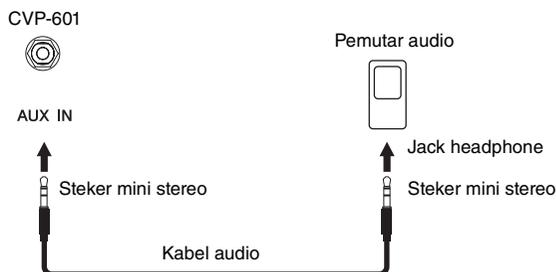
Untuk menghindari kerusakan pada perangkat, nyalakan dahulu instrumen, kemudian nyalakan perangkat eksternal. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan perangkat eksternal, kemudian matikan instrumen. Karena instrumen dapat dimatikan secara otomatis oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 16), matikan perangkat eksternal, atau nonaktifkan Mati Otomatis bila Anda tidak bermaksud mengoperasikan instrumen. Jika instrumen dimatikan secara otomatis melalui fungsi Mati Otomatis, terlebih dahulu matikan perangkat eksternal, kemudian nyalakan instrumen, kemudian nyalakan lagi perangkat eksternal.

PEMBERITAHUAN

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

Memainkan Perangkat Audio Eksternal dengan Speaker Bawaan

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

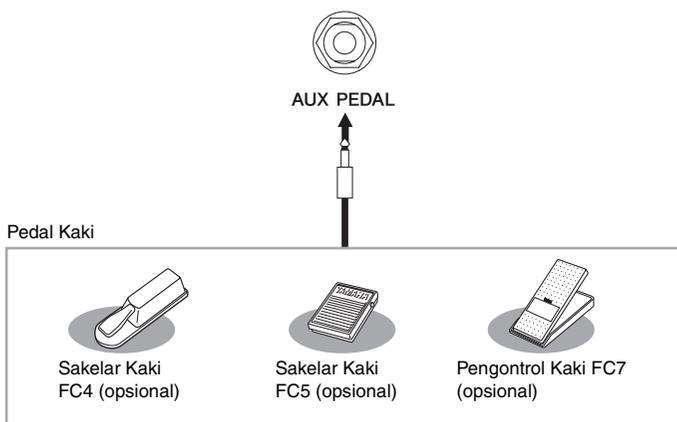
Untuk menghindari kerusakan pada perangkat, terlebih dahulu nyalakan perangkat eksternal, kemudian nyalakan instrumen. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan instrumen, kemudian matikan perangkat eksternal.

CATATAN

Pengaturan [MASTER VOLUME] instrumen memengaruhi sinyal input dari jack [AUX IN].

Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki

Sakelar kaki opsional (Yamaha FC4 atau FC5) dan Pengontrol kaki opsional (Yamaha FC7) dapat dihubungkan ke jack [AUX PEDAL]. Sakelar kaki dapat digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan fungsi, sedangkan pengontrol kaki mengontrol parameter kontinu seperti volume.



CATATAN

Pastikan menghubungkan atau melepaskan pedal hanya saat instrumen dimatikan.

■ Contoh 1: Mengontrol volume data permainan yang dimainkan pada keyboard melalui pengontrol kaki.

Hubungkan pengontrol kaki FC7 ke terminal [AUX PEDAL]. Dengan pengaturan awal dari pabrik, maka tidak diperlukan pengaturan khusus.

■ Contoh 2: Mengontrol Lagu Mulai/Berhenti dengan sakelar kaki

Hubungkan sakelar kaki (FC4 atau FC5) ke jack [AUX PEDAL]. Untuk menetapkan fungsi ke pedal yang terhubung, pilih “SONG PLAY/PAUSE” dalam tampilan pengoperasian: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] PEDAL.

Fitur Lanjutan

Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 10*.



Menetapkan fungsi tertentu pada setiap pedal kaki:

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] PEDAL

Menghubungkan Memori Flash USB

Dengan menghubungkan memori flash USB ke terminal [USB TO DEVICE] instrumen, Anda dapat menyimpan data yang telah dibuat ke perangkat tersebut.

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

- Memori flash USB
- Hub USB

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:

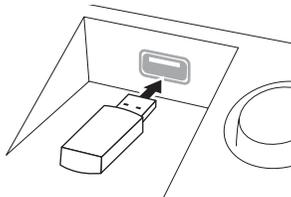
<http://download.yamaha.com/>

CATATAN

Perangkat USB lain seperti keyboard atau mouse komputer tidak dapat digunakan.

■ 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

- Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal [USB TO DEVICE] pada panel atas, lepaskan dahulu sebelum menutup penutup kunci. Jika penutup kunci ditutup dengan perangkat USB masih terhubung, perangkat USB tersebut bisa rusak.
- Hindari memasang atau melepas perangkat penyimpanan USB selama playback/perekaman, manajemen file (misalnya operasi Simpan, Salin, Hapus, dan Format) atau mengakses perangkat penyimpanan USB. Bila diabaikan, hal ini dapat "memacetkan" pengoperasian instrumen atau merusak perangkat penyimpanan USB dan datanya.
- Bila memasang kemudian melepas perangkat penyimpanan USB (dan sebaliknya), pastikan menunggu beberapa detik sebelum pengoperasian kedua.

CATATAN

- Jika Anda ingin menghubungkan dua perangkat memori flash USB sekaligus ke sebuah terminal, Anda harus menggunakan perangkat hub USB. Hub USB harus dipasok daya sendiri (dengan sumber listrik sendiri) dan harus dinyalakan. Hanya bisa digunakan satu hub USB. Jika muncul sebuah pesan kesalahan saat menggunakan hub USB, lepaskan hub dari instrumen, kemudian nyalakan instrumen dan hubungkan kembali hub USB tersebut.
- Saat menghubungkan kabel USB, pastikan panjangnya kurang dari 3 meter.
- Walaupun instrumen mendukung standar USB 1.1, Anda dapat menghubungkan dan menggunakan perangkat penyimpanan USB 2.0 bersama instrumen ini. Walau demikian perhatikan bahwa kecepatan transfernya adalah USB 1.1.

Menggunakan Memori Flash USB

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

■ Jumlah perangkat memori flash yang digunakan

Hingga dua perangkat memori flash USB dapat dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE]. (Jika perlu, gunakan hub USB. Jumlah perangkat memori flash USB yang dapat digunakan secara bersamaan dengan instrumen musik sekalipun telah menggunakan hub USB, maksimal adalah dua.)

■ Memformat memori flash USB

Bila memori flash USB telah dihubungkan, sebuah pesan mungkin muncul mengonfirmasi Anda untuk memformat perangkat tersebut. Jika ya, jalankan operasi Format (halaman 92).

PEMBERITAHUAN

Operasi format akan menimpa data yang sudah ada sebelumnya. Pastikan memori flash USB yang Anda format tidak berisi data penting. Lakukan dengan hati-hati, khususnya saat menghubungkan beberapa perangkat memori flash USB.

■ Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

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

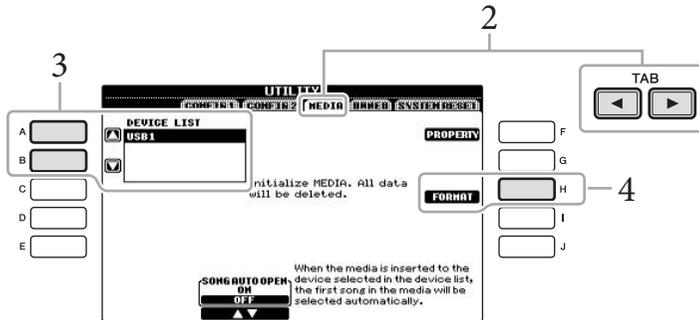
■ Mematikan instrumen

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

Memformat Memori Flash USB

Bila memori flash USB telah dihubungkan, sebuah pesan mungkin muncul mengonfirmasi Anda untuk memformat. Jika ya, jalankan operasi format.

- 1 Masukkan memori flash USB yang akan diformat ke [USB TO DEVICE].
- 2 Panggil tampilan pengoperasian.
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] MEDIA



- 3 Tekan tombol [A]/[B] untuk memilih memori flash USB yang akan diformat dari daftar perangkat.
Indikator USB 1 dan USB 2 akan ditampilkan sesuai dengan jumlah perangkat yang dihubungkan.
- 4 Tekan tombol [H] (FORMAT) untuk menjalankan operasi Format.

Mengonfirmasi sisa memori

Anda dapat memeriksa sisa memori untuk memori flash USB yang terhubung dengan menekan tombol [F] (PROPERTY) dalam langkah 4 di atas.

PEMBERITAHUAN

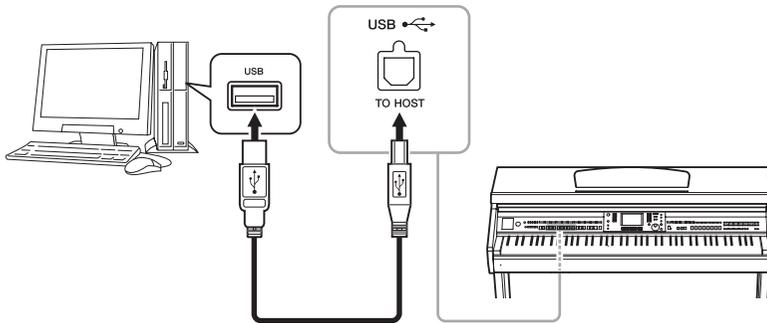
Operasi format akan menghapus data yang sudah ada sebelumnya. Pastikan memori flash USB yang Anda format tidak berisi data penting. Lakukan dengan hati-hati, khususnya saat menghubungkan beberapa perangkat memori flash USB.

Menghubungkan ke Komputer

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. Akseslah Yamaha Manual Library, kemudian masukkan nama model instrumen Anda (CVP-601, misalnya) dalam area Model Name untuk mencari panduannya.

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>



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.

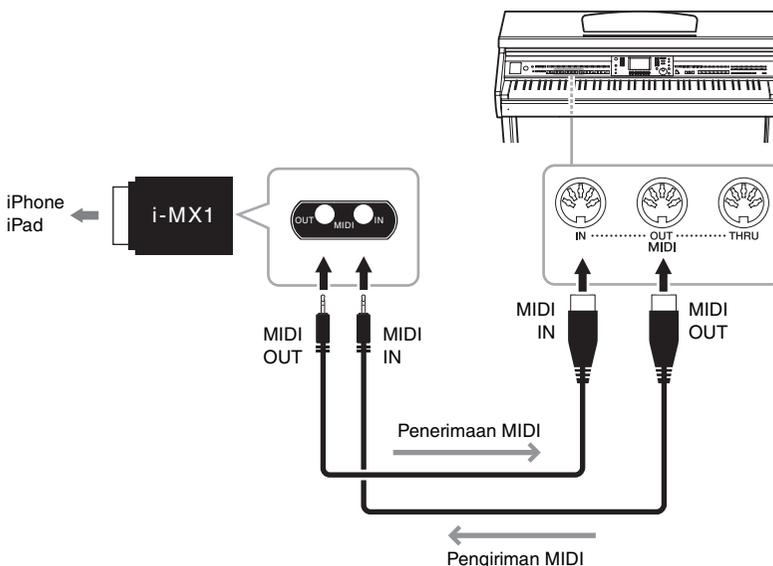
Menghubungkan ke iPhone/iPad

Anda dapat menghubungkan perangkat cerdas seperti iPhone dan iPad ke terminal MIDI pada instrumen ini melalui Yamaha i-MX1 (opsional). Dengan aplikasi yang sesuai di iPhone/iPad, Anda dapat memanfaatkan berbagai fitur praktis dan bisa lebih menikmati penggunaan instrumen ini.

Untuk mengetahui detailnya, lihat “iPhone/iPad Connection Manual” (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad) pada situs web. (halaman 10)

Untuk informasi selengkapnya tentang alat bantu aplikasi yang tersedia, akseslah halaman berikut:

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



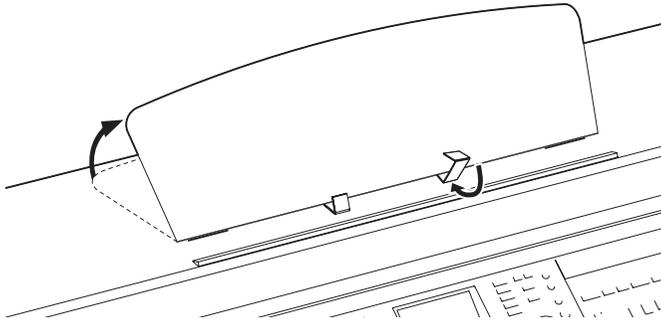
CATATAN

Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad, kami merekomendasikan agar Anda mengatur “Airplane Mode” ke “ON” pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.

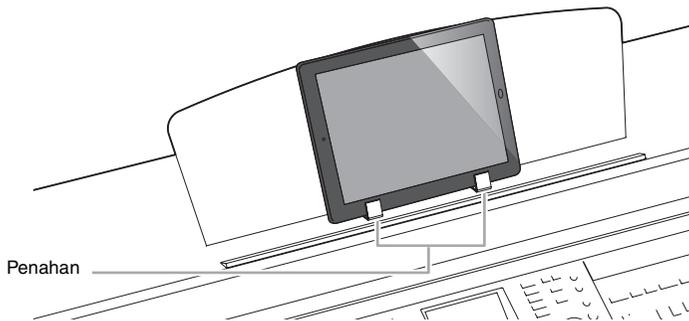
Memasang iPad ke Sandaran Catatan Musik

Atur penahannya (aksesori yang disertakan) pada bagian dasar sandaran catatan musik, kemudian atur iPad Anda pada penahan tersebut.

- 1 Terlebih dahulu, tarik ke atas sandaran catatan musik dari posisi paling bawah dan ke arah Anda, sehingga ada celah di bagian dasar sandaran catatan musik, kemudian paskan penahan tersebut seperti yang ditampilkan di sini.



- 2 Lipat ke bawah kedua penyangga logam di sebelah kiri dan kanan sandaran catatan musik, kemudian turunkan sandaran catatan musik hingga terpasang pada penyangga logam (halaman 17).
- 3 Sesuaikan posisi penahan dengan lebar iPad, dan atur iPad pada penahannya.



PEMBERITAHUAN

Untuk mencegah agar iPad tidak jatuh, perhatikan hal-hal berikut:

- Jangan biarkan instrumen atau iPad mengalami guncangan keras. Hal tersebut dapat menyebabkan iPad jatuh dari sandaran catatan musik walaupun iPad telah terpasang erat.
- Pastikan sandaran catatan musik terpasang erat.
- Sebelum memindah instrumen, pastikan Anda melepaskan iPad dari sandaran catatan musik.
- Jangan menggeser iPad di sepanjang sandaran catatan musik atau mengalami guncangan keras, seperti mendorong atau menekannya saat di sandaran catatan musik.
- Jangan menempatkan barang lain pada sandaran catatan musik bersama iPad, seperti buklet lagu atau iPad lain. Hal tersebut dapat membuat sandaran catatan musik tidak stabil.
- Jangan meletakkan iPad dalam posisi yang tidak stabil.

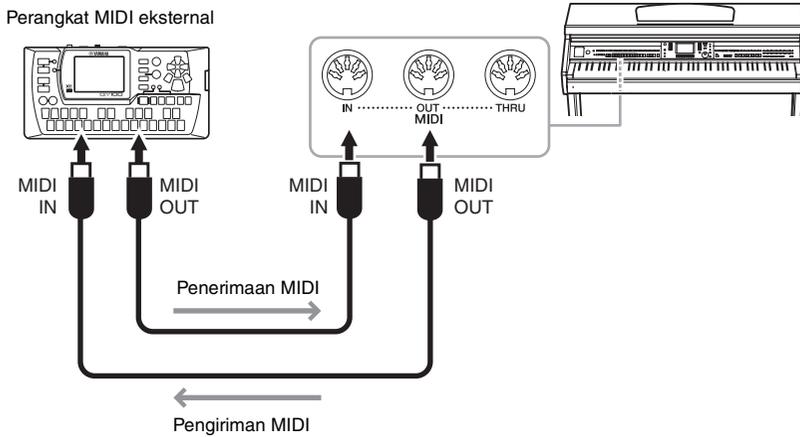
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal

Gunakan terminal [MIDI] dan kabel MIDI standar untuk menghubungkan perangkat MIDI eksternal (keyboard, sekuenser, dsb.).

MIDI Basics (Dasar-dasar MIDI)

Jika Anda ingin tahu lebih jauh tentang MIDI dan cara menggunakannya, lihat buku pengantar ini. MIDI Basics (Dasar-dasar MIDI) dapat didownload dari Yamaha Manual Library. Akseslah Yamaha Manual Library, kemudian masukkan nama model instrumen Anda (CVP-601, misalnya) dalam area Model Name untuk mencari panduannya. <http://www.yamaha.co.jp/manual/>

- **MIDI IN**..... Menerima pesan MIDI dari perangkat MIDI lain.
- **MIDI OUT** Mengirim pesan MIDI yang dibuat oleh instrumen ke perangkat MIDI lain.
- **MIDI THRU** Cuma merelai pesan MIDI yang diterima di MIDI IN.



Untuk informasi detail tentang pengaturan MIDI pada instrumen, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

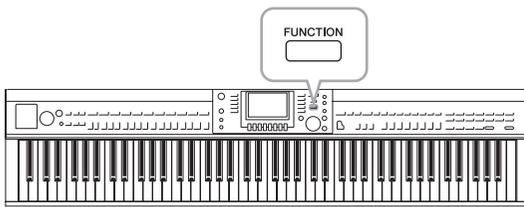
Fitur Lanjutan

Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 10*.



Pengaturan MIDI:

[FUNCTION] → [1] MIDI → [8▼] EDIT

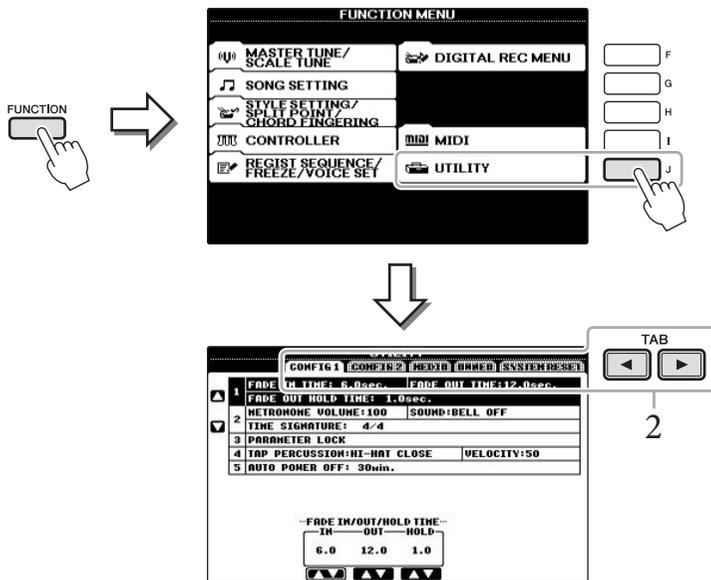


Bagian Utilitas dalam menu Fungsi menyediakan aneka alat bantu praktis dan pengaturan untuk instrumen. Ini termasuk pengaturan umum yang memengaruhi seluruh instrumen, juga pengaturan detail untuk fungsi-fungsi tertentu. Juga berisi fungsi-fungsi pengaturan ulang data dan kontrol memori flash USB.

Prosedur Dasar

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → [J] UTILITY



2 Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memanggil halaman yang diinginkan.

■ CONFIG 1

Pengaturan umum seperti waktu Timbul/Menghilang, suara Metronom, suara Tempo Ketukan, dsb.

■ CONFIG 2

Pengaturan umum seperti output speaker, IAC (Intelligent Acoustic Control), waktu tampilan pop-up, dsb.

■ MEDIA

Pengaturan yang berkaitan dengan memori flash USB yang terhubung, seperti pemformatan (halaman 92) dan konfirmasi ukuran memori.

■ OWNER

Pengaturan nama Pemilik (halaman 19) dan bahasa Pesan (halaman 18). Operasi pencadangan/pemulihan pengaturan parameter (halaman 30) juga dapat dilakukan di halaman ini.

■ SYSTEM RESET

Mengatur ulang pengaturan instrumen.

- 3 Jika perlu, gunakan tombol [A]/[B] untuk memilih parameter yang diinginkan.
- 4 Ubah pengaturan dengan menggunakan tombol-tombol [1▲▼] – [8▲▼] atau jalankan operasi dengan menggunakan tombol-tombol [A] – [J].

Untuk mengetahui detail pengaturan Utilitas, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Persiapan Sebelum Merakit

⚠ PERHATIAN

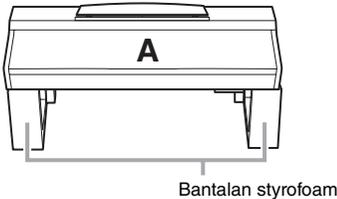
- Rakitlah penyangga pada lantai yang rata dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung dengan semua bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah sesuai dengan urutan yang diberikan di bawah ini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- Pastikan untuk menggunakan ukuran sekrup yang benar, sebagaimana ditandai di bawah ini. Penggunaan sekrup yang salah dapat menyebabkan kerusakan.
- Pastikan mengencangkan semua sekrup begitu selesai merakit setiap unit.
- Untuk membongkar, balikkah urutan perakitan yang diberikan di bawah ini.

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



Keluarkan bantalan styrofoam dari paket, posisikan di lantai, kemudian letakkan A di atasnya. Posisikan bantalan agar tidak menutupi konektor di bawah A. Keluarkan semua bagian dari kotak. Konfirmasilah apakah tersedia semua bagian yang diperlihatkan dalam ilustrasi.

Unit Utama



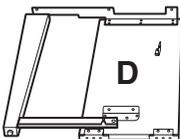
Panel belakang



Kotak Pedal Kabel pedal yang telah dikemas di dalamnya



Panel samping (kiri)



Panel samping (kanan)



Merakit bagian



Sekrup panjang 6 x 20 mm x 4



Penahan kabel x 2



Sekrup runcing 4 x 20 mm x 4



Kabel listrik



Sekrup pendek 6 x 16 mm x 6

Gantungan headphone



Sekrup kecil 4 x 12 mm x 2



Gantungan headphone



Sekrup kecil 4 x 10 mm x 2

Set Penahan

Untuk mengetahui detail tentang mengatur holder, lihat halaman 94.



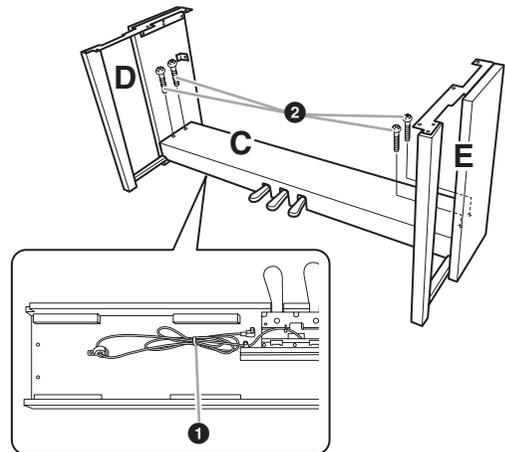
Perakitan

1 Pasang C ke D dan E.

- 1 Longgarkan dan luruskan kabel pedal yang dikemas.

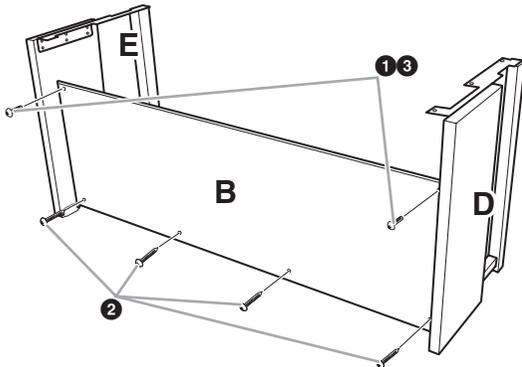
Jangan buang vinyl pengikatnya. Anda akan memerlukannya nanti di langkah 5.

- 2 Pasang D dan E ke C dengan mengencangkan keempat sekrup panjang (6 x 20 mm).



2 Pasang B.

- 1 Sejajarkan lubang sekrup pada sisi atas B dengan lubang braket pada D dan E, kemudian pasang sudut atas B ke D dan E mengencangkan kedua sekrup kecil sekedarnya (4 x 12 mm).
- 2 Eratkan ujung bawah B menggunakan sekrup runcing (4 x 20 mm).
- 3 Eratkan sekrup pada bagian atas B yang telah dipasang di langkah 2- 1.



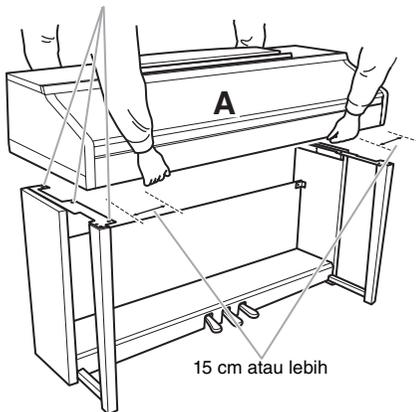
3 Pasang A.

⚠ PERHATIAN

- Berhati-hatilah jangan sampai menjatuhkan atau membuat jari Anda terjepit oleh unit utama.
- Jangan memegang unit utama dalam posisi selain dari posisi yang ditentukan.

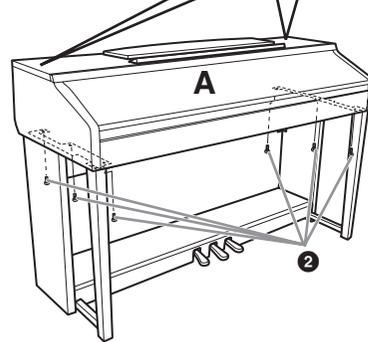
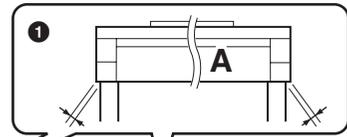
Pastikan meletakkan tangan Anda setidaknya 15 cm dari ujung unit utama saat memosisikannya.

Sejajarkan lubang sekrup



4 Eratkan A.

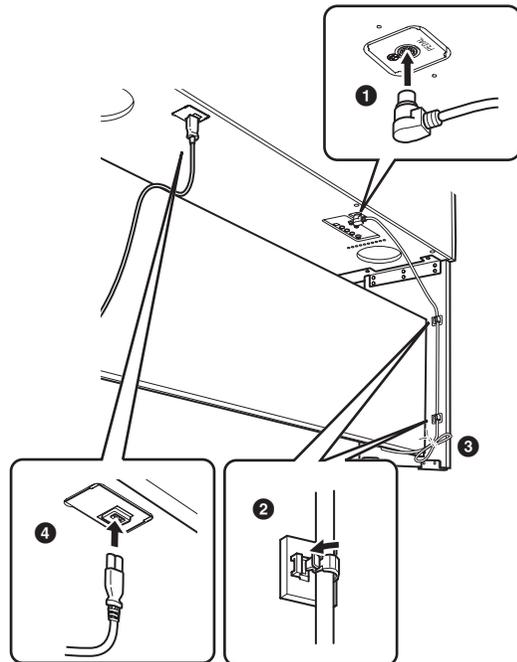
- 1 Sesuaikan posisi A agar ujung kiri dan kanan A masuk sejajar ke D dan E (bila dilihat dari depan).
- 2 Eratkan A dengan mengencangkan keenam sekrup pendek (6 x 16 mm) dari depan.



5 Hubungkan kabel pedal dan kabel listrik.

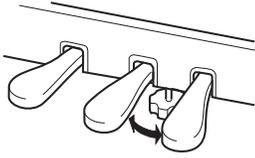
- 1 Masukkan steker kabel pedal ke konektor pedal.
- 2 Pasang penahan kabel ke panel belakang seperti yang ditampilkan, kemudian jepit kabel ke penahannya.
- 3 Gunakan vinyl pengikat untuk mengencangkan kabel pedal.
- 4 Masukkan steker kabel listrik ke konektor listrik.

Masukkan kabel pedal dengan erat hingga bagian logam pada steker kabel tidak terlihat lagi. Jika tidak, pedal mungkin tidak berfungsi dengan benar.



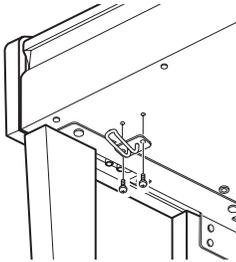
6 Atur penyesuainya.

Putar penyesuainya hingga kotak pedal menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



7 Pasang gantungan headphone.

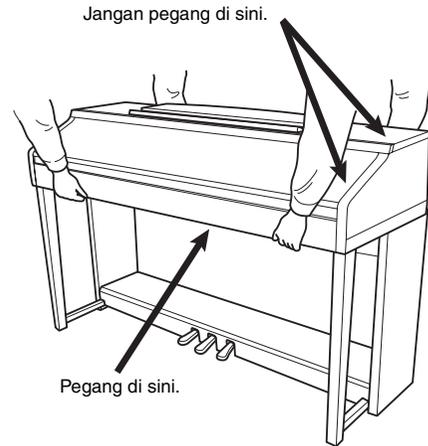
Gunakan kedua sekrup yang disertakan (4 x 10 mm) untuk memasang gantungan seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



Saat memindah instrumen setelah perakitan, peganglah selalu bagian bawah unit utama.

⚠ **PERHATIAN**

Jangan memegang penutup kunci atau bagian atas. Bila salah memegang dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau mencederai diri.



Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

- **Adakah bagian yang tertinggal?**
→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
- **Apakah instrumen bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?**
→ Pindahkan instrumen ke lokasi yang sesuai.
- **Apakah instrumen mengeluarkan bunyi berderik saat Anda menggoyangnya?**
→ Kencangkan semua sekrupnya.
- **Apakah kotak pedal berderik atau bergeser bila Anda menekan pedal?**
→ Putar penyesuainya agar terpasang kokoh di lantai.
- **Apakah pedal dan kabel listriknya telah dimasukkan dengan erat ke soket?**
→ Periksa sambungannya.

Jika utama berderak atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

Pemecahan Masalah

Umum	
Terdengar bunyi klik atau pop bila instrumen dinyalakan atau dimatikan.	Arus listrik sedang mengalir ke instrumen. Hal ini normal.
Instrumen dimatikan secara otomatis.	Hal ini normal dan karena fungsi Mati Otomatis. Jika perlu, atur parameter fungsi Mati Otomatis (halaman 16).
Terdengar berisik dari speaker instrumen.	Mungkin akan terdengar berisik jika ada telepon seluler yang digunakan di dekat instrumen atau jika telepon berdering. 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" ke "ON" pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
Berisik mekanis terdengar selama memainkan.	Mekanisme keyboard pada instrumen ini meniru mekanisme keyboard piano sungguhan. Berisik mekanis juga terdengar di piano.
Ada sedikit perbedaan dalam kualitas suara antar not yang dimainkan pada keyboard.	Hal ini normal dan akibat sistem sampling instrumen.
Beberapa Suara mempunyai bunyi berulang.	
Beberapa derau atau vibrato terdengar jelas pada tinada yang lebih tinggi, tergantung Suara.	
Volume keseluruhan pelan atau tidak terdengar suara.	Volume master mungkin diatur terlalu rendah. Atur volume master ke tingkat yang sesuai dengan putaran [MASTER VOLUME].
	Semua bagian keyboard dinonaktifkan. Gunakan tombol PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] untuk mengaktifkannya.
	Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan BALANCE (halaman 57).
	Pastikan kanal yang diinginkan diatur ke ON (halaman 56, 62).
	Headphone telah dihubungkan, sehingga menonaktifkan output speaker. Lepaskan headphone.
	Pastikan parameter Speaker diatur ke ON dalam tampilan Utilitas (halaman 96). Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.
Suara terdistorsi atau berisik.	Volume mungkin disetel terlalu tinggi. Pastikan semua pengaturan volume yang relevan telah sesuai.
	Ini mungkin disebabkan oleh pengaturan efek atau resonansi filter tertentu. Periksa pengaturan efek atau filter dan ubah bila perlu, dengan mengacu Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.
Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal (halaman 107) instrumen. Bila melebihi polifoni maksimal, not yang paling dahulu dimainkan akan berhenti berbunyi, yang membuat not yang terakhir dimainkan dibunyikan.
Volume keyboard lebih rendah daripada volume playback Lagu/Gaya.	Volume bagian-bagian keyboard mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan BALANCE (halaman 57).
Tampilan Utama tidak muncul bahkan saat menyalakan instrumen.	Ini mungkin terjadi jika memori flash USB telah dihubungkan ke instrumen. Menghubungkan memori flash USB mungkin mengakibatkan interval yang lama antara menyalakan instrumen dan munculnya tampilan Utama. Untuk menghindari hal ini, nyalakan instrumen setelah melepaskan memori flash USB.
Beberapa karakter nama file/folder berantakan.	Pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file/folder (halaman 18).

Umum	
File yang ada tidak ditampilkan.	Ekstensi file (.MID, dsb.) mungkin telah diubah atau dihapus. Secara manual, ganti nama file, dengan menambahkan ekstensi yang sesuai, pada komputer.
	File data dengan nama yang berisi lebih dari 50 karakter tidak dapat ditangani oleh instrumen. Ganti nama file, dengan mengurangi jumlah karakter menjadi 50 atau kurang.

Suara	
Suara yang dipilih dari tampilan Pemilihan Suara tidak berbunyi.	Periksa apakah bagian yang dipilih telah diaktifkan atau tidak (halaman 40). Jika perlu, tekan tombol PART ON/OFF yang sesuai untuk mengaktifkan bagian tersebut.
Terdengar bunyi “tumpang-tindih” atau “ganda” yang aneh, atau bunyinya agak berbeda setiap kali kunci dimainkan.	Bagian RIGHT 1 dan RIGHT 2 diatur ke “ON,” dan kedua bagian diatur untuk memainkan Suara yang sama. Nonaktifkan bagian RIGHT 2 atau ubah Suara salah satu bagian.
Beberapa Suara akan melompat satu oktaf di tinada bila dimainkan di register yang lebih tinggi atau lebih rendah.	Hal ini normal. Beberapa suara mempunyai batas tinada yang, bila sampai, akan menyebabkan jenis tinada ini bergeser.

Gaya	
Gaya tidak dimulai sekalipun tombol [START/STOP] telah ditekan.	Kanal Irama untuk Gaya yang dipilih mungkin tidak berisi data. Aktifkan tombol [ACMP ON/OFF] dan mainkan dalam bagian tangan kiri pada keyboard untuk membunyikan bagian pengiring Gaya.
Hanya kanal irama yang dimainkan.	Pastikan fungsi Pengiring Otomatis telah diaktifkan; tekan tombol [ACMP ON/OFF].
	Anda mungkin memainkan kunci dalam rentang tangan kanan pada keyboard. Pastikan Anda memainkan kunci dalam rentang akor keyboard.
Gaya di perangkat penyimpanan USB tidak dapat dipilih.	Jika ukuran data Gaya besar (sekitar 120 KB atau lebih), Gaya tidak dapat dipilih karena datanya terlalu untuk ditangani oleh instrumen.

Lagu	
Lagu tidak dapat dipilih.	Ini mungkin karena pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file Lagu (halaman 18).
	Jika ukuran data Lagu besar (sekitar 300 KB atau lebih), Lagu tidak dapat dipilih karena datanya terlalu untuk ditangani oleh instrumen.
Playback Lagu tidak dimulai.	Lagu berhenti di akhir data Lagu. Kembali ke awal Lagu dengan menekan tombol SONG [STOP].
	Jika Lagu telah diberi proteksi tulis (“Prot. 2 Edit” akan ditampilkan di bagian kiri atas nama Lagu), file orisinal mungkin tidak ada dalam folder yang sama. Lagu ini tidak dapat dimainkan kecuali jika file orisinal (menampilkan “Prot.2 Orig” di bagian kiri atas nama Lagu) dalam folder yang sama.
	Jika Lagu telah diberi proteksi tulis (“Prot. 2 Edit” akan ditampilkan di bagian kiri atas nama Lagu), file orisinal mungkin telah diubah. Ganti nama file dengan nama file orisinal (sehingga “Prot.2 Orig” akan ditampilkan di bagian kiri atas nama Lagu).
	Jika Lagu telah diberi proteksi tulis (“Prot. 2 Edit” akan ditampilkan di bagian kiri atas nama Lagu), ikon file mungkin telah diubah. Lagu yang diberi proteksi tulis tidak dapat dimainkan bila ikon file orisinal telah diubah.
Playback lagu berhenti sebelum Lagu selesai.	Fungsi Panduan telah diaktifkan. (Dalam hal ini, playback dalam keadaan “menunggu” kunci yang benar dimainkan.) Tekan tombol [GUIDE] untuk menonaktifkan fungsi panduan.

Lagu	
Nomor hitungan berbeda dari skor di tampilan Posisi Lagu, yang ditampilkan dengan menekan tombol [REW]/[FF].	Ini terjadi saat memainkan data musik yang telah diatur dengan tempo tetap yang spesifik.
Saat memainkan Lagu, beberapa kanal tidak dimainkan.	Playback kanal-kanal ini mungkin diatur ke "OFF". Atur playback ke ON untuk kanal-kanal yang telah diatur ke "OFF" (halaman 62).
Lampu Panduan tidak menyala selama playback, sekalipun telah menekan tombol [GUIDE].	Not di luar rentang 88-kunci tidak dapat ditunjukkan oleh lampu Panduan.
Lampu Panduan menyala satu oktaf atau dua oktaf lebih rendah/lebih tinggi daripada titinada sesungguhnya.	Lampu Panduan kadang-kadang menyala satu oktaf atau dua oktaf lebih rendah/lebih tinggi daripada titinada sesungguhnya, tergantung Suara yang dipilih.
Tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak ditampilkan dengan benar.	Beberapa data Lagu untuk instrumen direkam dengan pengaturan khusus "free tempo". Untuk data Lagu demikian, tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak akan ditampilkan dengan benar.

Fungsi Audio USB	
Pesan "This drive is busy now." muncul, kemudian rekaman dibatalkan.	Pastikan Anda menggunakan memori flash USB yang kompatibel (halaman 91).
	Pastikan memori flash USB mempunyai memori yang cukup (halaman 92).
	Jika Anda menggunakan memori flash USB berisi data yang telah direkam, periksalah terlebih dahulu bahwa tidak ada data penting di perangkat tersebut, kemudian format (halaman 92) dan coba lagi merekam.
File audio tidak dapat dipilih.	Format file mungkin tidak kompatibel dengan instrumen. Format yang kompatibel hanyalah WAV. File dengan proteksi DRM tidak dapat dimainkan.
File terekam dimainkan pada volume yang berbeda bila dibandingkan dengan saat merekamnya.	Volume playback audio telah diubah. Mengatur nilai volume ke 100 akan memainkan file pada volume yang sama dengan saat perekamannya (halaman 75).

Konsol Pencampur	
Bunyi terdengar aneh atau berbeda dari harapan saat mengubah Suara irama (drum kit, dsb.) untuk Gaya atau Lagu dari Mixer.	Saat mengubah Suara irama/perkusi (drum kit, dsb.) untuk Gaya dan Lagu dari parameter VOICE, pengaturan detail yang berkaitan dengan suara drum diatur ulang, dan dalam beberapa kasus Anda mungkin tidak dapat memulihkan bunyi orisinal. Dalam hal playback Lagu, Anda dapat memulihkan bunyi orisinal ke awal Lagu dan memainkan kembali dari posisi itu. Dalam hal memainkan Gaya, Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Gaya yang sama.

Pedal/Pedal AUX	
Fungsi damper, sostenuto, dan halus tidak bekerja untuk pedal yang bersangkutan.	Steker kabel pedal tidak terhubung. Masukkan dengan erat steker kabel pedal ke dalam jack yang sesuai (halaman 99).
	Pastikan setiap pedal ditetapkan dengan benar ke SUSTAIN, SOSTENUTO, dan SOFT (halaman 34).
Pengaturan aktif/nonaktif untuk sakelar kaki yang terhubung ke jack AUX PEDAL ditukar.	Matikan instrumen, kemudian nyalakan lagi tanpa menekan sakelar kaki.

Jack AUX IN	
Bunyi yang salurkan ke jack AUX IN terputus.	Volume output perangkat eksternal yang terhubung ke instrumen ini terlalu rendah. Naikkan volume output perangkat eksternal. Tingkat volume yang dihasilkan melalui speaker instrumen ini dapat disesuaikan dengan menggunakan kontrol [MASTER VOLUME].

Bagan Tombol Panel

No...... Menyatakan nomor di "Kontrol Panel" pada halaman 12.

Tombol/Kontrol Menunjukkan tombol/pengontrol yang harus Anda gunakan terlebih dahulu untuk memasukkan fungsi yang bersangkutan.

Tampilan Menunjukkan nama tampilan (dan nama tab) yang dipanggil melalui pengoperasian tombol/pengontrol.

Panduan Referensi "YES" menunjukkan bahwa informasi detail diterangkan dalam Reference Manual (Panduan Referensi, yang dapat didownload dari situs web).

No.	Tombol/Kontrol	Tampilan	Halaman	Panduan Referensi	
1	Terminal [USB TO DEVICE]	NO	91	NO	
2	Kontrol [MASTER VOLUME]	NO	15	NO	
3	[] Sakelar (Siaga/Aktif)	Tampilan pembuka	14	NO	
4	[DEMO]	Tampilan DEMO	20	NO	
5	[METRONOME ON/OFF]	NO	35	NO	
6	TRANSPOSE [-]/[+]	TRANSPOSE (pop-up)	42	NO	
7	[TAP TEMPO]	NO	53	NO	
	TEMPO [-]/[+]	TEMPO (pop-up)	53	NO	
8	STYLE CONTROL	[POP & ROCK] – [PIANIST]	Tampilan Pemilihan Gaya	48	NO
		[ACMP ON/OFF]	NO	49	NO
		[AUTO FILL IN]	NO	53	NO
		INTRO [I] – [III]	NO	52	NO
		MAIN VARIATION [A] – [D]	NO	53	NO
		[BREAK]	NO	53	NO
		ENDING/rit. [I] – [III]	NO	52	NO
		[SYNC STOP]	NO	52	NO
		[SYNC START]	NO	52	NO
		[START/STOP]	NO	52	NO
9	[MUSIC FINDER]	Tampilan MUSIC FINDER	ALL	80	NO
		FAVORITE	82	YES	
		SEARCH 1	81	NO	
		SEARCH 2	81	NO	
10	Kenop [LCD CONTRAST]	NO	18	NO	
11	[MIXING CONSOLE]	Tampilan MIXING CONSOLE	VOL/VOICE	87	YES
		FILTER	87	YES	
		TUNE	87	YES	
		EFFECT	87	YES	
		EQ	87	YES	
12	[CHANNEL ON/OFF]	CHANNEL ON/OFF (SONG) (pop-up)	SONG	62	NO
		STYLE	57	NO	

No.	Tombol/Kontrol	Tampilan	Halaman	Panduan Referensi	
13	TAB [◀][▶]	NO	22	NO	
	[A] – [J]	NO	21	NO	
	[DIRECT ACCESS]	(pesan)	24	NO	
	[EXIT]	NO	23	NO	
	Tombol [1▲▼] – [8▲▼]	NO	22	NO	
	Putaran [DATA ENTRY]	NO	23	NO	
	[ENTER]	NO	23	NO	
14	[USB]	Tampilan DEMO	27	NO	
15	[FUNCTION]	MASTER TUNE/ SCALE TUNE	MASTER TUNE	47	YES
			SCALE TUNE	47	YES
		SONG SETTING		64	YES
		STYLE SETTING/ SPLIT POINT/ CHORD FINGERING	STYLE SETTING	57	YES
			SPLIT POINT	57	YES
			CHORD FINGERING	51, 57	YES
		CONTROLLER	PEDAL	90	YES
			KEYBOARD/PANEL	46, 47	YES
		REGIST SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET	REGISTRATION SEQUENCE	85	NO
			FREEZE	47	YES
			VOICE SET	85	YES
		DIGITAL REC MENU	SONG CREATOR	64, 87	YES
			STYLE CREATOR	57, 87	YES
		MIDI	Tampilan pemilihan template MIDI	95	YES
UTILITY	CONFIG 1	96	YES		
	CONFIG 2	96	YES		
	MEDIA	96	YES		
	OWNER	18, 30, 96	YES		
	SYSTEM RESET	96	YES		
16	PART ON/OFF [RIGHT1]/[RIGHT2]/[LEFT]	NO	40	NO	
17	[AUDIO]	Tampilan USB AUDIO PLAYER	73	YES	
18	SONG CONTROL	[SONG SELECT]	Tampilan Pemilihan Lagu	58	NO
		[REC]	CHANNEL ON/OFF (pop-up)	65	NO
		[STOP]	NO	59	NO
		[PLAY/PAUSE]	NO	59	NO
		[REW]/[FF]	SONG POSITION (pop-up)	60	NO
		[EXTRA TRACKS]	NO	62	NO
		[TRACK 2 (L)]	NO	62	NO
		[TRACK 1 (R)]	NO	62	NO

No.	Tombol/Kontrol	Tampilan	Halaman	Panduan Referensi		
18	SONG CONTROL	[SCORE]	Tampilan SCORE	61	YES	
		[LYRICS]	Tampilan LYRICS	61	NO	
		[GUIDE]	NO	62	YES	
		[REPEAT]	NO	62	NO	
19	[PIANO ROOM]	Tampilan PIANO ROOM	31	NO		
20	REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK [-]/[+]	REGISTRATION BANK (pop-up)	84	NO	
		[MEMORY]	Tampilan REGISTRATION MEMORY CONTENTS	83	NO	
		[1] – [8]	NO	83	NO	
21	VOICE CONTROL	[PIANO] – [PERC. & DRUM KIT]	Tampilan Pemilihan Suara	37	NO	
		[ORGAN FLUTES]	Tampilan VOICE SET Suling Organ	FOOTAGE	45	NO
			VOLUME/ATTACK	46	YES	
			EFFECT/EQ	46	YES	
22	ONE TOUCH SETTING	[1] – [4]	NO	54	YES	
		[OTS LINK]	NO	54	NO	
23	[VOICE EFFECT]	Tampilan VOICE EFFECT	43	YES		

Spesifikasi

Ukuran/Berat	Lebar [jika model menggunakan lapisan pernis]		1.352 mm (53-1/4") [1.355 mm (53-3/8")]
	Tinggi [jika model menggunakan lapisan pernis]	Tanpa Sandaran Catatan Musik	918 mm (36-1/8") [921 mm (36-1/4")]
		Dengan Sandaran Catatan Musik	1.065 mm (41-15/16") [1.066 mm (42")]
	Tebal [jika model menggunakan lapisan pernis]	Tanpa Sandaran Catatan Musik	595 mm (23-7/16") [596 mm (23-7/16")]
		Dengan Sandaran Catatan Musik	595 mm (23-7/16") [596 mm (23-7/16")]
Berat [jika model menggunakan lapisan pernis]		58 kg (127 lbs., 14 oz.) [61 kg (134 lbs., 8 oz.)]	
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	88
		Jenis	Graded Hammer 3 (GH3) Keyboard
		Sensitivitas Sentuh	Keras2/Keras1/Sedang/Halus1/Halus2
	Pedal	Jumlah Pedal	3
		Pedal Setengah	Ya
		Fungsi	Volume, Sustain, Sostenuto, Halus, Glide, Lagu Mulai/Jeda, Gaya Mulai/Berhenti, dsb.
	Tampilan	Jenis	LCD QVGA Monokrom
		Ukuran	320 x 240 dot 4,6 inci
		Kontras	Ya
		Fungsi Tampilan Not	Ya
		Fungsi Tampilan Lirik	Ya
	Panel	Bahasa	Inggris, Jepang, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia
		Bahasa	Inggris
Lemari	Penutup Kunci		Geser
	Sandaran Musik		Ya
Suara	Penghasil Nada	Teknologi Penghasil Nada	RGE (Real Grand Expression)
		Sampel Sustain Stereo	Ya
		Sampel Key-off	Ya
		Resonansi Dawai	Ya
		Lepas Halus	Ya
		Resonansi Damper	Ya
	Polifoni	Jumlah Polifoni (Maks.)	128
	Preset	Jumlah Suara	387 Suara + 22 Drum/SFX Kit + 480 XG Suara + GM2 + GS (untuk Playback Lagu GS)
		Suara yang Disediakan	12 Suara Artikulasi Super, 9 MegaVoice, 6 Suara Natural!, 12 Suara Sweet!, 24 Suara Cool!, 25 Suara Live!, 10 Suling Organ!
	Khusus	Set Suara	Ya

Suara	Kompatibilitas	XG	Ya
		XF	Ya
		GS	Ya
		GM	Ya
		GM2	Ya
Efek	Jenis	Gema	44 Preset + 3 Pengguna
		Kor	71 Preset + 3 Pengguna
		Mono/Poli	Ya
		DSP	DSP 1: 295 Preset + 3 Pengguna DSP 2-4: 130 Preset + 10 Pengguna
		EQ Master	5 Preset + 2 Pengguna
		EQ Bagian	27 Bagian
		Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ya
	Bagian	Dua/Lapisan (Bagian Kanan 1, 2)	Ya
		Pisah (Bagian Kanan + Bagian Kiri)	Ya
	Gaya Pengiring	Preset	Jumlah Gaya Preset
Gaya yang Disediakan			204 Gaya Pro, 17 Gaya Sesi, 36 Gaya Pianis
Format File			Format File Gaya GE (Guitar Edition)
Penjarian			Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard
Kontrol Gaya			INTRO x 3, MAIN VARIATION x 4, FILL x 4, BREAK, ENDING x 3
Khusus		Pembuat Gaya	Ya
Fitur Lainnya		Pencari Musik (Maks.)	1.200 Record
		Pengaturan Satu Sentuhan (OTS)	4 untuk setiap Gaya
		Rekomendasi Gaya	Ya
Lagu		Preset	Jumlah Lagu Preset
	Perekaman	Jumlah Trek	16
		Kapasitas Data	300 KB
		Fungsi Perekaman	Ya
	Format Data yang Kompatibel	Playback	SMF (Format 0 & 1), XF, ESEQ
		Perekaman	SMF (Format 0)
USB AUDIO	Lama Perekaman (maks.)		80 menit per lagu
	Format Data yang Kompatibel	Playback	.wav
		Perekaman	.wav
Fungsi	Memori Registrasi	Jumlah Tombol	8
		Kontrol	Sekuensi Registrasi, Beku
	Pelajaran/Panduan	Pelajaran/Panduan	Ikuti Lampu, Tombol Apa Saja, Karao-Key, Tempo Anda
		Lampu Panduan	Ya
		Pembantu Permainan	Ya

Fungsi	Demo	Demo	Ya
	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Bel aktif/nonaktif, Suara Manusia (5 Bahasa)
		Rentang Tempo	5 – 500, Tempo Ketukan
		Transpose	-12 – 0 – +12
		Penalaan	414,8 – 440 – 466,8 Hz
		Jenis Tangga Nada	9
Lain-lain	PIANO ROOM	Ya	
Penyimpanan dan Konektivitas	Penyimpanan	Memori Internal	sekitar 2,8 MB
		Drive Eksternal (Opsional)	Memori Flash USB
	Konektivitas	Headphone	x 2
		MIDI	Masuk/Keluar/Lewat
		AUX IN	Stereo mini
		AUX OUT	L/L+R, R
		Pedal AUX	Ya
		USB TO DEVICE	x 1
USB TO HOST	Ya		
Sistem suara	Amplifier		25W x 2
	Speaker		16 cm x 2
	Optimiser Akustik		Ya
Aksesori			<ul style="list-style-type: none"> • Panduan untuk Pemilik • Data List (Daftar Data) • Buku Musik “50 greats for the Piano” • Pendaftaran Pengguna Produk Yamaha Saya* • Kabel listrik AC • Bangku** • Set Penahan • SYARAT DAN KETENTUAN GARANSI <p>* PRODUCT ID pada lembar ini nanti diperlukan saat Anda mengisi formulir User Registration. ** Mungkin disertakan atau opsional, tergantung negara di mana Anda tinggal.</p>
Aksesori Opsional	Headphone		HPE-160
	Sakelar kaki		FC4/FC5
	Pengontrol kaki		FC7
	Antarmuka MIDI		i-MX1

* Spesifikasi dan deskripsi dalam panduan pemilik ini hanya untuk tujuan informasi. Yamaha Corp. berhak mengubah atau memodifikasi produk atau spesifikasi kapan saja tanpa pemberitahuan sebelumnya. Karena spesifikasi, perlengkapan, atau opsi mungkin tidak sama di setiap wilayah, harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

A

ACMP ON/OFF	48
ADD TO MF	82
AI Full Keyboard	51
Akor	51
Akses Langsung	24
ALL	74
ALL CLEAR	81
AUDIO	12, 73
Audio	73
AUTO FILL	53
AUX PEDAL	90

B

Bagan Tombol Panel	104
Bagian keyboard	40
Bahasa	18
Bangku	7
Bank	84
Bank Memori Registrasi	85
BAR	25
BEAT	25, 81
BREAK	53

C

Cadangan	30
CASE	28
case	28
CHANNEL ON/OFF	12, 56, 62
CONFIG 1	96
CONFIG 2	96
CUT	70

D

DATA ENTRY	21
Data List (Daftar Data)	10
DEMO	12, 20
Drum Kit	12, 41
DSP	44

E

ECHO	44
EFFECT	87
ENDING	52
ENTER	21
ENVIRONMENT	32
EQ	87

EXIT	21
------------	----

F

File	69
FILTER	87, 88
Folder	69
Footage	45
Format file yang dapat dimainkan kembali (Audio)	73
Format file yang dapat direkam (Audio)	75
FUNCTION	12

G

Gantungan Headphone	17, 98
Gaya	48
GENRE	81
GM (General MIDI)	7
GS	7

H

HARMONY	44
Headphone	17
Hz (Hertz)	42

I

IAC (Intelligent Acoustic Control)	96
i-MX1	93
indikator daya	14
Informasi Audio USB	26
INTRO	52
iPad	93
iPhone	93

J

Jeda	59
Jenis Harmoni/Gema	47
Jenis Penjarian Akor	51, 57
Jenis Suara	41
Jumlah waktu perekaman maksimal (Audio)	75

K

kabel listrik	14
Kabel listrik AC	7
Kanal Gaya	56
Kanal Irama	48
Kanal Lagu	62
karakter	28

Karakteristik Gaya	50
Kejadian Eksklusif Sistem	72
Keseimbangan Volume	25
Key Off Sampling	33
Koleksi Musik	57
Kompatibilitas file Gaya	50
Komputer	93
Koneksi	89
Konektor I/O	13
Konsol Pencampur	86
Kontras	18
Kotak Pedal	98

L

Lagu	58
Lagu Terproteksi	60
Lampu Panduan	13, 62
LCD	12
LCD CONTRAST	12, 18
LEFT	40
LEFT HOLD	44
LID POSITION	32
Lirik	61

M

MAIN VARIATION	53
Maju Cepat	60
MASTER VOLUME	12, 15
Mati Otomatis	16
MEDIA	96
Memaksa instrumen berhenti	15
Memasukkan Karakter	28
Memindah	70
Memori Flash USB	91
Memori Registrasi	83
Mengangkut	36
Mengantri	59
Mengedit Suara	47
Mengganti Nama	70
Menghapus	71
Menyalin	70
Menyortir Record	80
Merekam bagian tertentu	65
Metronom	35
METRONOME ON/OFF	12, 35
MIDI	65
MIDI IN	95
MIDI OUT	95
MIDI Reference (Referensi MIDI)	10
MIDI THRU	95
MONO	44
Mundur	60

MUSIC	81
-------------	----

N

Nama akor	25
Nama Bank Memori Registrasi	25
Nama gaya	25
Nama lagu	25
Nama Pemilik	19
Nama suara	25
nomor versi	19
Not	61
Notasi Musik	61

O

OFF	74
OWNER	96

P

Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad	10
Panel belakang	98
PANEL PART	86
Panel samping	98
PART ON/OFF	12, 40
Pedal	34
Pedal damper	34
Pedal kanan	34
Pedal kiri	34
Pedal setengah	34
Pedal sostenuto	34
Pedal tengah	34
Pembersihan Pedal	36
Pembuat Lagu	72
Pemecahan Masalah	101
Pemeliharaan	36
Penahan kabel	98
Penalaan	36, 42
Penalaan Tangga Nada	47
Pencari Musik	77
Pengaturan Satu Sentuhan	54
Pengaturan Ulang Piano	31
Pengaturan yang Diprogram Pabrik	29
Pengiring Otomatis	49
Pengontrol Kaki	90
Pengulangan A-B	63
Penguncian Piano	33
Penimpaan	72
penutup kunci	14
Perakitan	98
Perakitan Gaya	57
Perekaman	65, 73
Perekaman Audio	65
Perekaman Cepat	65

Perekaman Langkah	57, 72
Perekaman MIDI	65
Perekaman Multi Trek	68
Perekaman Realtime	57
Perkusi	41
Pianist	50
Playback Pengulangan	63
POLY	44
Portamento	44
PRESET	27
PRESETS	45
Pro	50
Prot. 1	60
Prot. 2 Edit	60
Prot. 2 Orig	60
putaran	21
R	
RANDOM	74
Real Grand Expression (RGE)	8
Record	77
Reference Manual	10
Rekomendasi Gaya	55
Resonansi Damper	33
Resonansi Dawai	33
RIGHT 1	40
RIGHT 2	40
rit	52
ROTARY SP SPEED	45
Ruang Piano	31
S	
Sakelar Kaki	90
Sandaran Catatan Musik	17, 94
SEARCH AREA	81
Sensitivitas Sentuh	46
Sentuhan	32
Session	50
Set Penahan	7, 98
Set Suara	47
SFF (Style File Format)	7
Siaga/Aktif	12, 14
SINGLE	74
Single Finger	51
Sinkronisasi Mulai	59
SONG CH	86
SONG CONTROL	12, 58
SONG SELECT	58
START/STOP	52
STYLE	81
STYLE PART	86
Suara	37
Suara Artikulasi Super	42
Suara Drum	41
Suara Suling Organ	45
SYNC START	52
SYNC STOP	52
SYSTEM RESET	96
T	
TAB	22
Tala	32
Tampilan Pemilihan File	27
Tanda Frasa	60
TAP TEMPO	12, 53
Target bunyi untuk perekaman (Audio)	75
Teknologi Pembantu Permainan	64
TEMPO	12, 53
Tempo	35, 53
TEMPO FROM	81
TEMPO TO	81
Titik Pisah	57
Titinada	42
TRANSDPOSE	12, 42
Transpose	25
TUNE	87, 88
U	
Unit Utama	98
Urutan Registrasi	26
USB	12, 27, 73
USB AUDIO	93
USB TO DEVICE	91
USB TO HOST	93
USER	27
Utilitas	96
V	
VIBRATO	45
VOICE EFFECT	12, 43
VOL/VOICE	87
W	
WAV	73
X	
XF	7
XG	7

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, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Olga Cossetini 1553, Piso 4 Norte
Madero Este-C1107CEK
Buenos Aires, Argentina
Tel: 011-4119-7000

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Europe GmbH
Branch Switzerland in Zürich
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 044-387-8080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH
Branch Austria (Central Eastern Europe Office)
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-602039025

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

Yamaha Music Europe GmbH
Branch Poland Office
ul. Wrotkowa 14 02-553 Warsaw, Poland
Tel: 022-500-2925

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Evropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: 02-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
The Emporium, Level 3, St. Louis Street Msida
MSD06
Tel: 02133-2144

THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal en España
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Music Europe GmbH Germany filial Scandinavia
J. A. Wettergrens Gata 1, Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland – filial Denmark
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Yamaha Music Europe GmbH Germany - Norwegian Branch
Grini Næringspark 1, N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

RUSSIA

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

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Sales & Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2313

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

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

INDIA

Yamaha Music India Pvt. Ltd.
Spazedge building, Ground Floor, Tower A, Sector
47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon, Haryana, India
Tel: 0124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 021-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 03-78030900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) PRIVATE LIMITED
Blk 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: 6747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
4, 6, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2622

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Sales & Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2313

OCEANIA

AUSTRALIA

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

NEW ZEALAND

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

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Sales & Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2313



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

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

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Digital Musical Instruments Division
© 2012 Yamaha Corporation

ZA83710

211CRAP**.-01B0
Printed in Vietnam