



Clavinova®

CVP-701

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 5–6.

Untuk informasi tentang merakit instrumen, lihat instruksi pada halaman 113.



ID

Yamaha Worldwide Representative Offices

English

For details on the product(s), contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor, found by accessing the 2D barcode below.

Deutsch

Wenden Sie sich für nähere Informationen zu Produkten an eine Yamaha-Vertretung oder einen autorisierten Händler in Ihrer Nähe. Diese finden Sie mithilfe des unten abgebildeten 2D-Strichcodes.

Français

Pour obtenir des informations sur le ou les produits, contactez votre représentant ou revendeur agréé Yamaha le plus proche. Vous le trouverez à l'aide du code-barres 2D ci-dessous.

Español

Para ver información detallada sobre el producto, contacte con su representante o distribuidor autorizado Yamaha más cercano. Lo encontrará escaneando el siguiente código de barras 2D.

Português

Para mais informações sobre o(s) produto(s), fale com seu representante da Yamaha mais próximo ou com o distribuidor autorizado acessando o código de barras 2D abaixo.

Русский

Чтобы узнать подробнее о продукте (продуктах), свяжитесь с ближайшим представителем или авторизованным дистрибьютором Yamaha, воспользовавшись двухмерным штрихкодом ниже.

Bahasa Indonesia

Untuk detail produk, hubungi perwakilan Yamaha terdekat atau distributor resmi Anda dengan mengakses barcode 2D di bawah ini.

简体中文

如需有关产品的详细信息,请联系距您最近的 Yamaha 代表或授权经销商,可通过访问下方的二维码找到这些代表或经销商的信息。

繁體中文

如需產品的詳細資訊,請聯絡與您距離最近的 Yamaha 銷售代表或授權經銷商,您可以掃描下方的二維條碼查看相關聯絡資料。

한국어

제품에 대한 자세한 정보는 아래 2D 바코드에 액세스하여 가까운 Yamaha 담당 판매점 또는 공식 대리점에 문의하십시오.

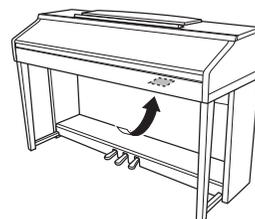


https://manual.yamaha.com/mi/address_list/

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. Serial



Pelat nama berada di bagian dasar unit.

(bottom_id_01)

TINDAKAN PENCEGAHAN

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

Peringatan kebakaran

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

Jika Anda melihat adanya kelainan

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



PERHATIAN

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

Catu daya/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.

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.

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.
- Untuk bangku yang dapat disesuaikan, jangan menyesuaikan tinggi bangku sambil mendudukinya, karena hal ini dapat menyebabkan penggunaan tenaga yang berlebihan pada mekanisme pengatur, yang mungkin menyebabkan kerusakan pada mekanisme tersebut atau bahkan cedera.
- Jika sekrup bangku menjadi longgar akibat penggunaan yang berlebihan dalam waktu lama, kencangkan sekrupnya secara berkala dengan menggunakan alat yang ditetapkan untuk mencegah kemungkinan kecelakaan atau cedera.
- Awasi anak kecil agar tidak jatuh ke belakang bangku. Karena bangku tersebut tidak ada sandarannya, penggunaan tanpa diawasi dapat menyebabkan kecelakaan atau cedera.

PEMBERITAHUAN

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

■ Penanganan

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

■ Pemeliharaan

- Saat membersihkan instrumen, gunakan kain yang halus dan kering/sedikit basah. Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, alkohol, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia.
- 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

- Lagu yang telah direkam dan Lagu yang telah diedit /Gaya/Suara/data pengaturan MIDI, dsb. akan hilang bila Anda mematikan instrumen. Ini juga terjadi bila instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 18). Simpan data ke instrumen atau ke flash-drive USB (halaman 81).
- Anda dapat mencadangkan data dan pengaturan instrumen ini ke flash-drive USB sebagai file cadangan (halaman 38). Anda dapat memulihkan file cadangan ke instrumen. Untuk melindungi terhadap kehilangan data akibat kerusakan, kesalahan pengoperasian, dsb., simpan data penting Anda ke flash-drive USB.
- Untuk informasi tentang penanganan flash-drive USB, lihat halaman 106.
- Untuk melindungi terhadap kehilangan data karena kerusakan flash-drive USB, kami merekomendasikan agar Anda menyimpan data penting ke flash-drive USB cadangan atau perangkat eksternal seperti komputer sebagai data cadangan.

Informasi

■ Tentang hak cipta

- Menyalin data musik yang tersedia secara komersial, termasuk namun tidak terbatas pada, data MIDI dan/atau data audio, dilarang keras, kecuali untuk Anda gunakan sendiri.
- Produk ini berisi dan dipaketkan bersama konten yang hak ciptanya dimiliki oleh Yamaha atau lisensi penggunaan hak cipta pihak lain yang dimiliki oleh Yamaha. Karena undang-undang hak cipta dan undang-undang terkait lainnya, Anda TIDAK diizinkan untuk menyebarkan media yang menyimpan atau merekam konten ini dan tetap nyaris sama atau sangat mirip dengan yang ada di produk ini.

* Konten yang diterangkan di atas berisi program komputer, data Gaya Pengiring, data MIDI, data WAVE, data rekaman suara, not, data not, dsb.

* Anda boleh menyebarkan media berisi rekaman permainan atau produksi musik Anda yang menggunakan konten ini, dan dalam hal demikian tidak diperlukan izin dari Yamaha Corporation.

■ Tentang fungsi/data yang disertakan bersama instrumen

- Beberapa lagu preset telah diedit panjangnya atau aransementnya, dan mungkin tidak persis sama dengan aslinya.
- 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.
- Font bitmap yang digunakan dalam instrumen ini disediakan oleh dan dimiliki oleh Ricoh Co., Ltd.

■ 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.
- iPhone, iPad, dan iPod touch adalah merek dagang dari Apple Inc., yang telah terdaftar di A.S. dan di negara-negara lainnya.
- Nama perusahaan dan nama produk dalam panduan ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaannya masing-masing.

■ Penalaan

Tidak seperti pada piano akustik, instrumen ini tidak memerlukan penalaan oleh ahli (walaupun tinada dapat disesuaikan sendiri oleh pengguna agar serasi dengan instrumen lain). Ini karena tinada instrumen digital selalu terjaga sempurna. Walau demikian, jika Anda merasa ada sesuatu yang tidak normal mengenai sentuhan keyboard, hubungi dealer Yamaha Anda.

Format yang Kompatibel



“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.

Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

Dokumen yang Disertakan



Owner's Manual (Panduan untuk Pemilik) (buku ini)

Memberikan penjelasan umum atas berbagai fungsi dasar Clavinova.



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.



Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)

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



MIDI Reference (Referensi MIDI)

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

Untuk memperoleh panduan ini, akseslah situs web Yamaha Downloads, pilih negara Anda, masukkan "CVP-701" dalam kotak Model Name, kemudian klik [Search].

Yamaha Downloads

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

Aksesori yang Disertakan

■ Owner's Manual (Panduan untuk Pemilik) (buku ini)

■ Garansi*

■ Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online)

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

■ Data List (Daftar Data)

■ "50 Greats for the Piano" (50 Terbaik untuk Piano) (buku musik)

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/>

■ Set Penahan (halaman 113)

■ Kabel Listrik

■ Bangku*

* Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area tertentu. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

Daftar Isi

TINDAKAN PENCEGAHAN.....	5
PEMBERITAHUAN.....	7
Informasi.....	7
Tentang Panduan.....	9
Aksesori yang Disertakan.....	9

Selamat datang di Clavinova 12

Kontrol Panel 14

Memulai 16

Membuka/Menutup Penutup Kunci	16
Menggunakan Sandaran Catatan Musik	16
Catu Daya	17
Menyalakan/Mematikan Instrumen	18
Menyesuaikan Volume Master	19
Menggunakan Headphone	20
Mengubah Bahasa Tampilan	21
Menyesuaikan Kecerahan Tampilan	21
Menampilkan Nama Pemilik dalam Tampilan Pembuka	22
Menggunakan Pedal	23
Memainkan Demo	24
Kontrol Berbasis Tampilan	25
Pesan Di Tampilan	28
Pemilihan Instan untuk Tampilan — Akses Langsung	28
Konfigurasi Tampilan Utama	29
Konfigurasi Tampilan Pemilihan File	30
Manajemen File/Folder	32
Memasukkan Karakter	36
Pencadangan Data	38
Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik	39

1 Piano Room – Menikmati Permainan Piano – 40

Memainkan Piano Di Piano Room	40
-------------------------------------	----

Memainkan Piano dalam Sesi dengan Instrumen Lainnya	41
Mengubah/Mengembalikan Pengaturan Piano Room	42
Merekam Permainan Anda di Piano Room	43

2 Suara – Memainkan keyboard – 44

Memainkan Suara Preset	44
Memanggil Pengaturan Piano Default (Pengaturan Ulang Piano)	48
Fungsi Penguncian Piano	48
Memainkan Suara VRM dengan Penyempurnaan Resonansi yang Realistik ...	49
Memainkan Suara Artikulasi Super	50
Transpose Titinada di Seminada	50
Menerapkan Efek Suara	51
Membuat Sendiri Suara Suling Organ	53
Mengatur Respons Sentuhan untuk Keyboard	55
Menggunakan Metronom	56

3 Gaya – Memainkan Irama dan Pengiring – 58

Memainkan dengan Gaya	58
Akor	60
Mengubah Jenis Penjarian Akor	60
Mengoperasikan Playback Gaya	62
Menyesuaikan Tempo	64
Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya yang Dipilih (Pengaturan Satu Sentuhan)	64
Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya)	65
Mengaktifkan/Menonaktifkan Bagian Gaya dan Mengubah Suara	67
Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Gaya dan Keyboard	68
Mengubah Titik Pisah	69

4 Playback Lagu	
– Memainkan dan Mempraktikkan Lagu –	71
Playback Lagu	71
Menampilkan Notasi Musik (Skor)	74
Menampilkan Lirik (Teks)	75
Mengaktifkan/Menonaktifkan Kanal Lagu	75
Praktik Satu Tangan dengan Lampu Panduan	76
Playback Pengulangan	77
Memainkan Beberapa Lagu Berulang-ulang	78
5 Perekaman Lagu melalui MIDI	
– Merekam Permainan Anda melalui MIDI –	79
Merekam Permainan Anda (Perekaman Cepat)	79
Menyimpan File	81
Membuat Karya Piano dengan Merekam Bagian Tangan Kiri dan Tangan Kanan Secara Terpisah (Perekaman Multi Kanal)	82
6 Pemutar/Perekam Audio USB	
– Playback dan Merekam File Audio –	84
Memainkan Kembali File Audio	84
Merekam Permainan Anda sebagai Audio	88
7 Mikrofon	
– Menghubungkan Mikrofon dan Menyanyi Diiringi Permainan Anda –	90
Menghubungkan Mikrofon	90
8 Pencari Musik	
– Memanggil Pengaturan yang Ideal (Suara, Gaya, dsb.) untuk Setiap Lagu –	92
Memilih Pengaturan Panel yang Diinginkan dari Record	92
Mencari Pengaturan Panel	95
9 Memori Registrasi	
– Menyimpan dan Mengingat Pengaturan Panel Khusus –	97
Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda	97
Menyimpan Memori Registrasi sebagai File Bank	98
Mengingat Pengaturan Panel Terdaftar	99
10 Konsol Pencampur	
– Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –	100
Prosedur Dasar	100
11 Koneksi	
– Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –	103
Menghubungkan Perangkat Audio	103
Menghubungkan Mikrofon atau Gitar	104
Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki	105
Menghubungkan Perangkat USB	106
Menghubungkan ke Komputer	108
Menghubungkan ke iPhone/iPad	108
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal	110
12 Utilitas/Sistem	
– Membuat Pengaturan Global –	111
Prosedur Dasar	112
Perakitan	113
Pemecahan Masalah	116
Bagan Tombol Panel	119
Spesifikasi	122
Index	125

Selamat datang di Clavinova

Rasa Piano Akustik Sejati



Instrumen ini dilengkapi Suara piano yang indah, yang dibuat dengan sampel-sampel piano besar konser andalan CFX Yamaha dan piano besar konser Bösendorfer* yang terkenal, serta keyboard khusus untuk menirukan sepenuhnya respons sentuhan alami dan nuansa ekspresif dari piano besar konser sungguhan, termasuk kemampuan mengulang cepat. Selain itu, instrumen ini dilengkapi fungsi VRM yang secara akurat menirukan resonansi akustik piano besar, yang secara halus berubah melalui pengaturan waktu dan kekuatan sentuhan pemain dan pengoperasian pedal. Ini memungkinkan ekspresi nuansa permainan yang paling halus sekalipun dan merespons dengan teliti terhadap penggunaan pedal dan permainan kunci Anda.

Fitur Piano Room baru memberikan kenikmatan bermain piano yang jauh lebih besar. Piano Room memungkinkan Anda memilih jenis piano yang diinginkan serta suasana ruang berbeda — yang memberikan pengalaman total bermain piano, serasa memainkan piano sesungguhnya. Terlebih lagi, Anda dapat memainkan bersama pemain “session” virtual, dan menikmati pengalaman yang seolah-olah bermain bersama band dengan instrumen musik lain.

* Bösendorfer adalah anak perusahaan Yamaha.

▶▶▶ halaman 40

Memainkan Beragam Genre Musik

Secara alami, CVP menyediakan banyak Suara piano yang realistis untuk kenikmatan Anda memainkannya. CVP juga menyediakan aneka macam instrumen autentik, baik akustik maupun elektronik, termasuk organ, gitar, saksofon, dan instrumen lainnya yang digunakan dalam banyak genre musik — sehingga Anda bermain meyakinkan dalam segala gaya musik yang diinginkan. Selain itu, secara realistis Suara Artikulasi Super menciptakan kembali banyak teknik permainan dan bunyi karakteristik saat seorang seniman memainkan instrumen. Hasilnya adalah ekspresi yang teramat detail — seperti bunyi jari bergeser di gitar yang sangat realistis, dan dengus napas yang ekspresif di saksofon serta alat musik tiup lainnya.

▶▶▶ halaman 44

Band Pengiring Lengkap

Sekalipun Anda bermain sendirian, CVP dapat menjadi band pendukung yang lengkap bagi Anda! Memainkan akor secara otomatis akan mengaktifkan dan mengontrol dukungan pengiring otomatis (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! Anda dapat mengubah aransemen sambil memainkan, yang langsung memilih irama berbeda dengan seketika, termasuk Pendahuluan, Penutup, dan Pengisi, selama permainan Anda.

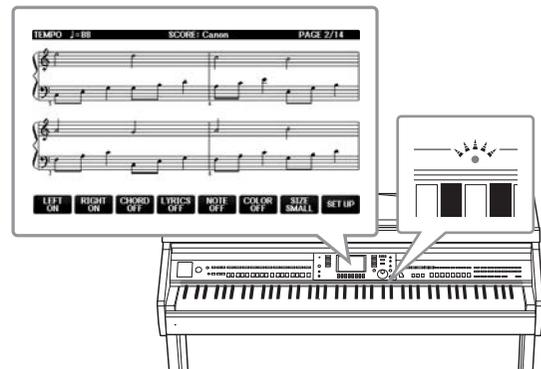


▶▶▶ halaman 58

Fitur Pelajaran Lagu yang Dapat Dinikmati — dengan Tampilan Skor dan Lampu Panduan

Fitur Pelajaran adalah cara mengasyikkan untuk mempelajari dan menguasai Lagu, dengan notasi yang diperlihatkan pada tampilan. Selain itu, setiap kunci keyboard mempunyai lampu panduan, yang akan menyala untuk menunjukkan not yang akan dimainkan, sehingga Anda dapat mempraktikkan melodi dan frasa dengan mulus — sekalipun Anda seorang pemula atau kesulitan membaca notasi.

▶▶▶ halaman 76



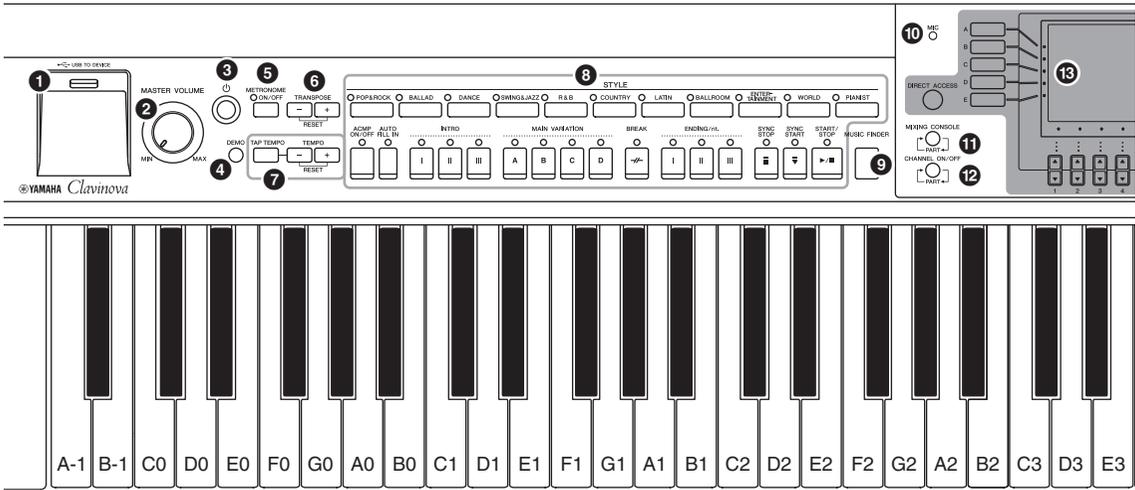
Nyanyikan Bersama Playback Lagu atau Permainan Anda Sendiri

Karena mikrofon dapat dihubungkan ke Clavinova dan lirik Lagu dapat diperlihatkan pada tampilan, Anda dapat menikmati permainan keyboard bersama playback Lagu. Anda juga dapat menyembunyikan bagian vokal pada rekaman audio, sehingga Anda dapat bernyanyi bersama (atau menggantikan!) artis dan grup favorit Anda, serta lebih menikmati permainan musik.

▶▶▶ Halaman 75, 90



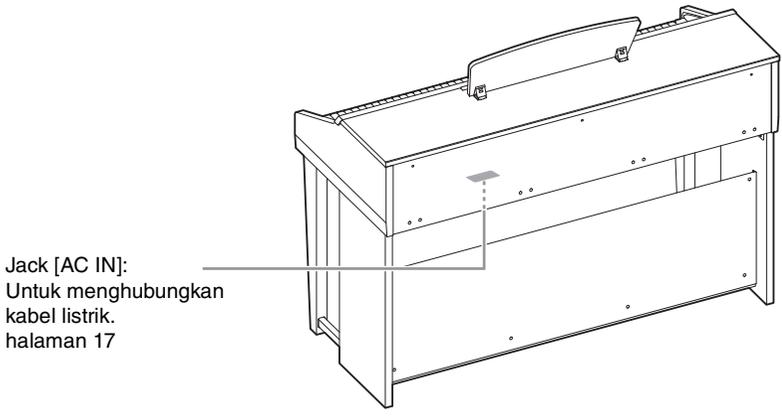
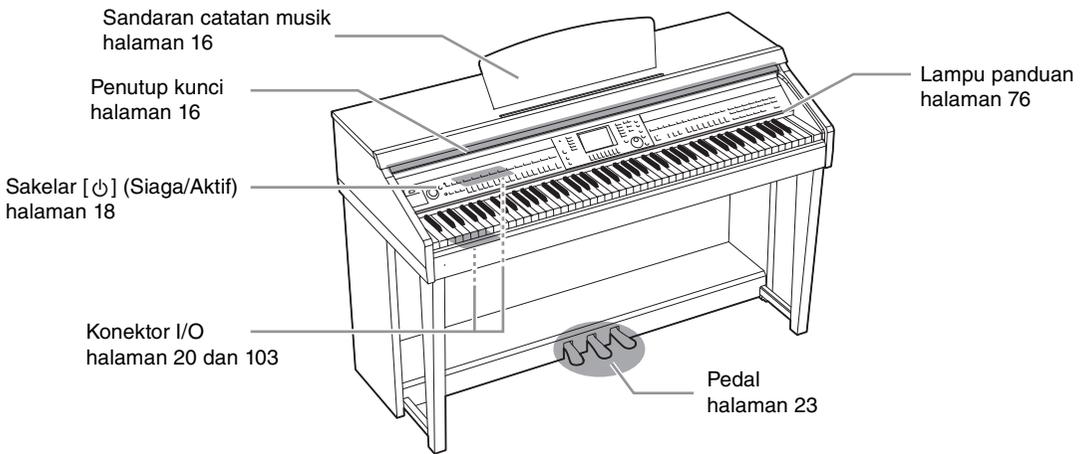
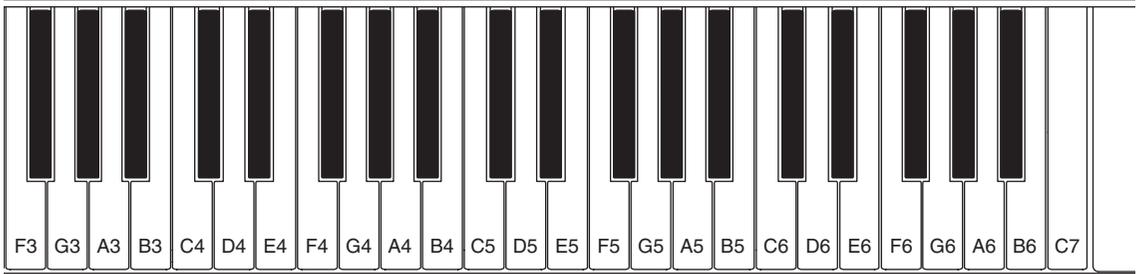
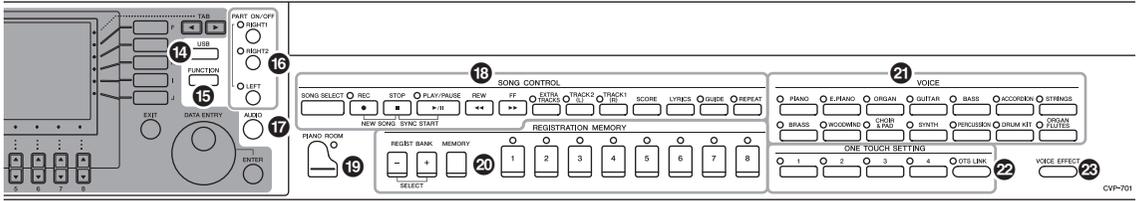
Kontrol Panel



Pengaturan Panel (Penyetelan Panel)

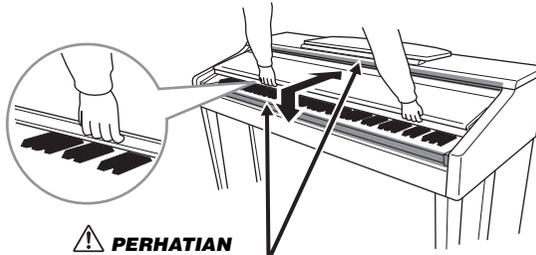
Dengan menggunakan berbagai kontrol di panel, Anda dapat membuat beragam pengaturan seperti memilih Suara atau Gaya, menala titinada, dan seterusnya. Pengaturan instrumen ini disebut sebagai “pengaturan panel” atau “penyetelan panel” dalam buku panduan ini.

- 1 Terminal [USB TO DEVICE] halaman 106**
Untuk menghubungkan flash-drive USB.
- 2 Kontrol [MASTER VOLUME] halaman 19**
Menyesuaikan volume keseluruhan.
- 3 Sakelar [ϕ] (Siaga/Aktif) halaman 18**
Menyalakan instrumen atau menyiagakannya.
- 4 Tombol [DEMO]..... halaman 24**
Memainkan Demo.
- 5 Tombol [METRONOME ON/OFF]..... halaman 56**
Mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.
- 6 Tombol TRANSPOSE..... halaman 50**
Tombol ini melakukan transposisi titinada dalam interval seminada.
- 7 Tombol [TAP TEMPO]/TEMPO halaman 64**
Ini mengontrol tempo untuk Gaya, Lagu MIDI, dan playback Metronom.
- 8 Tombol STYLE halaman 58**
Tombol ini memilih Gaya dan mengontrol playback Gaya.
- 9 Tombol [MUSIC FINDER]..... halaman 92**
Memanggil pengaturan panel ideal untuk permainan Anda.
- 10 Lampu [MIC]..... halaman 90**
Untuk memeriksa tingkat input mikrofon.
- 11 Tombol [MIXING CONSOLE]..... halaman 100**
Memanggil beragam pengaturan untuk keyboard, Gaya, dan bagian Lagu.
- 12 Tombol [CHANNEL ON/OFF]halaman 67, 75**
Memanggil pengaturan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan kanal Gaya/Lagu.
- 13 LCD dan kontrol terkait.....halaman 25**
- 14 Tombol [USB].....halaman 31, 84**
Memanggil tampilan untuk memilih file di flash-drive 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 (halaman 9).
- 16 Tombol PART ON/OFF.....halaman 47**
Mengaktifkan atau menonaktifkan bagian keyboard.
- 17 Tombol [AUDIO]halaman 84**
Memainkan kembali Lagu audio dan merekam permainan Anda dalam format audio.
- 18 Tombol SONG CONTROL.....halaman 71**
Tombol ini memilih Lagu dan mengontrol playback Lagu.
- 19 Tombol [PIANO ROOM]halaman 40**
Untuk memanggil dengan seketika pengaturan optimal yang berkaitan dengan piano guna memainkan instrumen sekedar sebagai piano, atau memainkan dalam suasana seperti sebuah sesi dengan suara band lengkap.
- 20 Tombol REGISTRATION MEMORYhalaman 97**
Tombol ini mendaftarkan dan mengingat pengaturan panel.
- 21 Tombol VOICE.....halaman 44**
Tombol ini memilih sebuah Suara.
- 22 Tombol ONE TOUCH SETTINGhalaman 64**
Tombol ini memanggil pengaturan panel yang sesuai untuk Gaya.
- 23 Tombol [VOICE EFFECT]halaman 51**
Ini menerapkan beragam efek pada permainan keyboard.



Membuka/Menutup Penutup Kunci

Saat membuka penutup kunci, angkat penutupnya pelan-pelan, kemudian dorong dan geser agar terbuka. Saat menutup penutup kunci, geser penutupnya ke arah Anda dan pelan-pelan turunkan penutup di atas kunci.



PERHATIAN
Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit saat membuka/menutup penutupnya.

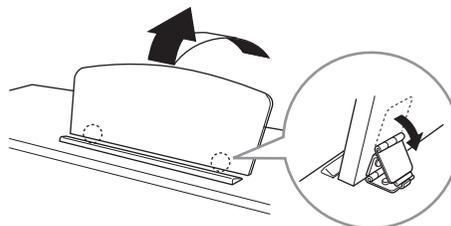
PERHATIAN

- 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.
- 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.

Menggunakan Sandaran Catatan Musik

Untuk menaikkan sandaran catatan musik:

- 1 Tarik sandaran catatan musik ke atas dan ke arah Anda sejauh mungkin.
- 2 Lipat ke bawah kedua penyangga logam di sebelah kiri dan kanan sandaran catatan musik.
- 3 Turunkan sandaran catatan musik sehingga penyangga dari logam terkunci pada tempatnya.

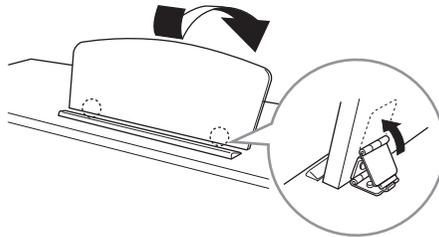


PERHATIAN

Jangan mencoba menggunakan sandaran catatan musik dalam posisi setengah naik. Juga, saat menaikkan atau menurunkan sandaran catatan musik, jangan melepaskan tangan Anda dari sandaran catatan musik hingga benar-benar naik atau turun.

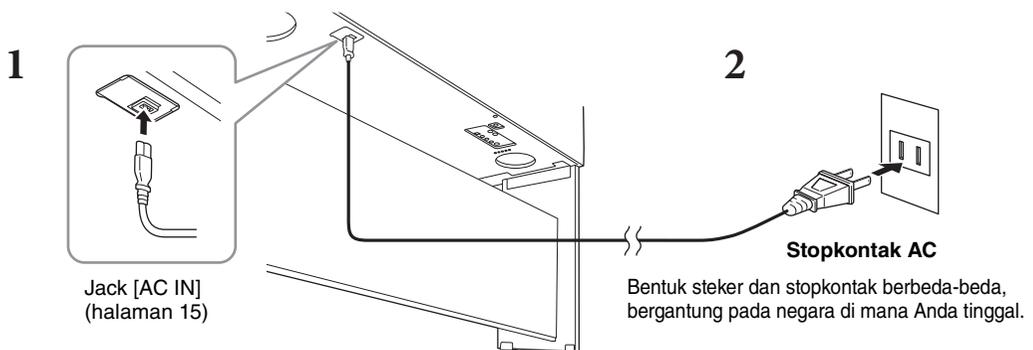
Untuk menurunkan sandaran catatan musik:

- 1 Tarik sandaran catatan musik ke arah Anda sejauh mungkin.
- 2 Naikkan kedua penyangga dari logam (di bagian belakang sandaran catatan musik).
- 3 Pelan-pelan turunkan sandaran catatan musik hingga turun sepenuhnya.



Catu Daya

Hubungkan steker kabel listrik sesuai urutan yang ditampilkan dalam ilustrasi. Di beberapa area, adaptor steker mungkin telah disediakan agar sesuai dengan konfigurasi pin stopkontak AC di dinding di area Anda.



⚠ PERINGATAN

Gunakan hanya kabel listrik yang disertakan.

⚠ PERHATIAN

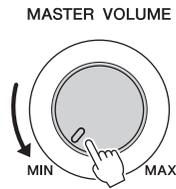
Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak.

CATATAN

Saat melepaskan kabel listrik, terlebih dahulu matikan listriknya, kemudian ikuti prosedur ini dalam urutan terbalik.

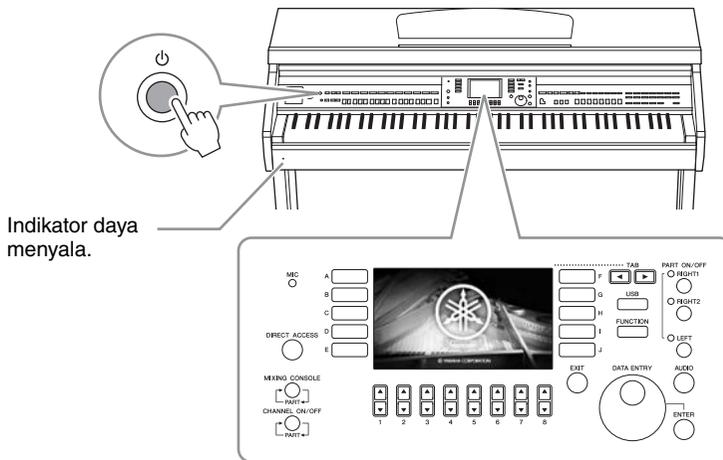
Menyalakan/Mematikan Instrumen

- 1 Putar ke bawah putaran [MASTER VOLUME] ke “MIN.”



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

Tampilan dan indikator daya yang berada di bawah ujung kiri keyboard akan menyala. Sesuaikan volume sebagaimana yang diinginkan sambil memainkan keyboard.



- 3 Tekan dan tahan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) selama sekitar satu detik untuk mematikannya.

⚠ PERHATIAN

Sekalipun sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) dalam status siaga, listrik masih mengalir ke instrumen walaupun kecil. Lepaskan steker listrik dari stopkontak bila instrumen tidak akan digunakan dalam waktu lama, atau selama terjadi badai petir.

PEMBERITAHUAN

Saat merekam atau mengedit, atau saat pesan ditampilkan, listriknya tidak dapat dimatikan sekalipun Anda menekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif). Jika Anda ingin mematikan listriknya, tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) setelah merekam, mengedit, atau setelah pesannya hilang. Jika Anda perlu memaksa instrumen berhenti, tahan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) selama lebih dari tiga detik. Perhatikan, menghentikan operasi secara paksa dapat menyebabkan hilangnya data dan kerusakan pada instrumen.

Fungsi Mati Otomatis

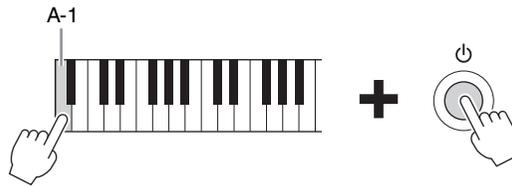
Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis adalah sekitar 15 menit secara default; walau demikian, Anda dapat mengubah pengaturan ini.

PEMBERITAHUAN

Data yang tidak disimpan melalui operasi Simpan akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis. Pastikan Anda menyimpan data sebelum hal ini terjadi.

■ Menonaktifkan Mati Otomatis (metode sederhana)

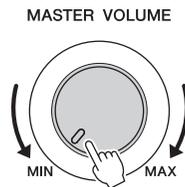
Nyalakan instrumen sambil menahan kunci terendah pada keyboard. Sebuah pesan akan muncul sebentar, kemudian instrumen dinyalakan dengan Mati Otomatis yang dinonaktifkan.



Untuk mengetahui detail tentang cara mengatur waktu Mati Otomatis, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web pada situs web (halaman 9), Bab 12.

Menyesuaikan Volume Master

Untuk menyesuaikan volume suara keyboard keseluruhan, gunakan putaran [MASTER VOLUME] sambil memainkan keyboard.



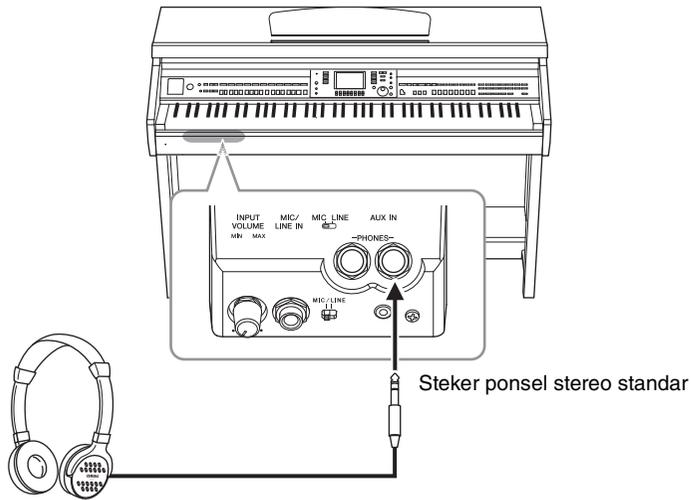
PERHATIAN

Jangan menggunakan instrumen dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya.

Intelligent Acoustic Control (IAC)

IAC adalah fungsi yang secara otomatis menyesuaikan dan mengontrol kualitas suara sesuai dengan volume instrumen keseluruhan. Sekalipun volume sudah rendah, suara rendah dan suara tinggi masih terdengar jelas. IAC hanya memengaruhi output suara speaker instrumen. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi IAC, dan mengatur kedalaman, walaupun pengaturan default untuk fungsi ini diaktifkan. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), Bab 12.

Menggunakan Headphone



Karena instrumen ini dilengkapi dua jack [PHONES], Anda dapat menghubungkan dua set headphone stereo standar. Jika Anda menggunakan satu headphone saja, Anda dapat memasangnya ke salah satu jack ini.

⚠ PERHATIAN

Jangan menggunakan headphone dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya.

Menirukan jarak suara alami (Optimiser Stereofonis)

Fitur Optimiser Stereofonis menghasilkan sensasi lapang untuk headphone yang Anda dengar saat memainkan piano akustik. Umumnya, suara dari headphone terlalu dekat dengan telinga Anda untuk suara alami. Bila fungsi ini diaktifkan, Anda dapat merasakan jarak suara alami seolah suara tersebut berasal dari piano, padahal Anda mendengarkannya di headphone. Fungsi ini hanya efektif pada Suara VRM (halaman 49) dan tidak memengaruhi output suara speaker instrumen. Anda dapat menonaktifkan fungsi ini, walaupun pengaturan default untuk fungsi ini diaktifkan. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), Bab 12.

Menggunakan Gantungan Headphone

Gantungan headphone telah disertakan dalam paket instrumen sehingga Anda dapat menggantung headphone pada instrumen. Pasang gantungan headphone dengan mengikuti instruksi di akhir panduan ini.

PEMBERITAHUAN

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

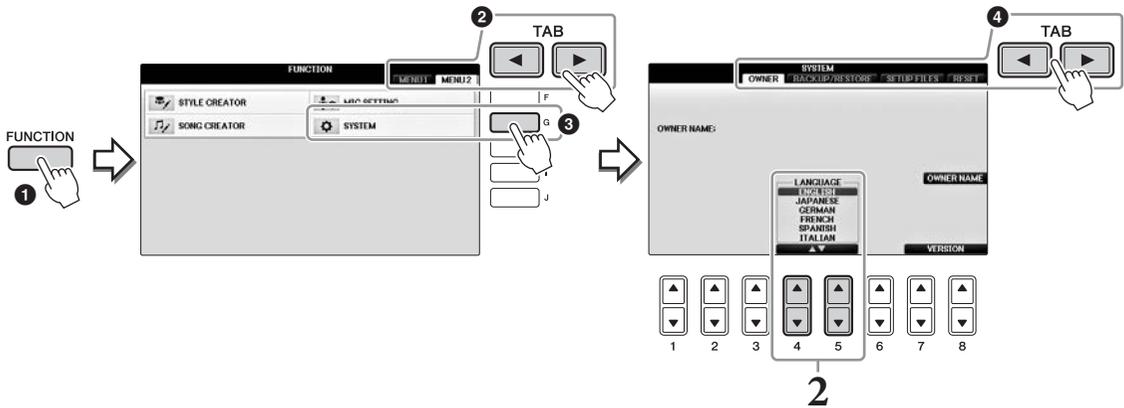
Dalam panduan ini, tanda panah digunakan dalam instruksi, yang menunjukkan secara cepat proses pemanggilan tampilan dan fungsi tertentu.

Mengubah Bahasa Tampilan

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

1 Panggil tampilan pengoperasian.

① [FUNCTION] → ② TAB [◀][▶] MENU2 → ③ [G] (SYSTEM) → ④ TAB [◀][▶] OWNER



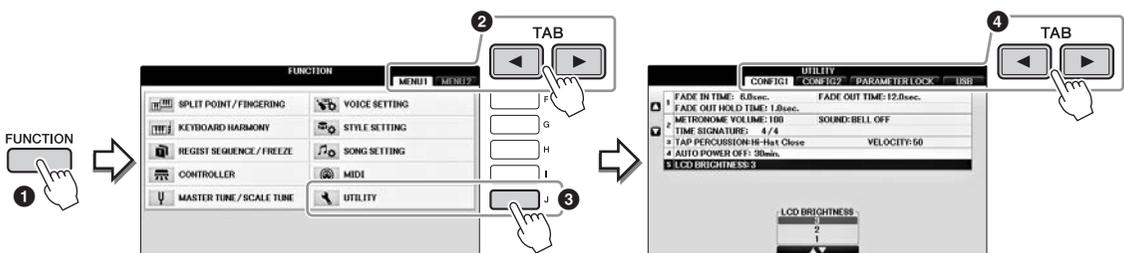
2 Gunakan tombol [4▲▼]/[5▲▼] untuk memilih bahasa yang diinginkan.

Bahasanya sekarang telah diatur.

Menyesuaikan Kecerahan Tampilan

1 Panggil tampilan pengoperasian.

① [FUNCTION] → ② TAB [◀][▶] MENU1 → ③ [J] (UTILITY) → ④ TAB [◀][▶] CONFIG1



2 Gunakan tombol [A]/[B] untuk memilih “LCD BRIGHTNESS”.

3 Sesuaikan kecerahan tampilan dengan menggunakan tombol [4▲▼]/[5▲▼].

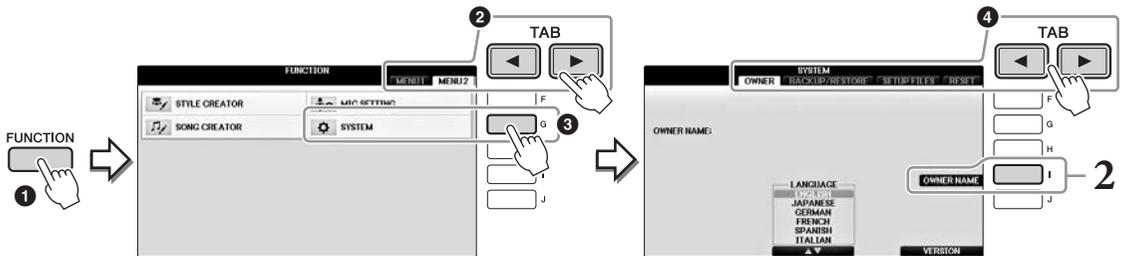
Tampilan paling gelap pada pengaturan “1” dan paling cerah pada “3”.

Menampilkan Nama Pemilik dalam Tampilan Pembuka

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

1 Panggil tampilan pengoperasian.

1 [FUNCTION] → 2 TAB [◀][▶] MENU2 → 3 [G] (SYSTEM) → 4 TAB [◀][▶] OWNER



2 Tekan tombol [I] (OWNER NAME) untuk memanggil tampilan Nama Pemilik.

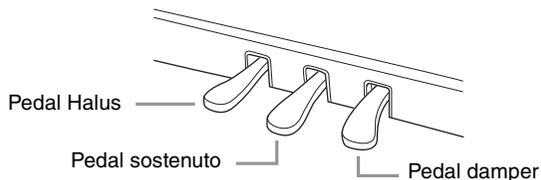
Lihat halaman 36 untuk mengetahui detail tentang memasukkan karakter.

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.

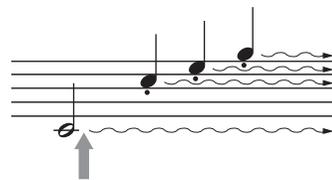
Menggunakan Pedal

Instrumen ini menyediakan tiga pedal.



■ Pedal damper (Kanan)

Penekanan pedal ini memungkinkan Anda menahan (sustain) not bahkan setelah melepaskan kunci. Bila Anda memilih Suara Piano yang kompatibel dengan VRM (halaman 49), menekan pedal ini akan mengaktifkan VRM untuk menghasilkan secara akurat resonansi unik dari papan suara dan dawai piano besar akustik. Pedal ini dapat digunakan untuk mengontrol fungsi pedal setengah.



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

Fungsi pedal setengah:

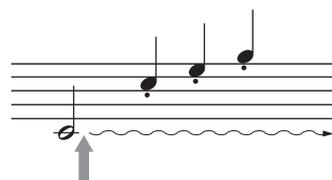
Fungsi ini memungkinkan Anda untuk memvariasikan panjang sustain yang bergantung pada sejauh apa pedal ditekan. Semakin menekan pedal, semakin lama suara bertahan. Misalnya, jika Anda menekan pedal damper dan semua not yang Anda mainkan terdengar agak samar dan nyaring dengan terlalu banyak sustain, Anda dapat melepaskan pedal secara parsial untuk mengurangi sustain (kesamaran). Titik di mana tekanan pada pedal memengaruhi peredaman damper (titik pedal setengah) dapat diatur dengan cara berikut: Tombol [DIRECT ACCESS] → tekan pedal damper → [A]/[B] RIGHT → [4▲▼] HALF PEDAL POINT

CATATAN

Suara tertentu, seperti [STRINGS] atau [BRASS], terus bertahan bila pedal damper/sostenuto ditekan. Juga, Suara tertentu seperti drum kit mungkin tidak terpengaruh oleh penggunaan pedal damper/sostenuto.

■ Pedal sostenuto (Tengah)

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 sambil menahan not, not tersebut akan bertahan selama Anda menahan pedal.

■ Pedal Halus (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. Anda dapat menyesuaikan kedalaman efek pedal kiri. Tampilan Pemilihan Suara → [8▼] MENU1 → [5▼] VOICE SET → TAB [◀][▶] CONTROLLER → [A]/[B] LEFT PEDAL. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), Bab 11.

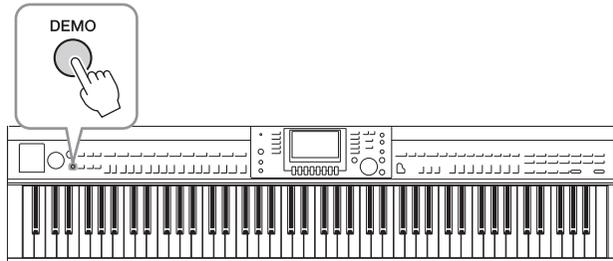
Membuat pengaturan untuk pedal

Anda dapat menetapkan salah satu dari beragam fungsi pada ketiga pedal atau pengontrol kaki/sakelar kaki (dijual secara terpisah) untuk melakukan hal seperti mengontrol Suara Artikulasi Super atau memulai dan menghentikan Lagu (halaman 105).

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] – [D] untuk menampilkan Demo tertentu.

Menekan salah satu tombol [F] – [I] akan memainkan Demo gambaran umum terus-menerus, dengan memanggil beragam tampilan secara berurutan.



Sub menu akan diperlihatkan pada tampilan. Tekan salah satu tombol [A] – [J] sesuai dengan submenu.

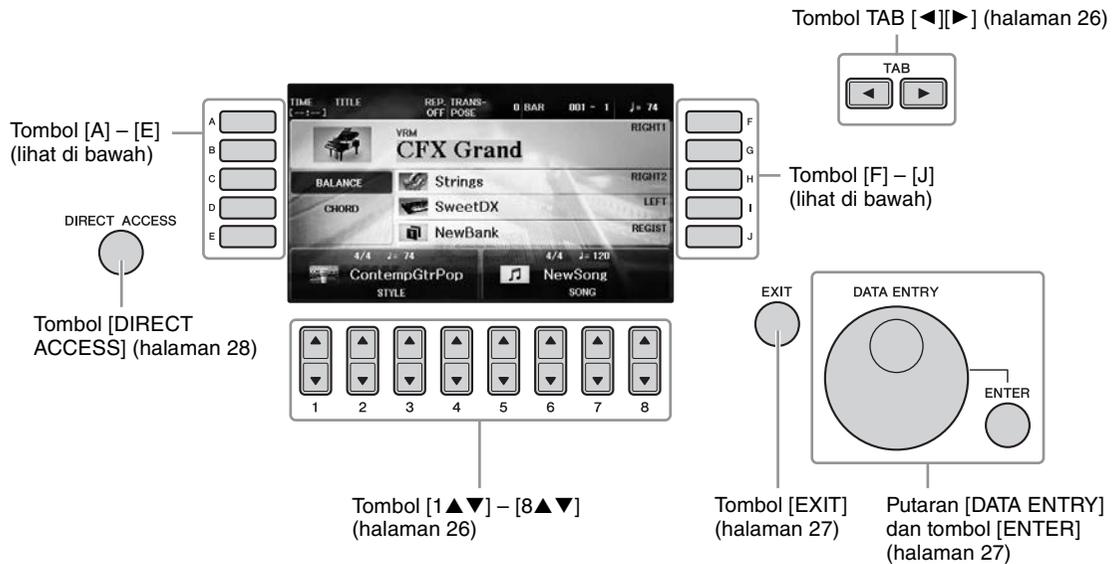
CATATAN

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

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

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] – [J]

Tombol [A] – [J] digunakan untuk memilih item menu yang bersangkutan, yang diperlihatkan di sebelahnya.

■ Contoh 1

Dalam tampilan Pemilihan File (halaman 30), 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] dan [I] digunakan untuk memilih parameter yang bersangkutan.

Tombol TAB [◀][▶]

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



Tombol [1▲▼] - [8▲▼]

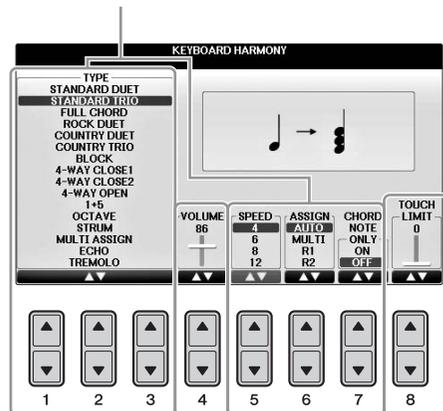
Tombol [1▲▼] - [8▲▼] digunakan untuk memilih atau menyesuaikan pengguna (ke atas atau ke bawah) untuk fungsi-fungsi yang ditampilkan langsung di bawahnya.

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

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



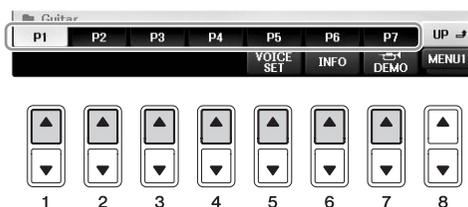
Jika menu muncul di bagian tampilan ini, gunakan tombol [1▼] - [8▼] (bawah) untuk memilih item yang diinginkan.



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▲] - [7▲] yang bersangkutan akan mengubah halaman tampilan.

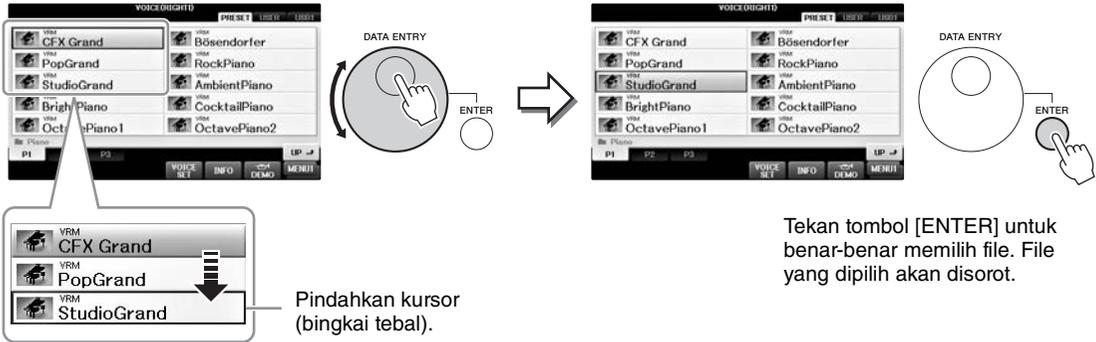


Putaran [DATA ENTRY] dan tombol [ENTER]

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

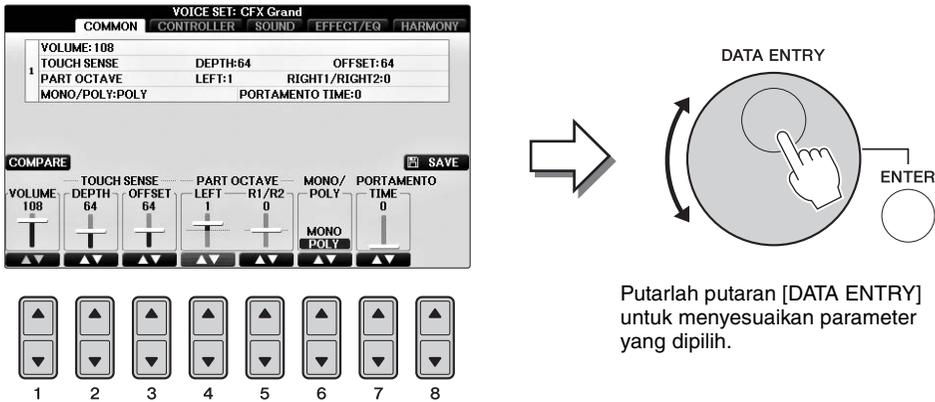
■ Memilih file (Suara, Gaya, Lagu, dan seterusnya)

Bila salah satu tampilan Pemilihan File (halaman 30) diperlihatkan, Anda dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] untuk memindah kursor, kemudian tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar memilih file.



■ 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 29).



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

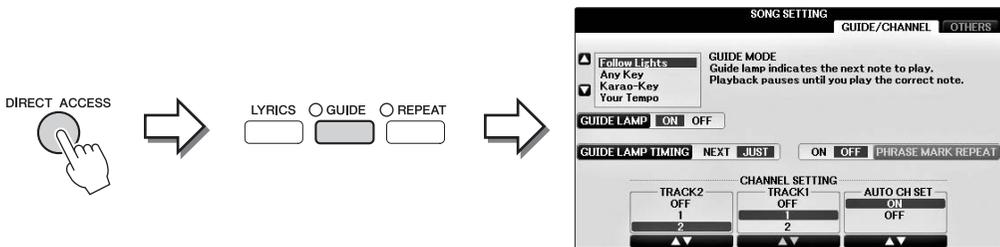
Dengan fungsi praktis Akses Langsung, Anda dapat memanggil langsung tampilan yang diinginkan — cukup dengan menekan satu tombol tambahan.

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 44). Menekan salah satu tombol [A] – [B] dan [F] – [I] akan memanggil tampilan Pemilihan Suara untuk setiap bagian.

CATATAN

Tanda "H" akan muncul bila fungsi Kiri Ditahan (halaman 51) diatur ke ON.

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 58).

3 Nama akor saat ini

Bila tombol [ACMP ON/OFF] diaktifkan dan Gaya sedang dimainkan, 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 71).

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 98).

CATATAN

Tanda "F" akan muncul bila fungsi Bekukan diatur ke ON. Ini memungkinkan Anda untuk mempertahankan pengaturan kelompok parameter tertentu dan membiarkannya tidak berubah, bahkan saat memilih tombol Memori Registrasi lainnya. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), Bab 9.

6 Keseimbangan Volume

Menekan tombol [C] akan menampilkan keseimbangan volume antar bagian. Ada dua halaman tampilan, dan Anda dapat berpindah-pindah di antaranya dengan menekan tombol [C] (halaman 68).

7 Transpose

Menampilkan jumlah transposisi dalam satuan seminafa (halaman 68).

8 TEMPO/BAR/BEAT

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

9 Informasi Audio

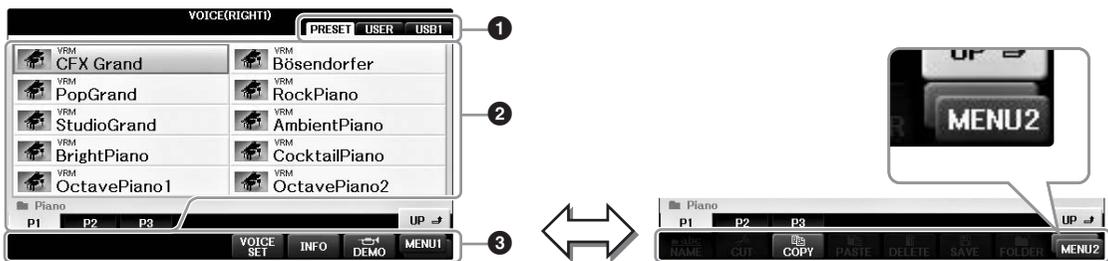
Menampilkan informasi untuk file audio yang dipilih (nama file, waktu, dsb.) Saat merekam dengan Pemutar/Perekam Audio USB dalam keadaan siaga, tanda “REC WAIT” akan muncul. Saat merekam, “REC” akan muncul.

10 Sekuensi Registrasi

Menunjukkan urutan sekuensi nomor Memori Registrasi (jika diaktifkan; halaman 99), yang dapat dipanggil melalui tombol TAB [◀][▶] atau pedal. Nomor Memori Registrasi yang dipilih akan dimasukkan dalam bingkai. Untuk mengetahui instruksi tentang pemrograman sekuensi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), Bab 9.

Konfigurasi Tampilan Pemilihan File

Tampilan Pemilihan File adalah untuk memilih Suara, Gaya, dan data (file) lainnya. Tampilan Pemilihan File muncul bila Anda menekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE atau STYLE, tombol SONG CONTROL [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 flash-drive USB. Ini hanya muncul bila flash-drive USB terhubung ke terminal [USB TO DEVICE] (halaman 106).

2 Data (file) yang dapat dipilih

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 semua nomor halaman tidak muat pada tampilan, tombol “Next” akan muncul, dan untuk halaman sebelumnya, akan muncul tombol “Prev.”

3 MENU1/MENU2

Di bagian bawah tampilan Pemilihan File, Anda dapat mengubah-ubah tanda antara MENU1 dan MENU2 dengan menekan tombol [8 ▼].

- **MENU1** Memilih MENU1 akan memperlihatkan nama-nama fungsi yang berkaitan dengan file saat ini (Suara, Gaya, Lagu, dsb.). Bila MENU1 dipilih dengan tampilan pemilihan Suara, misalnya, menekan tombol [7 ▼] akan memainkan demo Suara.
- **MENU2**..... Memilih MENU2 akan memperlihatkan nama-nama fungsi pada manajemen file/folder, seperti simpan, salin, pindah, dan hapus. Anda juga dapat mengganti nama file dan menatanya dalam beberapa folder, dengan membuat folder baru (halaman 32 – 37.)

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 orisinal Anda dalam tampilan USER/USB dengan membuat beberapa folder baru (halaman 32). 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.



Tekan tombol [8▲] (UP).

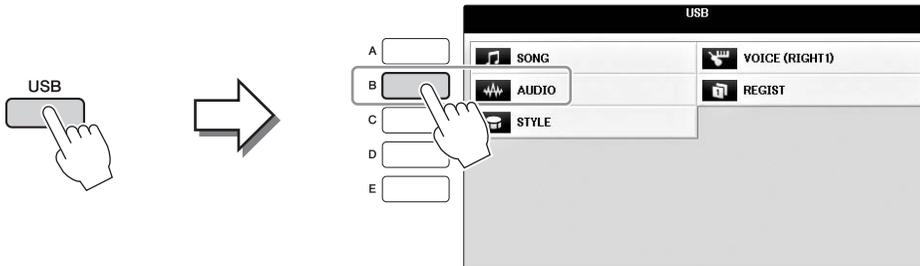


Tingkat berikutnya yang lebih tinggi — dalam hal ini, folder — akan ditampilkan. Setiap folder yang ditunjukkan dalam tampilan ini berisi berbagai Suara yang telah dikategorikan masing-masing.

Tampilan ini menunjukkan file Suara dalam sebuah folder.

Tampilan USB

Dengan menekan tombol [USB], Anda juga dapat mengakses file Suara, Gaya, dan file data lainnya yang tersimpan dalam flash-drive USB.



Manajemen File/Folder

Jika Anda telah menyimpan banyak file ke flash-drive 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 file, 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.

CATATAN

Folder baru tidak dapat dibuat di tab PRESET maupun folder "PianoRoom".

CATATAN

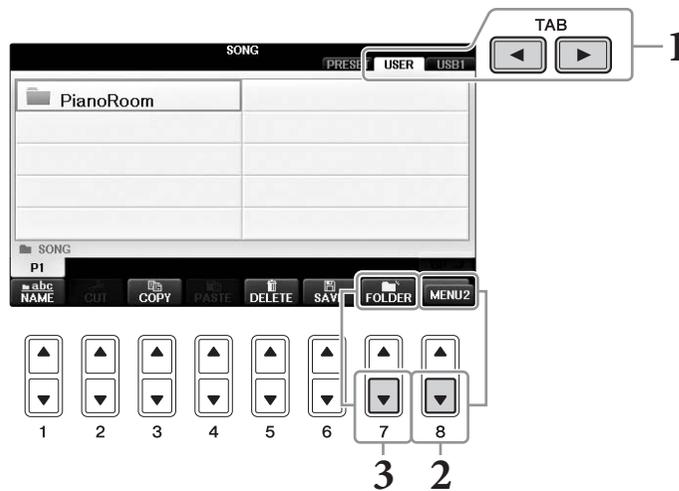
Jumlah file/folder maksimal yang dapat disimpan dalam sebuah folder adalah 500.

- 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.

CATATAN

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



- 2 Panggil MENU2 di bagian kanan bawah tampilan dengan menekan tombol [8▼] seperlunya.**
- 3 Tekan tombol [7▼] (FOLDER) untuk memanggil tampilan penamaan file untuk folder baru.**



- 4 Masukkan nama folder baru (lihat halaman 36).**

CATATAN

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

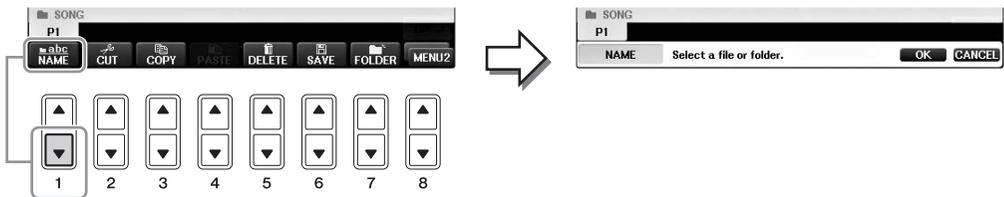
Mengganti Nama File/Folder

Operasi ini memungkinkan Anda mengganti nama file/folder.

CATATAN

- File dalam tab PRESET tidak dapat diganti namanya.
- Folder "PianoRoom" tidak dapat diganti namanya.

- 1 Panggil tampilan berisi file/folder yang ingin Anda ganti namanya.**
- 2 Panggil MENU2 di bagian kanan bawah tampilan dengan menekan tombol [8▼] seperlunya.**
- 3 Tekan tombol [1▼] (NAME).**
Jendela pop-up untuk operasi Ganti Nama akan muncul di bagian bawah tampilan.



- 4 Tekan salah satu tombol [A] – [J] sesuai dengan file/folder yang diinginkan.**
- 5 Tekan tombol [7▼] (OK) untuk mengonfirmasi pemilihan file/folder.**

CATATAN

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

- 6 Masukkan nama (karakter) file atau folder yang dipilih (halaman 36).**
File yang telah diganti namanya akan muncul pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

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. Perhatikan, beberapa file memiliki larangan untuk disalin/dipindah. Lihat “Pembatasan untuk Lagu terproteksi” pada halaman 73.

CATATAN

File dalam tab PRESET dan folder “PianoRoom” tidak dapat dipindah.

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

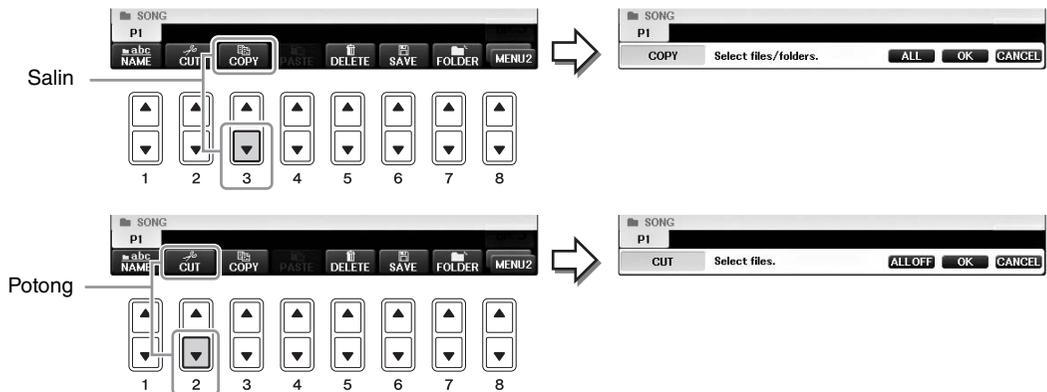
CATATAN

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.

2 Panggil MENU2 di bagian kanan bawah tampilan dengan menekan tombol [8▼] seperlunya.

3 Tekan tombol [3▼] (COPY) untuk menyalin atau [2▼] (CUT) untuk memindah.

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



4 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).

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

CATATAN

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

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

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

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

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

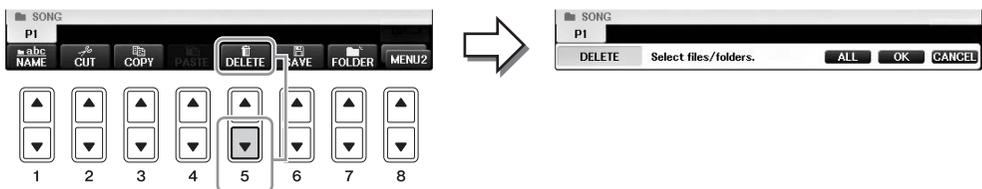
Menghapus File/Folder

Operasi ini memungkinkan Anda menghapus file/folder.

CATATAN

- File dalam tab PRESET tidak dapat dihapus.
- Folder "PianoRoom" tidak dapat dihapus.

- 1 Panggil tampilan berisi file/folder yang ingin Anda hapus.**
- 2 Panggil MENU2 di bagian kanan bawah tampilan dengan menekan tombol [8▼] seperlunya.**
- 3 Tekan tombol [5▼] (DELETE).**
Jendela pop-up untuk operasi Hapus akan muncul di bagian bawah tampilan.



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

CATATAN

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

- 6 Ikuti instruksi yang ditampilkan, dan pilih item sesuai dengan operasi yang diinginkan.**

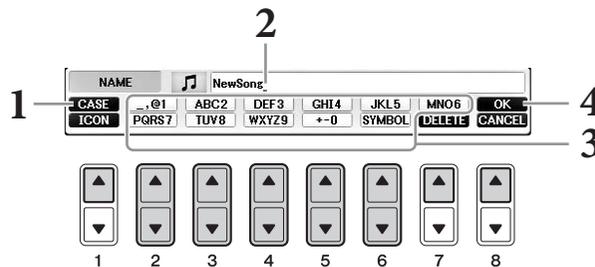
- YESMenghapus file/folder
- YES ALLMenghapus semua file/folder yang dipilih
- NOTidak jadi menghapus file/folder
- CANCEL.....Membatalkan operasi Hapus

CATATAN

Bergantung pada operasi tertentu, mungkin tidak semua item menu ini muncul, dan lokasinya di tampilan juga mungkin berbeda, bersama penempatan tombol.

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 21), 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 21), 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)

CATATAN

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

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

3 Gunakan 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.

CATATAN

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

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

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.

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).

■ 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], [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.

CATATAN

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

Pencadangan Data

Prosedur ini akan mencadangkan semua data yang tersimpan di drive USER (kecuali Lagu Terproteksi) dan pengaturan ke flash-drive USB sebagai file cadangan (ekstensi: .bup). File cadangan dapat dipulihkan ke instrumen lagi, sehingga Anda dapat memanggil kembali pengaturan panel dan data permainan yang telah Anda buat sebelumnya.

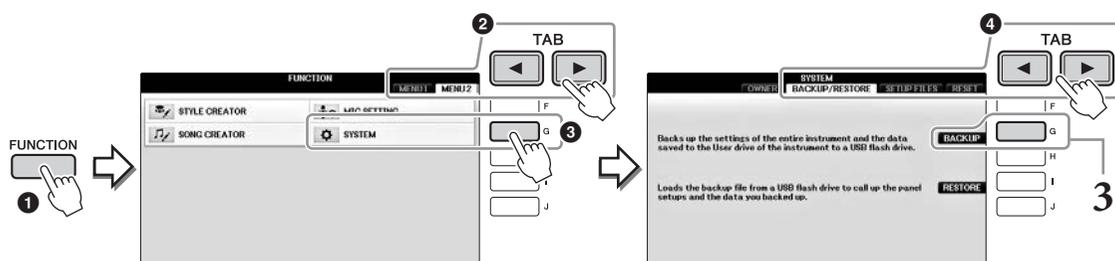
CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 106.

1 Hubungkan flash-drive USB untuk tempat menyimpan cadangan.

2 Panggil tampilan pengoperasian.

① [FUNCTION] → ② TAB [◀][▶] MENU2 → ③ [G] (SYSTEM) → ④ TAB [◀][▶]
BACKUP/RESTORE



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

PEMBERITAHUAN

Operasi pencadangan/pemulihan mungkin memerlukan waktu beberapa menit. Jangan mematikan instrumen selama operasi ini. Melakukan hal itu bisa mengakibatkan kerusakan pada data.

Memulihkan File Cadangan

Caranya, tekan tombol [I] (RESTORE) dalam langkah 3 di atas. Bila operasi selesai, instrumen akan dihidupkan ulang secara otomatis.

PEMBERITAHUAN

Pemulihan akan menghapus semua data dan pengaturan yang ada di drive "USER"; termasuk Lagu terproteksi, dan menggantinya dengan data yang telah diarsipkan sebelumnya. Pastikan menyalin atau memindahkan data penting ke flash-drive USB sebelum memulihkan (halaman 34).

CATATAN

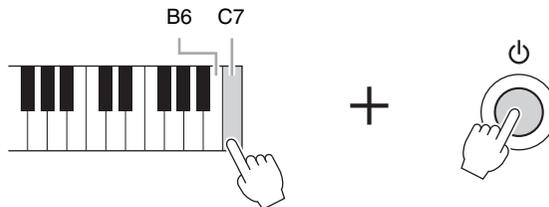
Untuk menyimpan Record Pencari Musik, Efek, Template MIDI, dan File Sistem, panggil tampilan pengoperasian: [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [G] (SYSTEM) → TAB [◀][▶] SETUP FILES. Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), Bab 12.

Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik

Memulihkan parameter Pengaturan Sistem ke pengaturan pabrik semula. Lihat buklet Data List (Daftar Data) terpisah untuk mengetahui detail tentang parameter Pengaturan Sistem, bertanda “O” dalam baris “System Setup” di daftar Parameter Chart (Bagan Parameter).

Menyalakan instrumen sambil menahan tombol paling kanan di keyboard akan menampilkan pesan yang menunjukkan bahwa inisialisasi sedang berlangsung. Pesan akan menghilang bila inisialisasi selesai.

Lagu yang telah direkam di lokasi USER (halaman 30) tidak akan dihapus oleh operasi ini.



CATATAN

Jika Anda hanya ingin mengembalikan pengaturan Memori Registrasi (halaman 97), nyalakan instrumen sambil menahan kunci B6.

Anda juga dapat memulihkan kelompok pengaturan yang ditetapkan ke nilai default pabrik, atau menghapus semua file/folder dalam drive USER. Panggil tampilan pengoperasian: [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [G] (SYSTEM) → TAB [◀][▶] RESET

Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), Bab 12.

Piano Room

– Menikmati Permainan Piano –

Fungsi Piano Room adalah bagi mereka yang ingin menikmati permainan instrumen seperti piano secara sederhana, praktis, dan utuh. Pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel, Anda dapat langsung memanggil pengaturan optimal tersebut untuk permainan piano dengan sekali tekan tombol. Anda juga dapat mengubah pengaturan piano sesukanya, atau Anda dapat menikmati permainan piano seolah sedang berada di ensemble kecil.

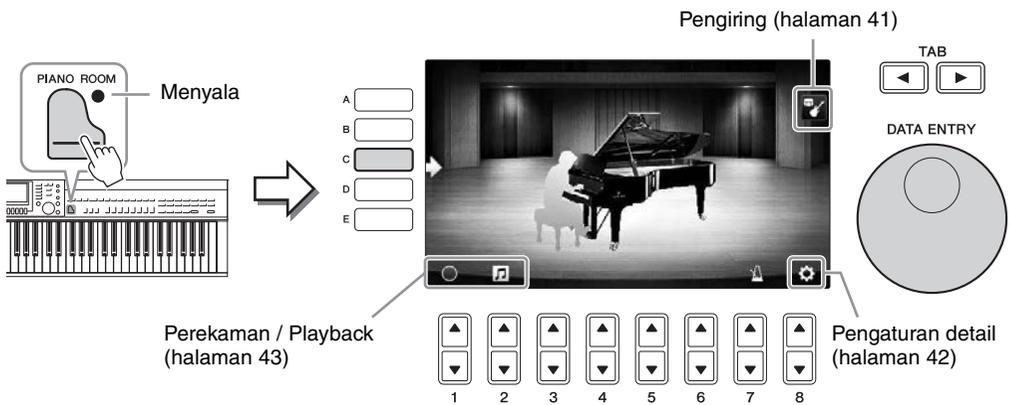
1

Piano Room – Menikmati Permainan Piano –

Memainkan Piano Di Piano Room

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

Operasi ini akan memanggil pengaturan panel yang optimal untuk permainan piano dan menonaktifkan semua fungsi lain yang tidak ada kaitannya. Walau demikian, kontrol volume master, tombol [PIANO ROOM], dan semua kontrol tampilan (selain tombol [DIRECT ACCESS]) dapat digunakan.



2 Mainkan keyboard.

Ubah pengaturan piano seperti Jenis Piano, Lingkungan (Jenis Gema), dsb. sesuai dengan jenis musik yang ingin Anda mainkan.

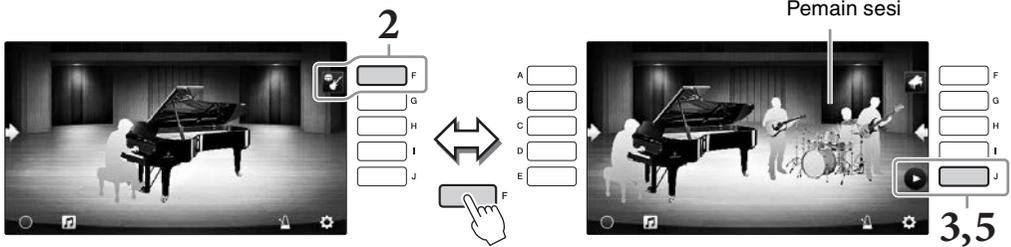
Jenis Piano	Tekan tombol [C] untuk memanggil daftar piano, kemudian pilih yang diinginkan dengan tombol [F] – [J]. Untuk menyusuri halaman daftar, gunakan tombol [8▲▼].
Lingkungan (Jenis Gema)	Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih lingkungan yang diinginkan, yang secara otomatis akan memanggil Jenis Gema yang sesuai.
Posisi Tutup	Putarlah putaran [DATA ENTRY] untuk menentukan seberapa banyak membuka Tutup. Ini hanya dapat diatur bila telah memilih “Grand Piano”.
Metronom	Tekan tombol [7▲▼] untuk memanggil tampilan muncul pengaturan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan menggunakan tombol [6▲▼], atau mengubah tempo menggunakan tombol [7▲▼]. Anda juga dapat mengubah tempo dengan mengetuk tombol [8▲▼] dua kali pada tempo yang diinginkan.

Untuk menutup daftar atau tampilan pengaturan, tekan tombol [EXIT].

3 Tekan tombol [PIANO ROOM] atau tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Piano Room.

Memainkan Piano dalam Sesi dengan Instrumen Lainnya

- 1 Tekan tombol  [PIANO ROOM] untuk memanggil tampilan Piano Room.
- 2 Tekan tombol [F] untuk menampilkan Pemain sesi.
Pemain sesi dapat ditampilkan atau disembunyikan dengan menekan tombol [F].



- 3 Tekan tombol [J] untuk mulai.
Intro akan mulai dimainkan.
- 4 Mainkan keyboard setelah beberapa hitungan dari intro.
Pemain sesi memberikan pengiring bagi permainan Anda. Direkomendasikan Jazz atau Pop.
- 5 Tekan tombol [J] untuk menghentikan pengiring.
Pengiring akan berhenti setelah bagian penutup dimainkan.

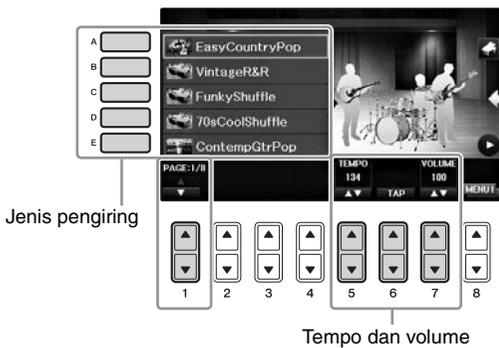
CATATAN

Fitur pengiring juga tersedia di luar Piano Room. Untuk detailnya, lihat halaman 58.

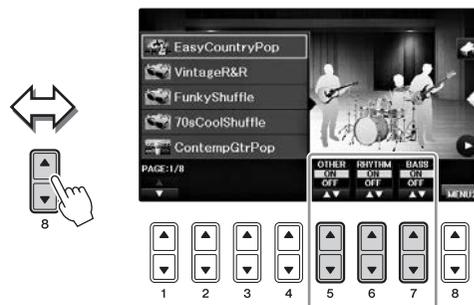
Mengubah Jenis dan Pengaturan Pengiring

Tekan tombol [H] di tampilan kanan langkah 2 di atas untuk memanggil tampilan pengaturan bagi pemilihan jenis pengiring, atau mengubah pengaturan. Anda dapat memilih jenis pengiring, mengubah tempo dan volume, serta mengaktifkan atau menonaktifkan setiap bagian pengiring. Ganti isi tampilan pengaturan dengan menekan tombol [8▲▼].

Mengubah jenis pengiring, tempo dan volume.



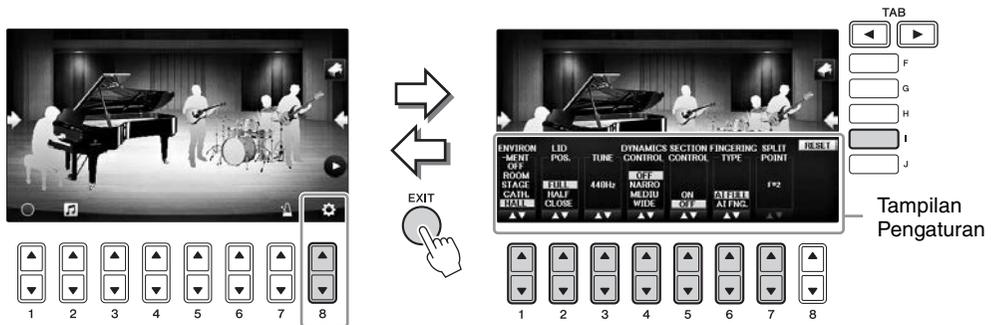
Mengaktifkan atau menonaktifkan setiap bagian pengiring.



Mengubah/Mengembalikan Pengaturan Piano Room

Anda dapat mengubah pengaturan Piano Room, seperti sensitivitas sentuh, sesuka Anda. Anda juga dapat memulihkan semua pengaturan Piano Room ke default.

- 1 Tekan tombol  [Piano Room] untuk memanggil tampilan Piano Room. Untuk mengubah pengaturan pengiring, tekan tombol [F] untuk menampilkan pemain sesi.
- 2 Tekan tombol [8▲▼] untuk memanggil tampilan pengaturan, kemudian ubah pengaturannya.



 : Item berarsir hanya tersedia bila pemain sesi ditampilkan.

[1▲▼]	ENVIRONMENT*	Untuk memilih lingkungan (Jenis Gema). Sama dengan pada halaman 40
[2▲▼]	LID POSITION*	Menentukan seberapa banyak membuka Tutup. Sama dengan pada halaman 40
[3▲▼]	TUNE	Menentukan titinada instrumen ini dalam interval 1 Hz.
[4▲▼]	DYNAMICS CONTROL	Ini menentukan bagaimana volume playback Gaya berubah sesuai kekuatan memainkan. <ul style="list-style-type: none"> • WIDEVolume berubah pada rentang lebar. • MEDIUM.....Volume berubah pada rentang sedang. • NARROW.....Volume berubah pada rentang sempit. • OFF.....Volume tetap sama bagaimanapun kekuatan memainkan.
[5▲▼]	SECTION CONTROL*	Mengaktifkan ini akan menampilkan tombol untuk mengubah variasi (Bagian) pengiring (A · B · C · D) di bagian bawah tampilan. Dengan menggunakan bagian-bagian ini secara efektif dengan tombol [3▲▼] – [6▲▼], Anda dapat dengan mudah membuat suara permainan Anda menjadi lebih dinamis dan profesional.
[6▲▼]	FINGERING TYPE*	Menentukan Jenis Penjarian (halaman 60): AI Full Keyboard atau AI Fingered.
[7▲▼]	SPLIT POINT*	Menentukan Titik Pisah (Gaya) (halaman 69) bila AI Fingered dipilih untuk FINGERING TYPE di atas.
[I]	RESET	Mengembalikan semua pengaturan Piano Room ke default.

Pengaturan yang ditandai dengan * 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.

Merekam Permainan Anda di Piano Room

Anda dapat merekam permainan di Piano Room ke instrumen atau flash-drive USB.

CATATAN

Bila Anda merekam ke instrumen, metode perekamannya adalah MIDI. Bila Anda merekam ke flash-drive USB, metode perekamannya adalah Audio. Lihat halaman 79 untuk mengetahui detail tentang perbedaan antara perekaman MIDI dan Audio.

- 1 Jika Anda ingin merekam ke flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 106, kemudian hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE] sebelum merekam.
- 2 Tekan tombol  [Piano Room] untuk memanggil tampilan Piano Room.
- 3 Tekan tombol [2▲▼] ().
Tampilan pengaturan yang muncul akan memungkinkan Anda untuk memilih lokasi yang diinginkan untuk menyimpan file tersebut.
- 4 Pilih lokasi penyimpanan menggunakan tombol [3▲▼] / [4▲▼].



Lokasi penyimpanan:



Instrumen

Disimpan ke folder “PianoRoom” di tab USER pada tampilan Pemilihan Lagu (halaman 71).



Flash-drive USB

Disimpan ke direktori akar.

Playback/Mundur/Maju Cepat

Mengubah isi tampilan pengaturan

- 5 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan pengaturan.
- 6 Tekan tombol [1▲▼] () untuk memulai perekaman, kemudian lakukan permainan Anda.
- 7 Tekan tombol [1▲▼] () lagi untuk menghentikan perekaman.
- 8 Setelah muncul pesan yang meminta Anda untuk menyimpan, tekan tombol [G] (YES) untuk menyimpan file tersebut.

PEMBERITAHUAN

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

CATATAN

Data yang telah direkam di Piano Room dapat dimainkan di luar Piano Room. Lihat halaman 71 dan 84 untuk mengetahui detailnya.

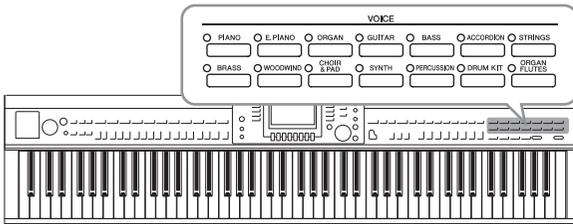
- 9 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan tombol [2▲▼] () untuk memanggil tampilan pengaturan, kemudian tekan tombol [5▲▼] ().
Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol [5▲▼].

■ Memainkan kembali file yang direkam, mengubah nama file, menghapus file

- 1 Pilih lokasi untuk menyimpan file yang diinginkan sesuai dengan instruksi dalam langkah 1 – 4 di atas.
- 2 Pilih file yang diinginkan menggunakan tombol [A] – [E] dan [1▲▼].
- 3 Tekan tombol [8▲▼] berulang-ulang untuk menampilkan tanda “MENU1” untuk memainkan file tersebut, atau “MENU2” untuk mengubah atau menghapus file, kemudian tekan salah satu tombol [5▲▼] – [7▲▼] yang bersangkutan dengan fungsi yang diinginkan. (Untuk mengetahui detail tentang memasukkan karakter, lihat halaman 36.)

Suara

– Memainkan keyboard –



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

2

Memainkan Suara Preset

Memilih Suara (RIGHT1) dan Memainkan Keyboard

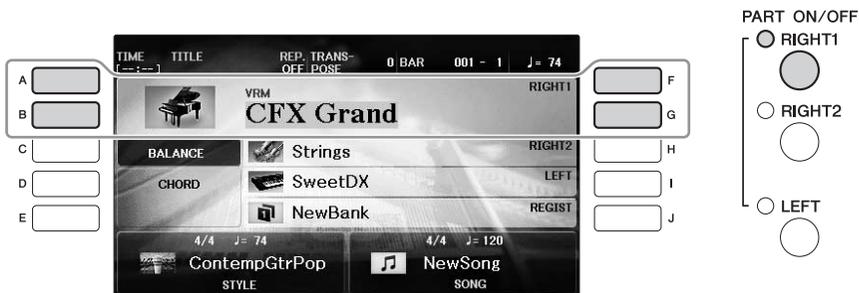
Anda dapat memainkan Suara tunggal melalui seluruh rentang keyboard. Ini digunakan untuk permainan normal—misalnya, bersama Suara piano.

- 1 Jika bagian selain RIGHT1 disorot (RIGHT2, LEFT), tekan salah satu tombol [A]/[B]/[F]/[G] (RIGHT1) pada tampilan Utama.

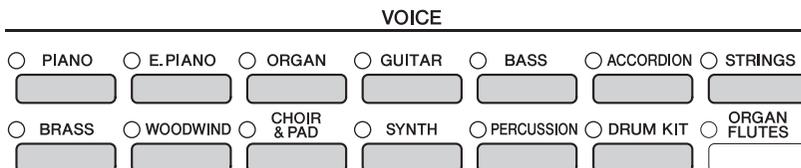
Pastikan tombol PART ON/OFF [RIGHT1] juga diaktifkan. Jika dinonaktifkan, bagian tangan kanan tidak akan berbunyi.

CATATAN

Untuk informasi selengkapnya tentang bagian-bagian Suara, lihat halaman 47.



- 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 tombol VOICE, lihat halaman 47.

■ Untuk Memilih Suara XG

Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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▲] – [7▲] 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 47 dan Reference Manual (Panduan Referensi) (halaman 9).



Untuk mendengarkan frasa demo bagi setiap Suara

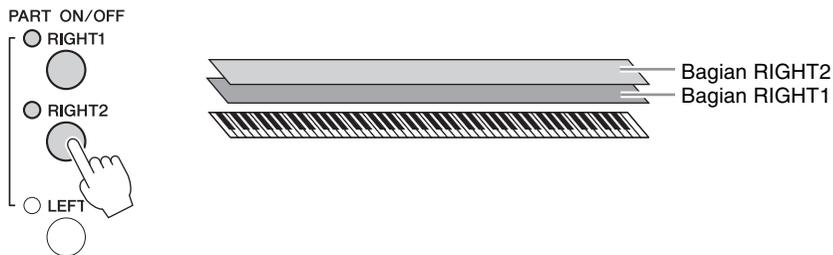
Selagi tampilan pemilihan file diperlihatkan, tekan tombol [8▼] yang diperlukan untuk memilih "MENU". Kemudian, tekan tombol [7▼] (DEMO) untuk memulai Demo bagi Suara yang dipilih. Untuk menghentikan demo, tekan lagi tombol [7▼].

4 Mainkan keyboard.

Memainkan Dua Suara Secara Bersamaan (bagian RIGHT1 dan 2)

1 Pastikan tombol PART ON/OFF [RIGHT1] diaktifkan.

2 Tekan tombol PART ON/OFF [RIGHT2] 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 RIGHT1 (halaman 44) dan Suara yang dipilih di sini akan dibunyikan secara bersamaan di satu lapisan.

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

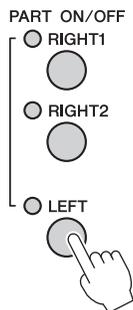
Anda dapat memilih dengan cepat Suara untuk bagian Kanan 1 dan 2, cukup dari tombol pemilihan kategori Suara. Tekan dan tahan salah satu tombol Suara, kemudian tekan tombol yang lain. Suara tombol yang ditekan pertama secara otomatis diatur untuk bagian Kanan 1, sedangkan Suara tombol yang ditekan kedua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

CATATAN

Anda dapat menyimpan pengaturan ke Memori Registrasi. Lihat halaman 97.

Memainkan Suara Berbeda dengan Tangan Kiri dan Tangan Kanan (bagian RIGHT1, 2 dan LEFT)

- 1 Pastikan tombol PART ON/OFF [RIGHT1] dan/atau [RIGHT2] 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 RIGHT1 dan 2).

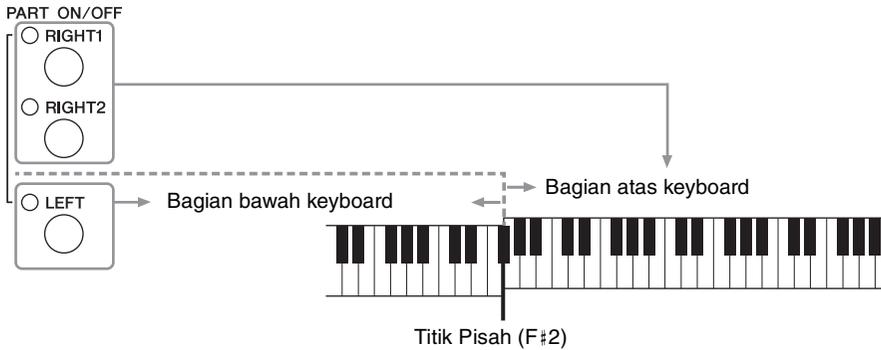
CATATAN

Anda dapat menyimpan pengaturan ke Memori Registrasi. Lihat halaman 97.



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 RIGHT1 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 RIGHT1 dan 2. Lampu Titik Pisah (yang membagi keyboard menjadi bagian kanan dan kiri) akan menyala. Titik Pisah dapat diubah (halaman 69).

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

Jenis Suara

VOICE

<input type="radio"/> PIANO	<input type="radio"/> E.PIANO	<input type="radio"/> ORGAN	<input type="radio"/> GUITAR	<input type="radio"/> BASS	<input type="radio"/> ACCORDION	<input type="radio"/> STRINGS	
<input type="radio"/> BRASS	<input type="radio"/> WOODWIND	<input type="radio"/> CHOIR & PAD	<input type="radio"/> SYNTH	<input type="radio"/> PERCUSSION	<input checked="" type="radio"/> DRUM KIT	<input type="radio"/> ORGAN FLUTES	Suara Suling Organ

Suara Drum Kit

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. Bila ikon "Drum Kit" muncul di bagian bawah tampilan Pemilihan Suara sebagai MENU1, Anda dapat menampilkan penetapan Kunci dengan menekan tombol [4 ▼]. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Karakteristik Suara

Jenis Suara dan karakteristik penjelasnya ditunjukkan di atas nama Suara — VRM, S.Art!, Live!, Cool!, Sweet!, dsb. Untuk penjelasan detail, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9). Di bagian ini, hanya dijelaskan VRM dan Suara Artikulasi Super (S.Art!).



Suara VRM (halaman 49)

Ini akan membuat kembali resonansi dawai karakteristik piano akustik sungguhan.

Suara Artikulasi Super (S.Art!) (halaman 50)

Suara Artikulasi Super memungkinkan Anda membuat ekspresi musik yang halus dan sangat realistis, hanya dengan memainkannya.

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.

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

Memanggil Pengaturan Piano Default (Pengaturan Ulang Piano)

Saat Anda menyalakan instrumen, Suara diatur ke “CFX Grand”, yang memungkinkan Anda memainkan instrumen sebagai piano selama memainkan keyboard. Pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel, Anda dapat langsung memanggil pengaturan default ini.

CATATAN

Fungsi ini tidak dapat digunakan saat tampilan Piano Room (halaman 40) atau Penguncian Piano (halaman di bawah) ditampilkan.

- 1 Tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] selama dua detik atau lebih.**
Sebuah pesan akan muncul pada tampilan.
- 2 Tekan tombol [G] (RESET) untuk memanggil pengaturan piano default.**

Fungsi Penguncian Piano

Fungsi praktis Penguncian Piano memungkinkan Anda “mengunci” piano sehingga tidak ada pengaturan yang diubah tanpa sengaja oleh Anda karena menekan tombol lain pada panel. Setelah dikunci, instrumen tetap dalam mode piano, sekalipun ada tombol lain yang ditekan — ini mencegah Anda tanpa sengaja memainkan bunyi lain selama memainkan piano.

- 1 Tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] selama dua detik atau lebih.**
Sebuah pesan akan muncul pada tampilan.
- 2 Tekan tombol [H] (LOCK) untuk memanggil tampilan Penguncian Piano.**

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

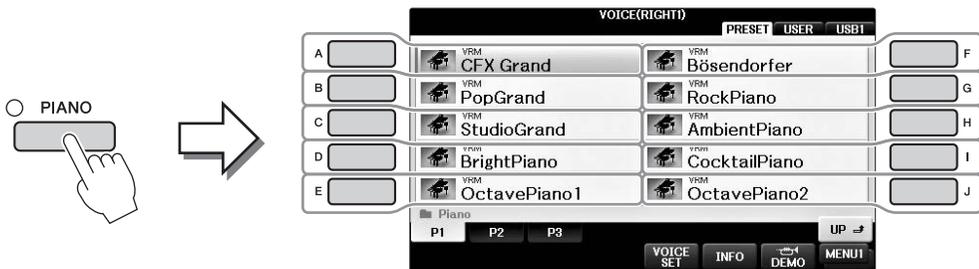
Jika Anda mematikan instrumen dengan Penguncian Piano masih aktif, maka menyalakan instrumen di saat berikutnya akan memanggil pengaturan Piano yang sama.

Memainkan Suara VRM dengan Penyempurnaan Resonansi yang Realistis

Pada piano akustik sesungguhnya, jika Anda menekan pedal damper dan memainkan sebuah kunci, selain akan menggetarkan dawai kunci yang ditekan, juga menyebabkan dawai lain dan papan suara turut bergetar, dengan saling memengaruhi, sehingga menciptakan resonansi yang kaya dan brilian yang akan bertahan dan menyebar. Teknologi VRM (Virtual Resonance Modeling) yang ditanamkan dalam instrumen mereproduksi interaksi rumit dari resonansi dawai dan papan suara secara akurat menggunakan instrumen musik virtual (pemodelan fisik), dan membuat suara lebih menyerupai piano akustik sungguhan. Karena resonansi spontan yang dibuat pada saat itu sesuai dengan keadaan keyboard atau pedal, Anda dapat memvariasikan suara secara ekspresif dengan mengubah pengaturan waktu penekanan tombol, dan pengaturan waktu serta kedalaman penekanan pedal. Bila Anda memilih Suara Piano yang kompatibel dengan VRM (disebut dengan Suara VRM), fungsi VRM secara otomatis diaktifkan, sehingga Anda bisa langsung merasakan efek VRM.

1 Pilih Suara VRM.

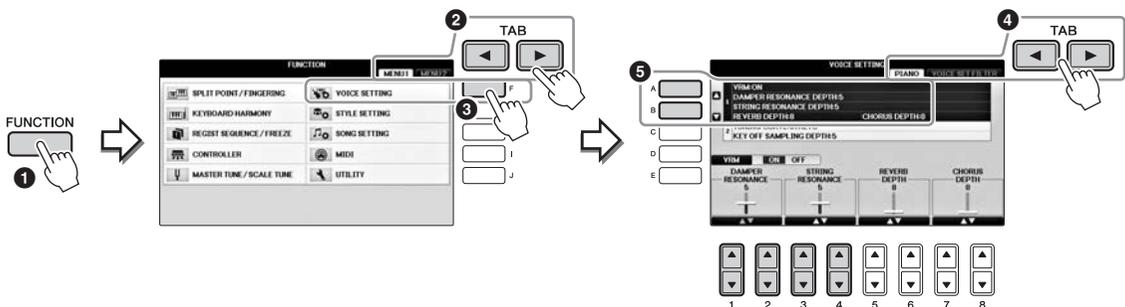
Tekan tombol kategori VOICE [PIANO] untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara, kemudian pilih Suara yang memiliki ikon “VRM” di atas namanya.



2 Mainkan keyboard.

Sebagai pengaturan default, fungsi VRM telah diatur ke aktif; walau demikian, Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkannya, dan menyesuaikan kedalaman dalam tampilan berikut sebagaimana yang diinginkan.

- 1 [FUNCTION] → 2 TAB [◀][▶] → MENU1 → 3 [F] (VOICE SETTING) →
- 4 TAB [◀][▶] PIANO → 5 [A]/[B] VRM



Gunakan tombol [D] untuk mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi VRM, atau gunakan tombol [1▲▼][2▲▼] untuk menyesuaikan kedalaman resonansi damper dan tombol [3▲▼][4▲▼] untuk resonansi dawai.

CATATAN

Pengaturan ini umumnya diterapkan pada semua bagian yang memilih Suara VRM.

Memainkan Suara Artikulasi Super

- 1 Pilih Suara yang memiliki tanda “S.Art!” dalam tampilan Pemilihan Suara.
- 2 Panggil MENU1 di bagian kanan bawah tampilan dengan menekan tombol [8▼] seperlunya.
- 3 Tekan tombol [6▼] (INFO) untuk memanggil informasi berguna mengenai cara memainkan Suara S. Art! yang dipilih.

Mainkan dengan cara yang diterangkan pada tampilan informasi.

Bila Anda memilih Suara Artikulasi Super untuk Suara RIGHT1, fungsi pedal tengah dan pedal kiri akan ditukar untuk mengontrol efek artikulasi. Sehingga, pedal tidak akan berfungsi seperti biasanya sebagai pedal Sostenuto dan Halus sekalipun Anda menekannya. Walau demikian, jika Anda ingin menghindari situasi ini di mana fungsi pedal secara otomatis diubah menurut Suara yang dipilih, nonaktifkan pengaturan “SWITCH WITH R1 VOICE” dari tampilan yang dipanggil sebagaimana berikut. [DIRECT ACCESS] → menekan pedal kanan → [H] SWITCH WITH R1 VOICE

CATATAN

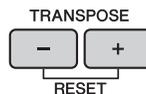
Suara Artikulasi Super hanya kompatibel dengan model lain yang telah menginstal jenis Suara tersebut. Data Lagu atau Gaya yang telah Anda buat pada instrumen dengan menggunakan Suara ini tidak akan dibunyikan dengan benar bila dimainkan kembali pada instrumen lain.

CATATAN

Bunyi Suara Artikulasi Super 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.

Transpose Titinada di Seminada

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.



Anda dapat melakukan transpose titinada atas keseluruhan instrumen secara independen (MASTER), suara keyboard (KBD), atau playback Lagu (SONG) sebagaimana yang diinginkan dalam tampilan MIXING CONSOLE. [MIXER] → TAB [◀][▶] TUNE → [1▲▼] – [3▲▼] TRANSPOSE

CATATAN

Fungsi Transpose tidak memengaruhi Suara Drum Kit atau SFX Kit.

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] → TAB [◀][▶] MENU1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE or SCALE TUNE. Anda juga dapat menyesuaikan parameter Penalaan untuk setiap bagian keyboard (RIGHT1, RIGHT2 dan LEFT) di halaman TUNE pada tampilan Konsol Pencampur (halaman 100).

Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), Bab 10.

Hz (Hertz):

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

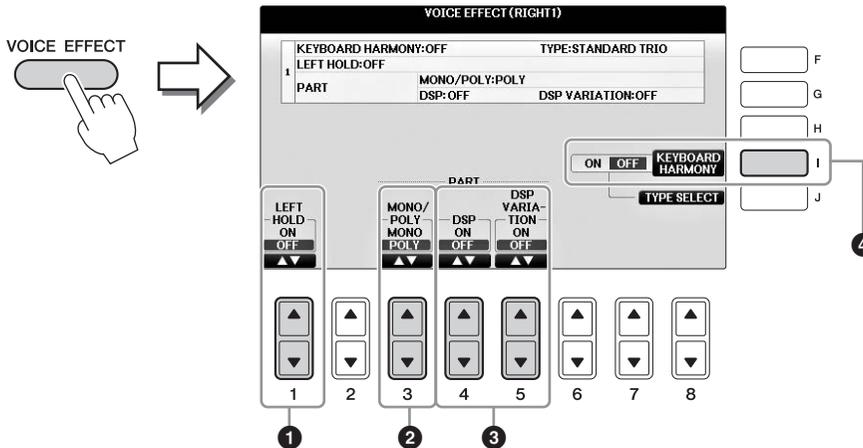
Menerapkan Efek Suara

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

- 1 Dari tampilan Utama, pilih bagian yang diinginkan yang ingin Anda tambahkan efek.



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



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

❶	[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.
❷	[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 (bergantung Suara yang dipilih) dengan memainkan legato. Apa yang dimaksud Portamento? Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam titinada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya.

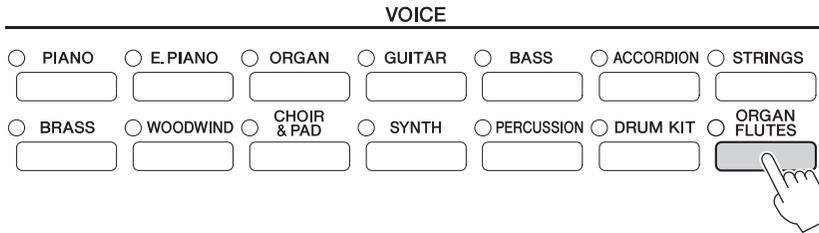
3	[4▲▼]	DSP	<p>Dengan efek digital yang telah dimasukkan ke dalam instrumen, Anda dapat menambahkan suasana dan kedalaman pada musik Anda dalam aneka cara. Beragam jenis efek, seperti kor dan delay telah disertakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sakelar [DSP] digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan efek DSP (Digital Signal Processor) untuk bagian keyboard yang dipilih saat ini. • Sakelar Variasi DSP digunakan untuk menentukan apakah variasi efek DSP efektif atau tidak. Anda dapat menggunakannya saat bermain, misalnya, untuk mengubah kecepatan rotasi (lambat/cepat) untuk efek speaker berputar. <p>CATATAN Jenis efek dapat diubah. Pada tampilan Pemilihan Suara, pilih [8▼] MENU1 → [5▼](VOICE SET) → TAB [◀ ▶] EFFECT/EQ → [A]/[B] DSP</p>
	[5▲▼]	DSP VARIATION	
4	[I]	KEYBOARD HARMONY	<p>Bila ini diatur ke ON dan Gaya sedang dimainkan (halaman 58), efek Harmoni atau Gaung akan diterapkan pada Suara bagian tangan kanan, bergantung pada akor yang dimainkan dengan tangan kiri Anda. Walau demikian, ada jenis Harmoni/Gaung di mana harmoni akan diterapkan, akor apa pun yang dimainkan dengan tangan kiri Anda. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).</p>

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.

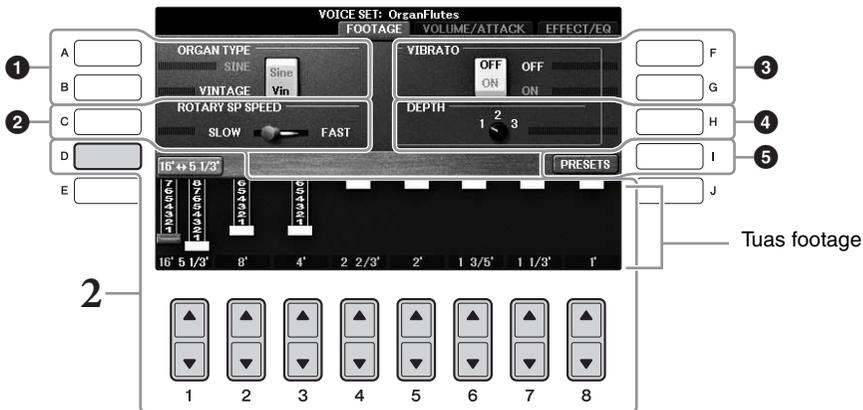


2 Gunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼] untuk menyesuaikan pengaturan footage.

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

Apa yang dimaksud "Footage"?

Footage adalah angka (16', 8', dsb.) yang ditampilkan di bagian bawah setiap tuas footage. Angka tersebut menunjukkan panjang pipa yang digunakan pada organ pipa sungguhan, yang menentukan tinada suara. Angka 8' menunjukkan panjang pipa 8 kaki, sedangkan 4' menunjukkan 4 kaki, yang akan menghasilkan tinada satu oktaf lebih tinggi dari 8'. Demikian pula, angka 16' menunjukkan 16 kaki, yang memiliki tinada satu oktaf lebih rendah dari 8'.



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

❶	[A]/[B]	ORGAN TYPE	Menentukan jenis pembuatan nada organ yang akan disimulasikan: Sine atau Vintage.
❷	[C]	ROTARY SP SPEED	Mengganti-ganti kecepatan speaker berputar antara lambat dan cepat bila memilih efek yang berisi "Rotary" atau "Rot" di namanya untuk Suling Organ (parameter DSP TYPE di Halaman EFFECT/EQ), dan DSP diaktifkan (halaman 52).

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.

CATATAN

Untuk mengetahui tentang Halaman VOLUME/ATTACK dan Halaman EFFECT/EQ, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

- 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 81.

PEMBERITAHUAN

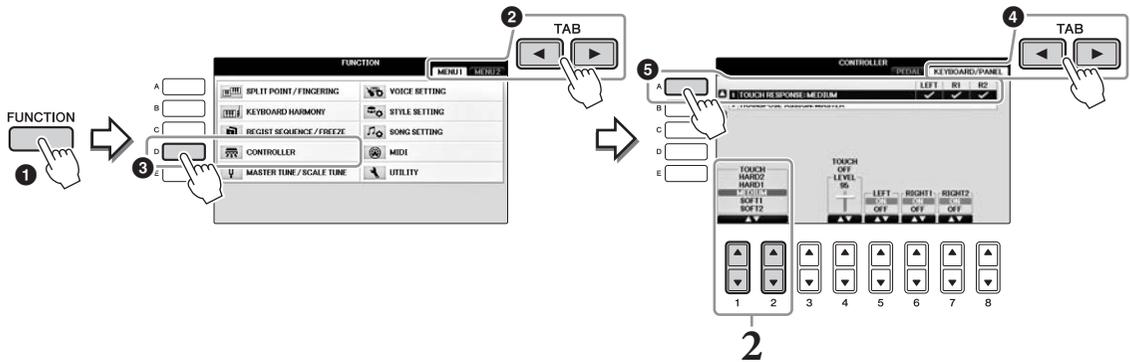
Pengaturan akan hilang jika Anda memilih Suara lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

Mengatur Respons Sentuhan 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.

1 [FUNCTION] → 2 TAB [◀][▶] MENU1 → 3 [D] (CONTROLLER) → 4 TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL → 5 [A] (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

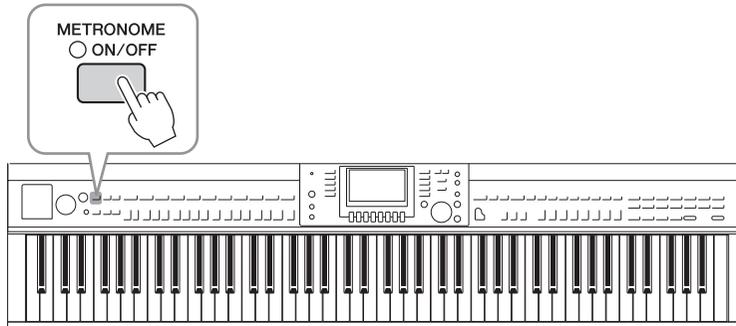
Bila Anda tidak ingin menerapkan sensitivitas sentuh, atur Sentuhan ke OFF untuk bagian yang bersangkutan dengan menggunakan tombol [5▼] – [7▼]. Bila Sentuhan diatur ke OFF, Anda dapat menetapkan tingkat volume tetap dengan menggunakan tombol [4▲▼].

CATATAN

Pengaturan sensitivitas sentuh mungkin tidak memengaruhi Suara tertentu.

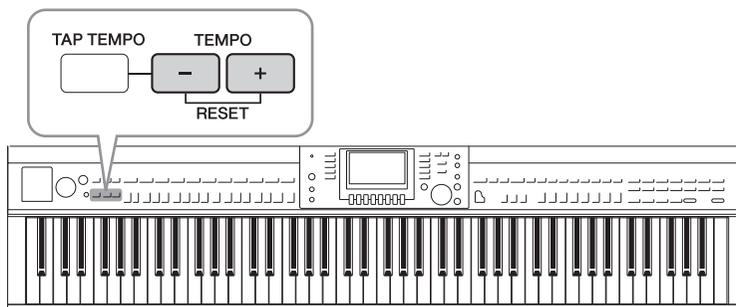
Menggunakan Metronom

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 salah satu 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.

CATATAN

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

- 3 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan Tempo.

CATATAN

Anda juga dapat mengubah tanda mula dan volume bunyi metronom: [FUNCTION] → TAB [◀|▶] MENU1 → [J] UTILITY → TAB [◀|▶] CONFIG 1 → [B] 2 METRONOME

Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Fitur Lanjutan

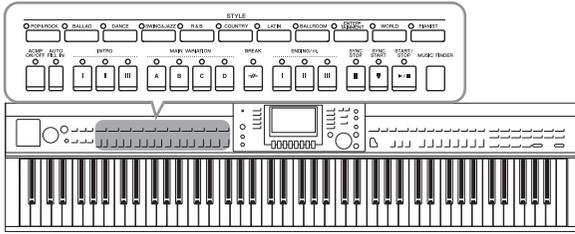
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 2*.



Memilih XG/GM atau Suara lainnya dari Panel:	Tampilan Pemilihan Suara → [8▲](UP) → [2▲] (P2)
Menyesuaikan kedalaman Gema dan Kor untuk Suara VRM:	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [F] VOICE SETTING → TAB [◀][▶] PIANO → [A] 1 VRM/DAMPER RESONANCE DEPTH/STRING RESONANCE DEPTH/REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH
Menyesuaikan Kurva Penalaan dan volume suara pelepasan kunci untuk Suara Piano:	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [F] VOICE SETTING → TAB [◀][▶] PIANO → [B] 2 TUNING CURVE/KEY OFF SAMPLE
Konfirmasikan penetapan Suara Drum Kit:	Pilih Suara Drum Kit dalam tampilan Pemilihan Suara → [8▼] MENU1 → [4▼] (DRUM KIT)
Memilih jenis Harmoni/Gaug:	[VOICE EFFECT] → [J] TYPE SELECT atau [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [B] KEYBOARD HARMONY
Pengaturan yang menyangkut titinada	
• Menyetel titinada untuk seluruh instrumen:	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE
• Penalaan Tangga Nada:	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE
• Mengubah penetapan bagian untuk tombol TRANSPOSE:	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL → [B] 2 TRANSPOSE ASSIGN
Mengedit Suara (Set Suara):	Tampilan Pemilihan Suara → [8▼] MENU1 → [5▼] (VOICE SET)
Menonaktifkan pemilihan otomatis untuk Set Suara (efek, dsb.):	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [F] VOICE SETTING → TAB [◀][▶] VOICE SET FILTER
Mengedit parameter Suling Organ:	[ORGAN FLUTES] → TAB [◀][▶] VOLUME/ATTACK atau EFFECT/EQ

Gaya

– Memainkan Irama dan Pengiring –

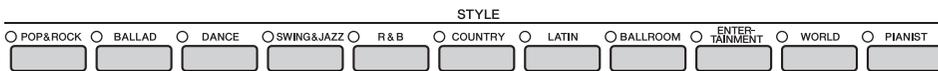


Instrumen ini dilengkapi aneka pengiring dan pola pendukung ritmis (yang disebut “Gaya”) dalam aneka genre musik, termasuk pop, jazz, dan banyak lagi. Setiap Gaya menyediakan Pengiring Otomatis, yang memungkinkan Anda membuat playback pengiring otomatis dengan memainkan “akor” dengan tangan kiri Anda.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

3

Memainkan dengan Gaya

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



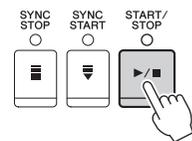
- 2 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih Gaya yang diinginkan.

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



Hanya Memainkan Bagian Irama untuk Gaya

Sebuah Gaya berisi delapan bagian (halaman 67). Anda dapat memulai bagian Irama saja dengan menekan tombol STYLE [START/STOP]. Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol yang sama.

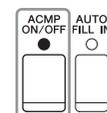


CATATAN

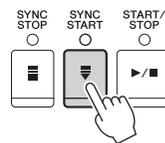
Irama tidak berbunyi untuk beberapa Gaya. Walau demikian, bila Anda menggunakan salah satu Gaya ini, Anda akan mendengar semua bagian lainnya (selain irama) yang dimainkan di langkah 5.

- 3 Konfirmasikan apakah tombol [ACMP ON/OFF] aktif (lampunya menyala).

Jika dinonaktifkan (lampunya tidak menyala), tekan tombol untuk mengaktifkannya.



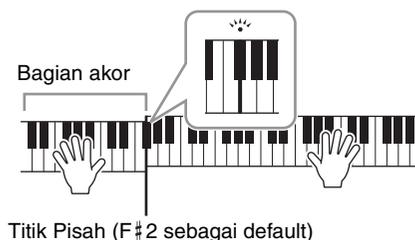
4 Tekan tombol [SYNC START] untuk memulai secara sinkron.



5 Begitu Anda memainkan akor (halaman 60) dengan tangan kiri Anda, semua bagian Gaya yang dipilih akan dimulai.

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

Bila tombol diaktifkan [ACMP ON/OFF], bagian khusus tangan kiri pada keyboard dapat digunakan sebagai bagian Akor, dan akor yang dimainkan di bagian ini secara otomatis terdeteksi dan digunakan sebagai basis untuk pengiring otomatis dengan Gaya yang dipilih.



CATATAN

Titik Pisah dapat diubah sebagaimana yang diinginkan (halaman 69).

CATATAN

Anda dapat mengubah Bagian Akor ke bagian tangan kanan (halaman 69).

6 Tekan tombol [START/STOP] untuk menghentikan playback Gaya.

Anda juga dapat menghentikan playback dengan menekan salah satu tombol ENDING [I] – [III] di lokasi “Penutup” pada notasi (halaman 62).

CATATAN

Anda dapat melakukan transposisi Gaya (pengiring). Lihat halaman 50.

Karakteristik Gaya

Jenis Gaya dan karakteristik penjelasannya ditunjukkan pada ikon Gaya Preset.

• Pro

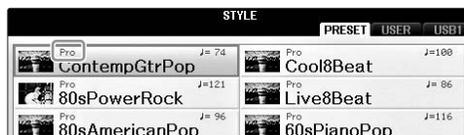
Gaya ini memberikan aransemen profesional dan menarik yang dikombinasikan dengan permainan sempurna. Pengiring hasilnya akan persis mengikuti akor pemain. Sehingga, perubahan dan harmoni/suara akor Anda langsung ditransformasi menjadi musik pengiring yang terasa hidup.

• Session

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

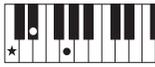
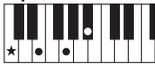
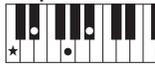
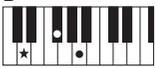
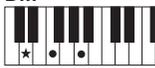
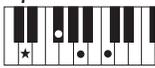
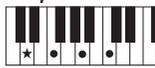
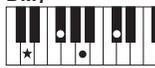
Gaya khusus ini menyediakan pengiring piano saja. Cukup dengan memainkan akor yang sesuai dengan tangan kiri Anda, secara otomatis Anda dapat menambahkan arpeggio dan pola bass/akor yang rumit dan terdengar profesional.



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.

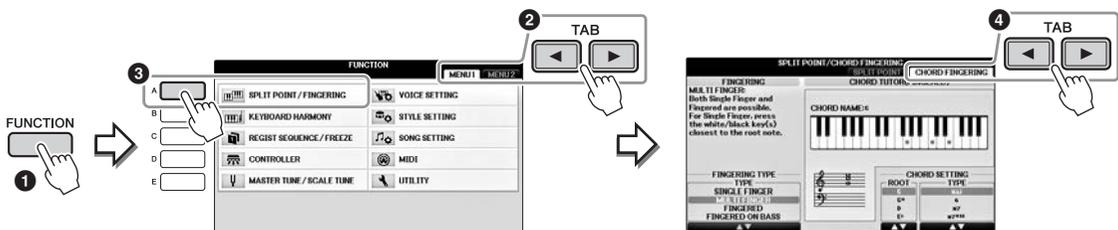
Mayor	Minor	Ketujuh	Ketujuh Minor	Ketujuh Mayor
C 	Cm 	C7 	Cm7 	CM7 
D 	Dm 	D7 	Dm7 	DM7 
E 	Em 	E7 	Em7 	EM7 
F 	Fm 	F7 	Fm7 	FM7 
G 	Gm 	G7 	Gm7 	GM7 
A 	Am 	A7 	Am7 	AM7 
B 	Bm 	B7 	Bm7 	BM7 

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.

1 Panggil tampilan pengoperasian.

- ① [FUNCTION] → ② TAB [◀][▶] MENU1 → ③ [A] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → ④ TAB [◀][▶] CHORD FINGERING



2 Tekan tombol [1 ▲▼] - [3 ▲▼] untuk memilih Jenis Penjarian yang diinginkan.

SINGLE FINGER	<p>Ini memungkinkan Anda memainkan akor dengan mudah dalam rentang pengiring pada keyboard hanya dengan satu, dua, atau tiga jari. Jenis ini hanya tersedia untuk playback Gaya.</p> <p>C Akor mayor  Tekan kunci nada dasar saja.</p> <p>Cm Akor minor  Tekan kunci nada dasar dan kunci hitam secara bersamaan ke kirinya.</p> <p>C7 Akor ketujuh  Tekan kunci nada dasar dan kunci putih secara bersamaan ke kirinya.</p> <p>Cm7 Akor ketujuh minor  Tekan kunci nada dasar dan kunci putih serta hitam secara bersamaan ke kirinya.</p>
MULTI FINGER	Secara otomatis mendeteksi penjarian akor Single Finger atau Fingered, sehingga Anda dapat menggunakan salah satu jenis penjarian tanpa harus mengubah jenis penjarian.
FINGERED	Memungkinkan Anda mengatur sendiri penjarian untuk akor Anda pada bagian akor di keyboard, sementara instrumen menyediakan komposisi irama, bass, dan pengiring akor yang sesuai dalam Gaya yang dipilih. Jenis Fingered mengenali beragam jenis akor yang dicantumkan pada buket Data List (Daftar Data) tersendiri dan dapat dilihat dengan menggunakan fungsi Tutor Akor yang diperlihatkan dalam tampilan yang sama.
FINGERED ON BASS	Menerima penjarian yang sama dengan Fingered, namun not terendah yang dimainkan di bagian Akor pada keyboard digunakan sebagai not bass, sehingga memungkinkan Anda memainkan akor “on bass”. (Di mode Fingered, nada dasar akor selalu digunakan sebagai not bass.)
FULL KEYBOARD	Mendeteksi akor di seluruh rentang kunci. Akor dideteksi dengan cara yang serupa dengan Fingered, sekalipun Anda memecah not di antara tangan kanan dan tangan kiri — misalnya, memainkan not bass dengan tangan kiri Anda dan akor dengan tangan kanan Anda, atau memainkan akor dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda.
AI FINGERED	Pada dasarnya sama dengan Fingered, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan akor (berdasarkan akor yang dimainkan sebelumnya, dsb.). Hanya di Piano Room, permainan Anda di bagian Akor menghasilkan bunyi Suara yang dipilih serta pengiringnya.
AI FULL KEYBOARD	Bila menggunakan jenis penjarian tingkat lanjut ini, instrumen secara otomatis akan membuat pengiring yang sesuai sementara Anda memainkan apa saja, di mana saja di keyboard dengan dua tangan. Anda tidak perlu memikirkan penentuan akor Gaya. Walaupun jenis AI Full Keyboard dimaksudkan untuk digunakan bersama banyak lagu, beberapa aransemen mungkin tidak cocok digunakan bersama fitur ini. Jenis ini mirip dengan Full Keyboard, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan akor (berdasarkan akor yang dimainkan sebelumnya, dsb.). Akor ke-9, ke-11, dan ke-13 tidak dapat dimainkan. Jenis ini hanya tersedia untuk playback Gaya.

Bila Area Deteksi Akor (halaman 69) diatur ke “Upper,” jenis Penjarian akan diatur ke “FINGERED*” secara otomatis, dan bagian Akor akan diatur ke sebelah kanan titik pisah kiri.

Tutor Akor

Jika Anda mengetahui nama suatu akor namun tidak tahu cara memainkannya, fungsi Tutor Akor secara praktis memperlihatkan not yang harus Anda mainkan.

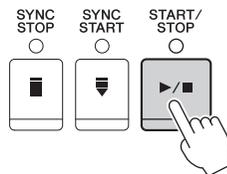
Pada tampilan CHORD FINGERING di atas, tetapkan Akor Dasar dan Jenis Akor dengan menggunakan tombol [6▲▼]–[8▲▼]. Not yang perlu Anda mainkan akan diperlihatkan dalam tampilan.

Mengoperasikan Playback Gaya

Untuk memulai/Menghentikan Permainan

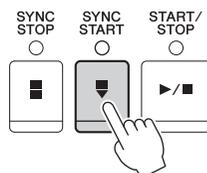
■ Tombol [START/STOP]

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



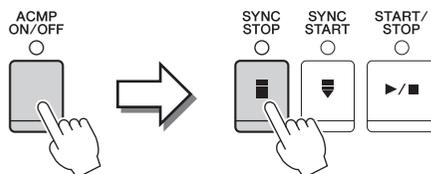
■ Tombol [SYNC START]

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.

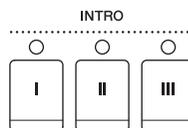


CATATAN

Bila Jenis Penjarian (halaman 61) diatur ke "Full Keyboard" atau "All Full Keyboard", maka Sinkronisasi Berhenti tidak dapat diaktifkan.

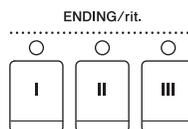
■ Tombol-tombol INTRO [I] – [III]

Instrumen menyediakan tiga macam bagian Pendahuluan untuk menambahkan pendahuluan sebelum memulai playback Gaya. Setelah menekan salah satu tombol INTRO [I] – [III], mulailah playback Gaya. 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 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.



CATATAN

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

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

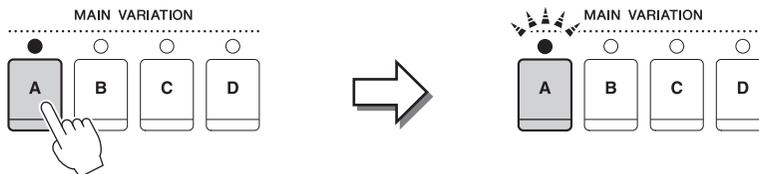
- **Merah:** Bagian saat ini telah dipilih.
- **Merah (berkedip):** Bagian akan dimainkan berikutnya, setelah bagian yang saat ini dipilih.
* Tombol Utama [A] – [D] juga berkedip selama playback pengisi.
- **Hijau:** Bagian berisi data namun saat ini tidak dipilih.
- **Mati:** Bagian tidak berisi data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

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 menyala merah

Lampu bagian Pengisi yang dipilih akan berkedip merah

■ 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.

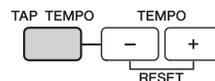
Menekan tombol TEMPO [-]/[+] secara bersamaan akan mengembalikan tempo ke nilai default.



■ 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.



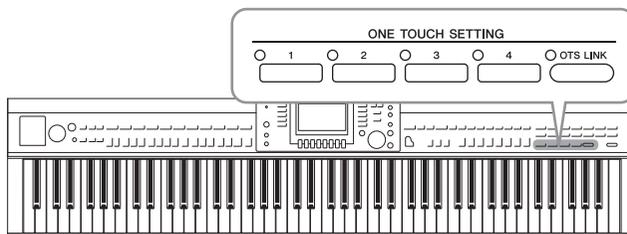
Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya yang Dipilih (Pengaturan Satu Sentuhan)

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 58).

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

CATATAN

Anda juga dapat membuat sendiri pengaturan untuk Pengaturan Satu Sentuhan. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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].



CATATAN

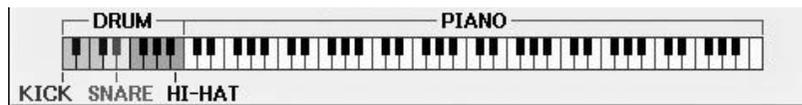
Anda dapat mengubah pengaturan waktu untuk perubahan Pengaturan Satu Sentuhan yang seiring dengan perubahan MAIN VARIATION [A] – [D]. Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya)

Fungsi praktis ini “merekomendasikan” Gaya optimal untuk lagu yang ingin Anda mainkan, berdasarkan permainan Anda.

- 1 Dalam tampilan pemilihan Gaya (halaman 58), tekan tombol [8▼] yang diperlukan untuk memilih “MENU1” di bagian kanan bawah tampilan.**
- 2 Tekan tombol [7▼] (RECOMMEND) untuk memanggil tampilan STYLE RECOMMENDER.**

Keyboard dibagi oleh kunci B0 ke dalam dua bagian, seperti yang ditampilkan di bawah ini. Instrumen Drum (Kick, Snare, dan Hi-Hat) ditetapkan ke sebelah kiri kunci B0 sedangkan bunyi Piano ditetapkan ke sebelah kanan.



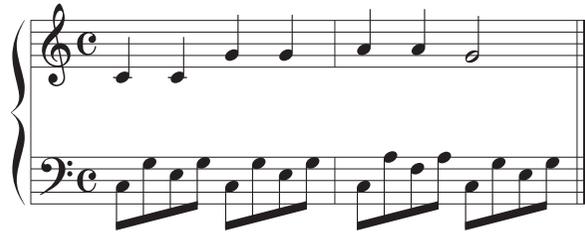
- 3 Gunakan fungsi Rekomendasi Gaya untuk menemukan Gaya.**
 - 3-1 Tekan tombol [J] (START) untuk menyiapkan instrumen, menunggu Anda memainkan, sekaligus mengaktifkan metronom.**

Menekan tombol [J] akan memindah ke START dan CANCEL.
 - 3-2 Gunakan tombol TEMPO [-]/[+] atau [TAP TEMPO] untuk menyesuaikan tempo, dan tekan tombol [E] (METRONOME) untuk memilih ketukan.**
 - 3-3 Mainkan metronom Anda pada bagian Piano sebanyak satu atau dua hitungan bersama metronom. Untuk hasil yang lebih baik, cobalah memainkan dengan kedua tangan. Atau, mainkan irama yang Anda ingat pada bagian Drum sebanyak satu atau dua hitungan.**

CATATAN

Jika lagu yang ingin Anda mainkan dimulai dari tengah hitungan, atau memiliki diam sebentar sebelum not pertama, Anda bisa mendapatkan hasil yang lebih baik dengan menghentikan sementara sebanyak satu hitungan dan mulai memainkan dari hitungan berikutnya.

Contoh 1: Mainkan karya berikut pada bagian Piano.



Gaya yang cocok dengan permainan Anda beserta tempo serupa akan dicantumkan.

Contoh 2: Mainkan irama berikut pada bagian Drum.



Gaya yang berisi pola drum tempo serupa akan dicantumkan.

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

Cobalah memainkan keyboard bersama Gaya ini jika cocok dengan lagu yang ingin Anda mainkan.

Jika Gaya yang dipanggil tidak cocok dengan lagu yang ingin Anda mainkan, tekan tombol [J] (RETRY), kemudian kembali ke langkah 3-3, kemudian ulangi langkah-langkah 3-3 hingga 4.

5 Bila Anda puas dengan Gaya tersebut, tekan tombol [7▲▼]/[8▲▼] (OK) untuk keluar dari tampilan Rekomendasi Gaya.

6 Mainkan keyboard bersama Gaya yang baru Anda temukan.

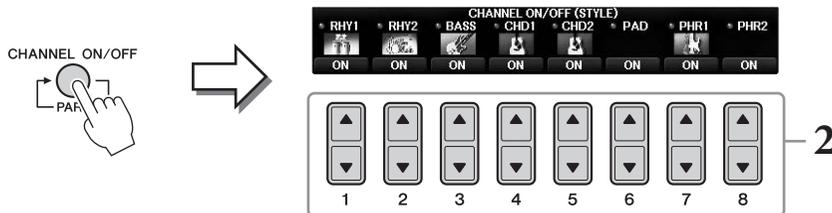
Mengaktifkan/Menonaktifkan Bagian Gaya dan Mengubah Suara

Sebuah Gaya berisi delapan bagian: RHY1 (Irama 1) – PHR2 (Frasa 2) ada di bawah ini. Data permainan setiap bagian akan dimainkan kembali dalam kanal yang bersangkutan. 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 Gunakan 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. Ini memanggil tampilan Pemilihan Suara, di mana Anda dapat memilih Suara yang akan digunakan untuk kanal tersebut. Lihat halaman 44.

CATATAN

Anda dapat menyimpan pengaturan yang dibuat di sini ke Memori Registrasi. Lihat halaman 97.

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

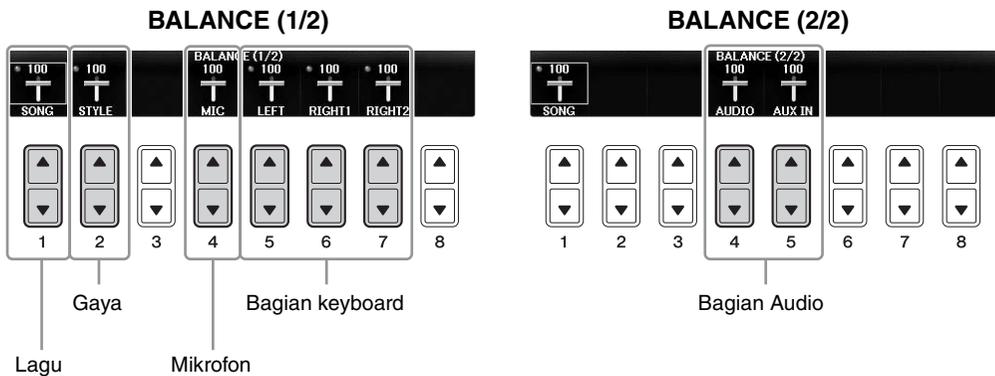
Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Gaya dan Keyboard

Jika Anda merasa bahwa suara yang Anda mainkan di keyboard sepertinya tidak cukup nyaring (atau terlalu nyaring) dibandingkan dengan volume Gaya atau playback Lagu (halaman 71), Anda dapat menyesuaikan volumenya masing-masing secara independen.

Anda juga secara independen dapat menyesuaikan volume audio, input suara dari mikrofon atau jack [AUX IN], dan suara audio yang diterima dari perangkat cerdas yang terhubung melalui LAN nirkabel (halaman 108).

1 Tekan tombol [C] (BALANCE) sekali atau dua kali pada tampilan Utama untuk memanggil tampilan BALANCE (1/2).

Ada dua halaman, 1/2 dan 2/2. Di halaman BALANCE 1/2, Lagu, Gaya, Mikrofon, dan bagian keyboard (RIGHT1, RIGHT2 atau LEFT) dapat disesuaikan, sementara volume suara audio dikontrol di halaman 2/2.



CATATAN

Bila adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 telah dihubungkan ke instrumen, "WLAN" akan muncul di halaman BALANCE 2/2, dan volume input audio melalui alat aplikasi iPhone/iPad (halaman 108) juga dapat disesuaikan.

2 Gunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼] untuk menyesuaikan volume bagian yang diinginkan.

Sesuaikan volume Gaya dengan menggunakan tombol [2▲▼], dan sesuaikan volume keyboard (Right1, Right2, atau Left) dengan menggunakan tombol [5▲▼] – [7▲▼].

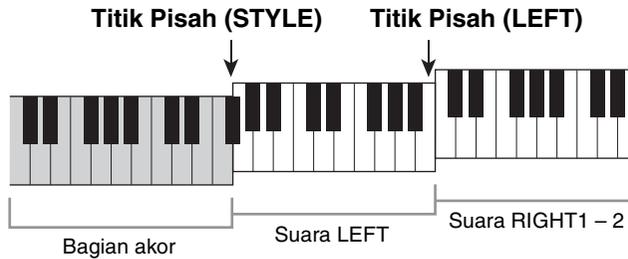
CATATAN

Dalam tampilan Konsol Pencampur, Anda dapat menyesuaikan volume setiap bagian Lagu dan Gaya. Lihat halaman 100.

3 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan BALANCE.

Mengubah Titik Pisah

Inilah pengaturan (dua Titik Pisah) yang memisahkan bagian keyboard yang berbeda: bagian Akor, bagian LEFT dan bagian RIGHT1 dan 2. Kedua pengaturan Titik Pisah (di bawah) ditetapkan sebagai nama not.

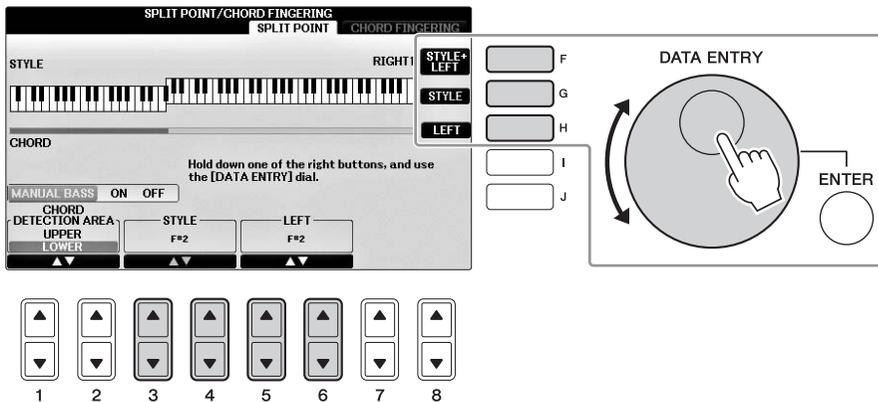


1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [A] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT

2 Atur Titik Pisah.

Pilih Titik Pisah yang diinginkan dengan menekan tombol [F]-[H] yang bersangkutan, kemudian putarlah putaran untuk mengatur nilainya. Memilih “STYLE+LEFT” akan mengatur Titik Pisah (STYLE) dan Titik Pisah(LEFT) ke not yang sama sementara “STYLE” dan “LEFT” memungkinkan Anda mengatur setiap Titik Pisah secara independen.



CATATAN

- Titik Pisah (LEFT) tidak dapat diatur lebih rendah daripada Titik Pisah (STYLE).
- Jika Anda mengatur nilai CHORD DETECTION AREA ke “UPPER” melalui tombol [1▲▼]/[2▲▼] pada tampilan Titik Pisah, bagian Akor akan berada di sebelah kanan Titik Pisah (L). Dengan pengaturan ini, menekan tombol [E] akan mengaktifkan fungsi MANUAL BASS, yang memungkinkan Anda memainkan bagian bass dengan tangan kiri Anda sementara menggunakan tangan kanan Anda untuk mengontrol playback Gaya. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Kompatibilitas file Gaya

Instrumen ini menggunakan format file SFF GE (halaman 8) dan dapat memainkan file SFF yang ada; walau demikian, file akan disimpan dalam format SFF GE bila file telah disimpan (atau dimuat) dalam instrumen ini. Ingatlah bahwa file yang tersimpan hanya dapat dimainkan kembali pada instrumen yang kompatibel dengan format SFF GE.

Fitur Lanjutan

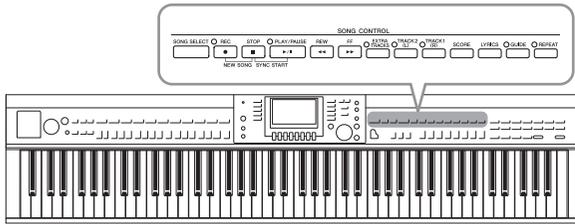
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 3*.



Pengaturan terkait playback Gaya:	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [G] STYLE SETTING
Menetapkan akor dengan tangan kanan Anda sambil memainkan bass dengan tangan kiri Anda:	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [A] SPLIT POINT/ CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT
Mencari Lagu yang cocok untuk Gaya saat ini (Repertoar):	Tampilan Pemilihan Gaya → [A] - [J] → [8▼] MENU1 → [4▼] (REPERTOIRE)
Mengingat Pengaturan Satu Sentuhan orisinal:	[MEMORY] + ONE TOUCH SETTING [1] - [4]
Mengonfirmasikan isi Pengaturan Satu Sentuhan:	Tampilan Pemilihan Gaya → [A] - [J] → [8▼] MENU1 → [6▼] (OTS INFO.)
Membuat/mengedit Gaya (Pembuat Gaya):	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [A] STYLE CREATOR
• Perekaman Realtime:	→ TAB [◀][▶] BASIC
• Perekaman Langkah: (Memasukkan kejadian satu per satu)	→ TAB [◀][▶] EDIT → [G] STEP REC
• Perakitan 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 MIDI yang tersedia secara komersial, dan seterusnya. Selain dapat memainkan Lagu dan mendengarkannya, Anda juga dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu.

Playback Lagu

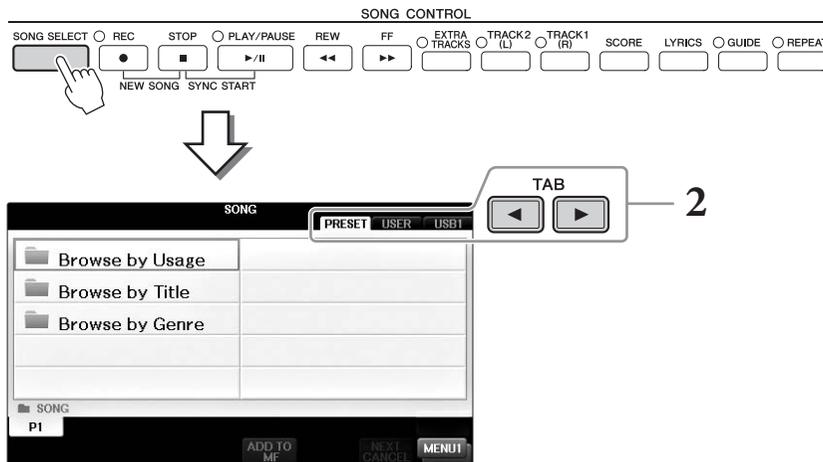
Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut.

- Lagu Preset (di halaman PRESET pada tampilan Pemilihan Lagu)
- Lagu rekaman Anda sendiri (lihat halaman 79 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.

CATATAN

- Untuk informasi tentang format data Lagu yang kompatibel, lihat halaman 8.
- 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 9).



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

Jika Anda ingin memainkan sebuah Lagu di flash-drive USB, hubungkan flash-drive USB berisi data Lagu MIDI yang diinginkan terlebih dahulu, kemudian pilih tab “USB”.

CATATAN

- Lagu Preset dalam folder “Follow Lights” berisi pengaturan Panduan. Jika Anda ingin memainkan sebuah Lagu dalam folder ini, tekan tombol [GUIDE] untuk menonaktifkan fungsi panduan.
- Lagu yang telah direkam ke instrumen dalam Piano Room akan tercantum dalam folder “Piano Room” (di tab “USER”).
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 106.
- Hingga dua flash-drive USB dapat dihubungkan dengan menggunakan hub USB. Tanda USB1, USB2 akan ditampilkan, sesuai dengan jumlah flash-drive USB yang terhubung.

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

Preset Lagu dikategorikan dan dimasukkan dalam folder yang sesuai.

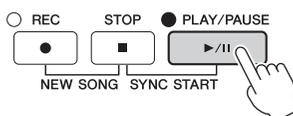
4 Pilih Lagu yang diinginkan dengan menggunakan tombol [A] – [J].

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

CATATAN

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

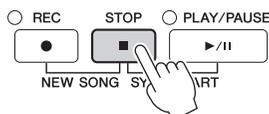
5 Tekan tombol SONG CONTROL [PLAY/PAUSE] untuk memulai playback.



Mengantre Lagu berikutnya untuk playback

Saat sebuah Lagu sedang dimainkan, Anda dapat mengantrekan Lagu berikutnya untuk playback. Ini praktis untuk memuluskan transisi ke Lagu berikutnya selama pertunjukan langsung. 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 [7▼] (NEXT CANCEL).

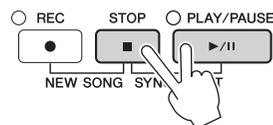
6 Tekan tombol SONG CONTROL [STOP] untuk menghentikan playback.



Pengoperasian Selama Playback

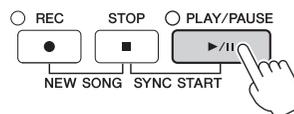
■ Sinkronisasi Mulai

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



■ Jeda

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



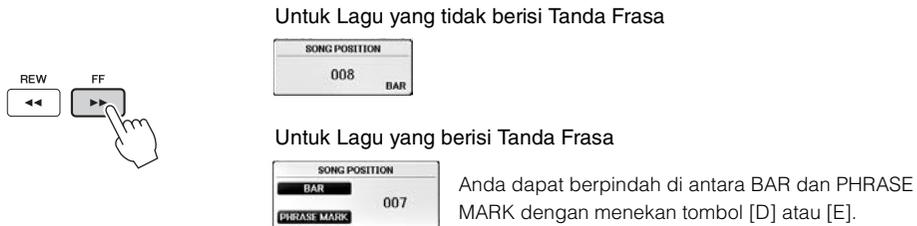
■ Mundur/Maju Cepat

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 diperlihatkan pada tampilan, Anda juga dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] untuk menyesuaikan nilainya.



CATATAN

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



■ Menyesuaikan Tempo

Sama prosedurnya dengan tempo Gaya. Lihat halaman 64.

■ Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Lagu dan Keyboard

Prosedurnya sama dengan “Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Gaya dan Keyboard” (halaman 68).

■ Transpose playback Lagu

Lihat halaman 50.

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 flash-drive 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 flash-drive USB 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 flash-drive USB 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 flash-drive USB yang kompatibel buat menyimpan Lagu terproteksi, kunjungi situs web Yamaha.

Menampilkan Notasi Musik (Skor)

Anda dapat melihat notasi musik (skor) 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.

CATATAN

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

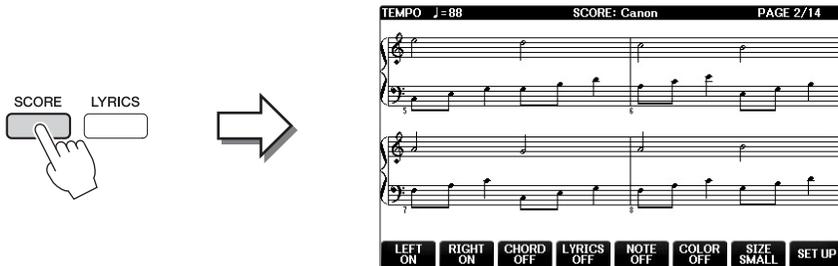
1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 4 pada halaman 71).

2 Tekan tombol [SCORE] untuk memanggil tampilan Skor.

Anda dapat memeriksa seluruh notasi dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶] saat playback Lagu dihentikan. Begitu playback dimulai, “bola” memantul-mantul seiring skor, yang menunjukkan posisi saat ini.

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.



Untuk mengubah ukuran notasi

Anda dapat mengubah resolusi tampilan (atau tingkat zoom) notasi dengan menekan tombol [7▲▼] pada tampilan Skor.

Anda juga dapat mengubah gaya notasi yang ditampilkan (misalnya menampilkan nama not) dengan menggunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼]. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Untuk Menampilkan Lirik

Bila Lagu yang dipilih berisi data lirik, Anda dapat menampilkan dalam notasi musik. Caranya, tekan tombol [4▲▼] untuk mengaktifkan LYRICS.

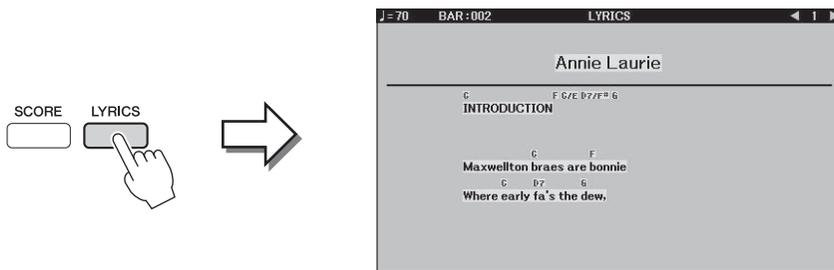
Menampilkan Lirik (Teks)

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

1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 4 pada halaman 71).

2 Tekan tombol [LYRICS] untuk memanggil tampilan Lirik.

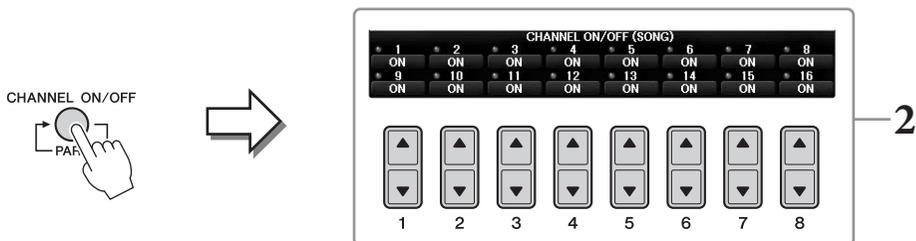
Bila data Lagu berisi data lirik, lirik tersebut akan diperlihatkan pada tampilan. Anda dapat memeriksa seluruh lirik dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶] saat playback Lagu dihentikan. Begitu playback Lagu dimulai, warna lirik akan berubah, yang menunjukkan posisi saat ini.



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.

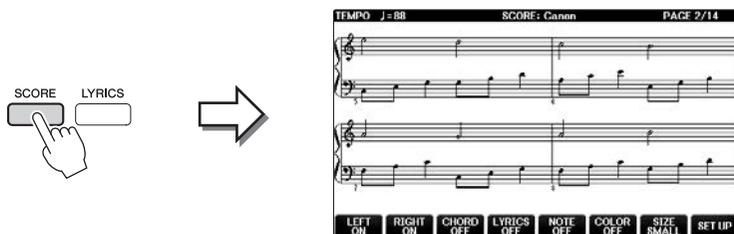
Praktik Satu Tangan dengan Lampu Panduan

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, bungklamlah bagian tangan kanan dan coba praktikkan bagian tersebut menggunakan lampu-lampu panduan.

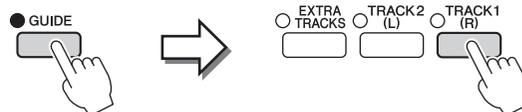
CATATAN

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

1 Pilih sebuah Lagu dan panggil tampilan Skor (halaman 74).



2 Aktifkan tombol [GUIDE].



3 Tekan tombol [TRACK1 (R)] untuk membungkam bagian tangan kanan.

Indikator tombol [TRACK1 (R)] mati. Anda sekarang dapat memainkan bagian itu sendirian.

CATATAN

Biasanya, CH 1 ditetapkan ke tombol [TRACK1 (R)], CH 2 ditetapkan ke tombol [TRACK2 (L)], dan CH 3 – 16 ditetapkan ke tombol [EXTRA TRACKS].

■ Untuk praktik tangan kiri:

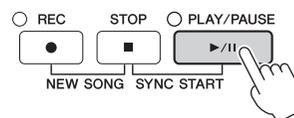
Tekan tombol [TRACK2 (L)] untuk menonaktifkan bagian tangan kiri, dan tekan tombol [ACMP ON/OFF] untuk menonaktifkan Pengiring Otomatis.

■ Untuk praktik dua tangan:

Tekan tombol [TRACK1 (R)] dan [TRACK2 (L)] untuk menonaktifkan bagian kedua tangan.

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

Praktikkan bagian tangan kanan sesuka Anda bersama lampu panduan. Playback bagian Kiri dan Ekstra akan menunggu Anda memainkan not dengan benar.



5 Setelah Anda praktikkan, nonaktifkan tombol [GUIDE].

Fungsi panduan lainnya

Ada beberapa fungsi tambahan di fitur Panduan, untuk mempraktikkan pengaturan waktu memainkan kunci (Any Key), untuk Karaoke (Karao-key), atau untuk memainkan dengan tempo Anda sendiri (Your Tempo), di samping Lampu Panduan yang disebutkan di atas. [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀][▶] GUIDE/CHANNEL → [A]/[B]GUIDE MODE
Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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.

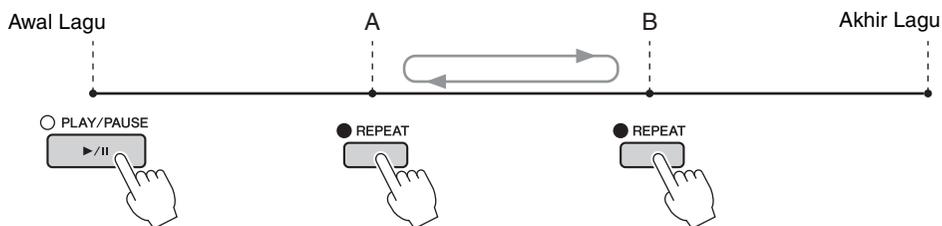
CATATAN

Anda dapat memainkan beberapa Lagu berulang-ulang. (halaman 78)

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

- 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 4 pada halaman 71).
- 2 Tekan tombol SONG CONTROL [PLAY/PAUSE] untuk memulai playback.
- 3 Tetapkan rentang pengulangan.

Tekan tombol [REPEAT] di titik mulai (A) rentang yang akan diulangi. (Lampu berkedip, menunjukkan titik A telah ditetapkan.) Tekan tombol [REPEAT] lagi di titik penutup (B). (Lampu menyala terus-menerus.) Setelah pendahuluan otomatis (untuk membantu memandu Anda ke frasa), rentang dari Titik A ke Titik B dimainkan berulang-ulang.



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

Menetapkan Titik A saja akan mengaktifkan playback pengulangan antara Titik A dan akhir Lagu.

- 4 Untuk menghentikan playback, tekan tombol SONG CONTROL [STOP]. Posisi Lagu akan dikembalikan ke Titik A.
- 5 Tekan tombol [REPEAT] untuk menonaktifkan playback Pengulangan.

Menetapkan rentang pengulangan saat Lagu dihentikan

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

Memainkan Beberapa Lagu Berulang-ulang

1 Pilih sebuah Lagu dalam folder yang berisi beberapa Lagu (langkah 1 – 4 pada halaman 71).

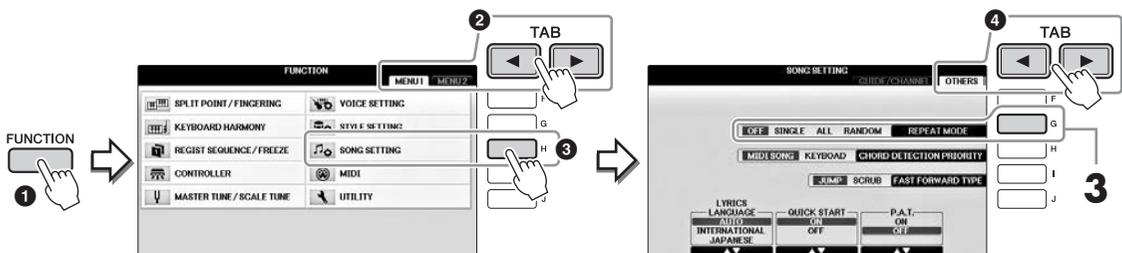
Misalnya, pilih sebuah Lagu dari folder Lagu preset.

CATATAN

Lagu Preset dalam folder "Follow Lights" berisi pengaturan Panduan. Lagu-lagu ini tidak cocok digunakan bersama pengulangan ALL atau RANDOM.

2 Panggil tampilan pengoperasian.

① [FUNCTION] → ② TAB [◀][▶] MENU1 → ③ [H] SONG SETTING → ④ TAB [◀][▶] OTHERS



3 Atur mode pengulangan ke ALL dengan menekan tombol [G], kemudian mulai playback Lagu.

Operasi ini melanjutkan playback semua Lagu dalam folder yang berisi Lagu yang dipilih saat ini berulang-ulang. Jika Anda ingin memulihkan ke pengaturan semula, atur mode ke OFF.

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] ON → STYLE [SYNC START] → SONG CONTROL [STOP] + [PLAY/PAUSE] → STYLE [START/STOP]

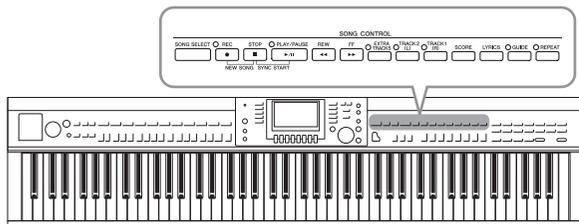
Parameter yang berkaitan dengan playback Lagu: [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [H] SONG SETTING

• Keyboard dan praktik vokal menggunakan fungsi Panduan: → TAB [◀][▶] GUIDE/CHANNEL → [A]/[B] GUIDE MODE

• Memainkan bagian-bagian pendukung dengan Teknologi Pembantu Permainan: → TAB [◀][▶] OTHERS → [6▲▼]/[7▲▼] 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 Kanal (halaman 82).
- **Perekaman Audio (lihat halaman 84)**
Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke flash-drive USB sebagai file Audio. Perekaman selesai tanpa memilih bagian yang terekam. Karena disimpan dalam format WAV stereo dengan resolusi kualitas CD biasa (44,1 kHz/16 bit), maka file dapat dikirim ke dan dimainkan pada pemutar musik portabel dengan menggunakan komputer.

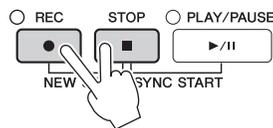
5

Perekaman Lagu melalui MIDI – Merekam Permainan Anda melalui MIDI –

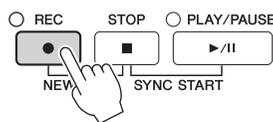
Merekam Permainan Anda (Perekaman Cepat)

Metode biasa ini memungkinkan Anda memulai perekaman segera tanpa menetapkan bagian mana yang ingin Anda rekam. Untuk Perekaman Cepat, setiap bagian akan direkam ke kanal-kanal berikut. Bagian keyboard: Bab 1 – 3 Bagian Gaya: Bab 9 – 16

- 1 Sebelum merekam, lakukan pengaturan yang diinginkan untuk instrumen, seperti pemilihan Suara/Gaya. Jika perlu, hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE].**
- 2 Tekan tombol SONG CONTROL [REC] dan tombol [STOP] secara bersamaan.** Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis akan dibuat.



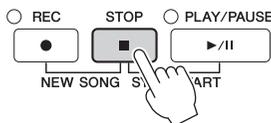
- 3 Tekan tombol SONG CONTROL [REC].**



- 4 Mulai merekam.**

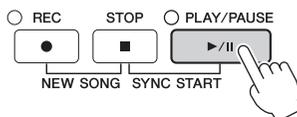
Perekaman dimulai secara otomatis begitu Anda memainkan sebuah not pada keyboard atau memulai playback Gaya.

5 Tekan tombol SONG CONTROL [STOP] untuk menghentikan perekaman.



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

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



7 Simpan permainan yang telah direkam sebagai sebuah file. Tekan tombol [SONG SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu, di mana Anda dapat menyimpan permainan yang telah direkam sebagai file. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian berikutnya (halaman 81).

PEMBERITAHUAN

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

■ Untuk menghapus Lagu yang telah direkam:

Lihat “Menghapus File/Folder” pada halaman 35.

■ Untuk mengoreksi not yang salah:

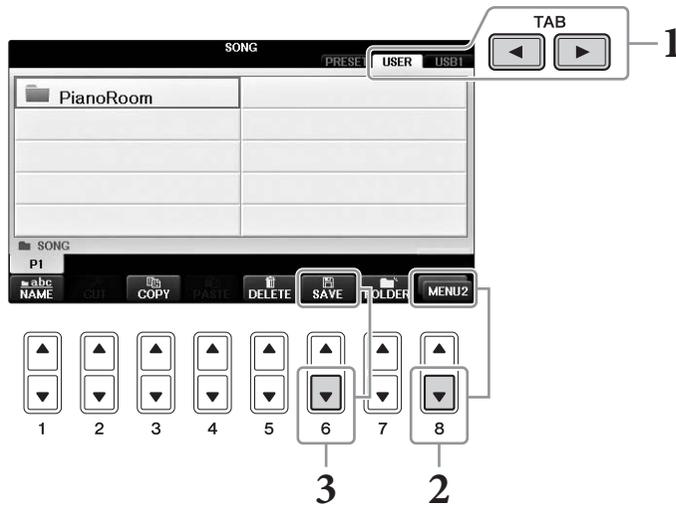
Setelah menyimpan, Anda dapat merekam kembali bagian tertentu atau mengedit not untuk setiap kanal secara independen melalui fungsi Pembuat Lagu. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), Bab 5.

Anda juga dapat merekam permainan playback Gaya. Misalnya, rekam playback Gaya dengan metode Perekaman Cepat, kemudian rekam melodi ke kanal 1 dengan metode Perekaman Multi Kanal sambil mendengarkan playback Gaya yang sudah direkam.

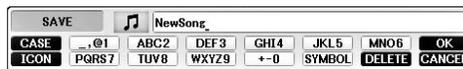
Menyimpan File

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 File terkait, tekan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih “USER” atau “USB” sebagai tujuan penyimpanan.



- 2 Panggil MENU2 di bagian kanan bawah tampilan dengan menekan tombol [8▼] seperlunya.
MENU2 tidak muncul di beberapa tampilan. Dalam hal demikian, lompatilah langkah ini.
- 3 Tekan tombol [6▼] (SAVE) untuk memanggil tampilan penamaan file.



- 4 Masukkan nama file (halaman 36).

Sekalipun Anda melompati langkah ini, Anda dapat mengganti nama file kapan saja setelah menyimpannya (halaman 33).

CATATAN

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

- 5 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.

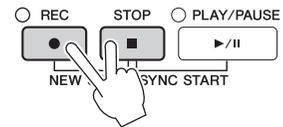
Membuat Karya Piano dengan Merekam Bagian Tangan Kiri dan Tangan Kanan Secara Terpisah (Perekaman Multi Kanal)

Metode Perekaman Multi Kanal memungkinkan Anda merekam data ke setiap kanal secara independen, satu per satu, hingga 16. Di sini, Anda akan mempelajari cara membuat karya piano lengkap, dua tangan dengan merekam bagian tangan kanan ke kanal 1, kemudian merekam bagian tangan kiri ke kanal 2 sambil mendengarkan data yang telah direkam.

1 Pastikan bahwa hanya tombol PART ON/OFF [RIGHT1] yang diaktifkan, kemudian pilih Suara piano yang diinginkan (langkah 1-3 pada halaman 44).

2 Tekan tombol SONG CONTROL [REC] dan tombol [STOP] secara bersamaan.

Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis akan dibuat.



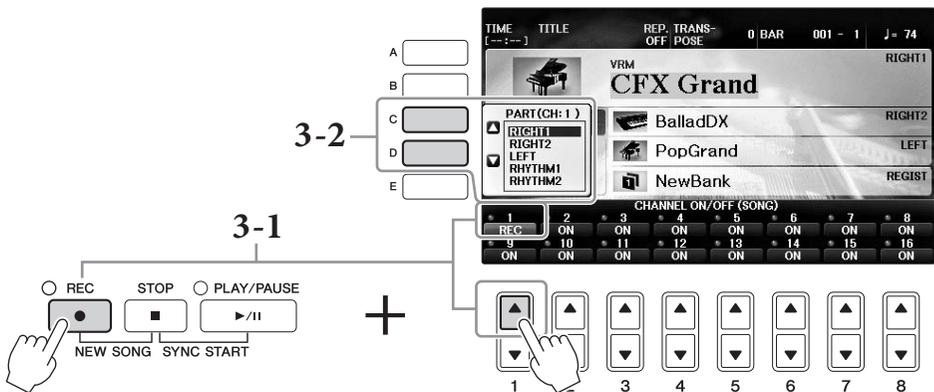
3 Rekam bagian tangan kanan ke kanal 1.

3-1 Sambil menahan tombol SONG CONTROL [REC], tekan tombol [1▲] untuk mengatur kanal 1 ke "REC."

3-2 Pilih "RIGHT1" (yang akan direkam ke kanal 1) dengan menggunakan tombol [C]/[D]. Tanda "RIGHT1" menunjukkan permainan Anda menggunakan Suara RIGHT1 (halaman 44).

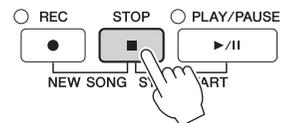
CATATAN

Untuk membatalkan perekaman, tekan tombol SONG CONTROL [STOP].

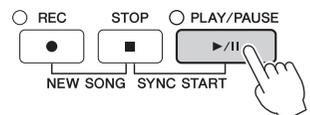


3-3 Mainkan keyboard dengan tangan kanan Anda. Perekaman dimulai secara otomatis begitu Anda memainkan sebuah not pada keyboard. Mainkan Suara yang Anda tetapkan di langkah 3-2.

4 Tekan tombol SONG CONTROL [STOP] untuk menghentikan perekaman.



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



Jika Anda tidak puas dengan hasilnya, ulangi langkah 3 – 5 sebagaimana yang diinginkan.

6 Rekam permainan tangan kiri ke kanal 2.

6-1 Sambil menahan tombol SONG CONTROL [REC], tekan tombol [2▲] untuk mengatur kanal 2 ke “REC.”

PEMBERITAHUAN

Jika Anda merekam ke kanal yang sudah berisi data yang telah direkam, data yang ada akan dihapus dan diganti dengan data baru.

6-2 Pilih “RIGHT1” (yang akan direkam ke kanal 2) dengan menggunakan tombol [C]/[D].

6-3 Mainkan keyboard dengan tangan kiri Anda. Perekaman dimulai secara otomatis begitu Anda memainkan sebuah not pada keyboard. Anda juga dapat memulai perekaman dengan menekan tombol SONG CONTROL [PLAY/PAUSE]. Mainkan Suara yang Anda tetapkan di langkah 6-2.

Anda dapat memainkan keyboard sambil mendengarkan data yang telah direkam.

7 Tekan tombol SONG CONTROL [STOP] untuk menghentikan perekaman.

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

Jika Anda tidak puas dengan hasilnya, ulangi langkah 6 – 8 sebagaimana yang diinginkan.

9 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 detailnya, lihat halaman 81.

PEMBERITAHUAN

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

Untuk langkah 2 di atas, jika Anda ingin merekam ulang Lagu yang sudah ada, pilih Lagu yang diinginkan (langkah 1 – 4 pada halaman 71).

Fitur Lanjutan

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

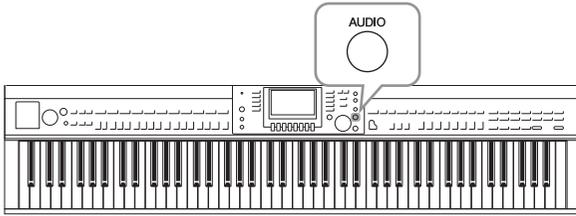


Merekam playback Gaya terlebih dahulu, baru melodi

Membuat/Mengedit Lagu (Pembuat Lagu):	[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [B] SONG CREATOR
• Merekam melodi (Perekaman Langkah):	→ TAB [◀][▶] 1-16
• Merekam akor (Perekaman Langkah):	→ TAB [◀][▶] CHORD
• Merekam ulang bagian tertentu — Penimpaan:	→ TAB [◀][▶] REC MODE
• Mengubah parameter pengaturan yang telah direkam ke Lagu:	→ TAB [◀][▶] SETUP
• Mengedit kejadian kanal:	→ TAB [◀][▶] CHANNEL
• Mengedit kejadian akor, not, kejadian Eksklusif Sistem, dan Lirik:	→ TAB [◀][▶] CHORD, 1-16, SYS/EX. atau LYRICS

Pemutar/Perekam Audio USB

– Playback dan Merekam File Audio –



Pemutar/Perekam Audio USB yang praktis memungkinkan Anda memainkan file audio (.WAV) yang disimpan ke flash-drive USB — langsung dari instrumen. Selain itu, karena Anda dapat merekam permainan dan rekaman sebagai file audio (.WAV) ke flash-drive 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 79).

Memainkan Kembali File Audio

Cobalah memainkan file audio dari flash-drive USB yang dihubungkan ke instrumen ini.

CATATAN

Instrumen tidak dapat memainkan file yang dilindungi DRM.

Format file yang dapat dimainkan kembali

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

- 1 Hubungkan flash-drive USB berisi file audio yang akan dimainkan ke terminal [USB TO DEVICE].

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 106.

CATATAN

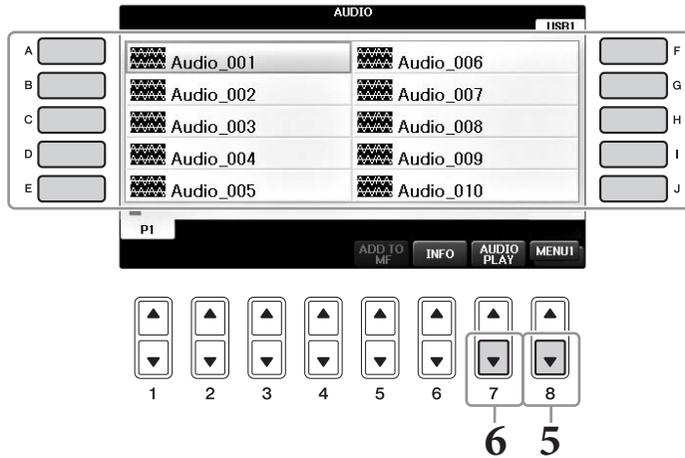
Tampilan AUDIO untuk memilih file audio (ditampilkan di Langkah 4) dapat dipanggil juga dengan menekan tombol [USB] kemudian tombol [B] (AUDIO).

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



- 3 Tekan tombol [H] (FILES) untuk menampilkan file audio yang disimpan ke flash-drive USB yang terhubung.

- 4 Tekan salah satu tombol [A] – [J] sesuai dengan file yang ingin Anda dengarkan.



- 5 Panggil MENU1 di bagian kanan bawah tampilan dengan menekan tombol [8▼] seperlunya.

CATATAN

Untuk mengonfirmasi informasi file audio yang dipilih saat ini, tekan tombol [6▼] untuk memanggil tampilan Informasi. Untuk menutup tampilan Informasi, tekan tombol [F] (OK).

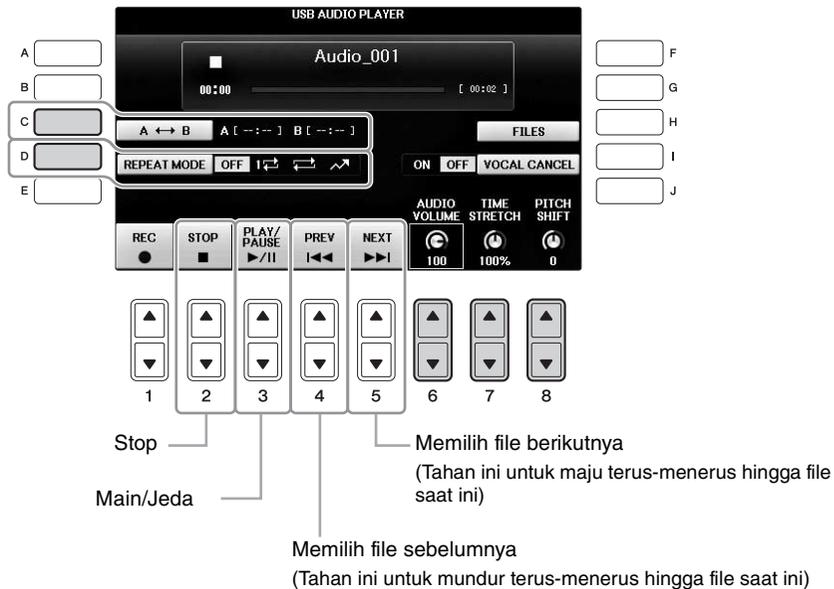
- 6 Tekan tombol [7▼] (AUDIO PLAY) untuk memulai playback.
Operasi ini mengembalikan ke tampilan USB AUDIO PLAYER.

- 7 Tekan tombol [2▲▼] (STOP) untuk menghentikan playback.

PEMBERITAHUAN

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

Pengoperasian yang menyangkut playback



■ Menyesuaikan volume playback audio - tombol [6▲▼] (AUDIO VOLUME)

Ini memungkinkan Anda menyesuaikan volume pemutaran file Audio.

■ Menyesuaikan Kecepatan Playback - tombol [7▲▼] (TIME STRETCH)

Ini memungkinkan Anda menyesuaikan kecepatan playback file Audio dengan membentang atau merapatkannya. Nilainya dapat disesuaikan dari 75% hingga 125% dan nilai default adalah 100%. Semakin tinggi nilainya semakin cepat temponya. Jika Anda memilih file audio lain, pengaturan ini akan dipulihkan ke nilai default.

CATATAN

Mengubah kecepatan playback file Audio dapat mengubah karakteristik tonalnya.

■ Menyesuaikan Titinada dalam seminada - tombol [8▲▼] (PITCH SHIFT)

Ini memungkinkan Anda menggeser titinada file audio dalam interval seminada (dari -12 hingga 12). Jika Anda memilih file audio lain, pengaturan ini akan dipulihkan ke nilai default.

■ Memainkan kembali rentang file audio yang ditetapkan - tombol [C] (A-B)

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).

■ Memainkan Beberapa File Berulang-ulang - tombol [D] (REPEAT MODE)

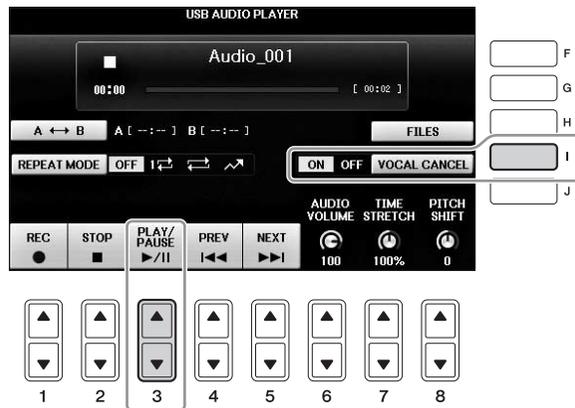
Ini memungkinkan Anda mengatur mode perulangan file Audio.

- OFF Memainkan hingga file yang dipilih, kemudian berhenti.
- 1↺ Memainkan file yang dipilih berulang-ulang.
- 2↺ Melanjutkan playback semua file dalam folder yang berisi file saat ini berulang-ulang.
- ↻ Secara acak dan berulang-ulang memainkan semua file dalam folder yang berisi file saat ini.

Menyembunyikan Bagian Vokal dan Memainkan Bagian dengan Pendukung (Penyembunyian Vokal)

Ini memungkinkan Anda menyembunyikan atau melemahkan posisi tengah bunyi stereo. Ini memungkinkan Anda bernyanyi gaya “karaoke” cukup dengan dukungan instrumental, karena bunyi vokal biasanya di tengah citra stereo dalam rekaman. Fungsi ini tidak dapat diterapkan pada input suara dari mikrofon atau jack [AUX IN] atau suara audio yang diterima dari perangkat cerdas yang terhubung melalui LAN nirkabel.

Terlebih dahulu pilih sebuah file Audio, kemudian tekan tombol [I] untuk mengaktifkan Penyembunyian Vokal. Tekan tombol [3▲▼] untuk memulai playback, sehingga Anda dapat mengkonfirmasi bahwa bagian vokal telah dimatikan. Jika Anda memilih file audio lain, pengaturan ini akan dinonaktifkan.



CATATAN

Walaupun fungsi Penyembunyian Vokal sangat efektif pada rekaman audio umumnya, suara vokal pada beberapa lagu mungkin tidak sepenuhnya disembunyikan.

Merekam Permainan Anda sebagai Audio

Cobalah merekam permainan Anda sebagai data audio ke flash-drive USB.

CATATAN

Untuk merekam permainan Anda dengan Pemutar/Perekam Audio USB, pastikan menggunakan flash-drive USB yang kompatibel. Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 106.

CATATAN

Selain fungsi Perekaman Audio yang dijelaskan di sini, juga tersedia Perekaman MIDI (halaman 79) pada instrumen ini.

• Format file yang dapat direkam

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

• Target bunyi untuk perekaman

Semua suara dihasilkan melalui permainan keyboard Anda, input suara dari jack [MIC/LINE IN] dan [AUX IN], dan suara audio yang diterima dari perangkat cerdas yang terhubung melalui LAN nirkabel (halaman 108). Lagu yang dilindungi oleh hak cipta, seperti Lagu preset, dan bunyi metronom, tidak dapat direkam.

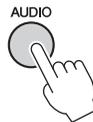
• Jumlah waktu perekaman maksimal

80 menit per rekaman, walaupun ini mungkin kurang, bergantung pada kapasitas flash-drive USB tertentu.

1 Hubungkan flash-drive 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 44; untuk mengatur Gaya, lihat halaman 58; untuk menggunakan jack AUX IN, lihat halaman 104.)

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

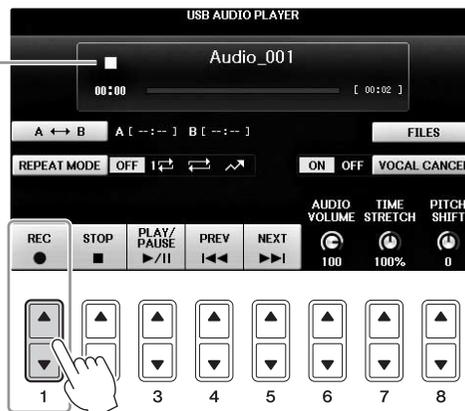


4 Tekan tombol [1▲▼] (REC) untuk memasuki status Siap Rekam.

CATATAN

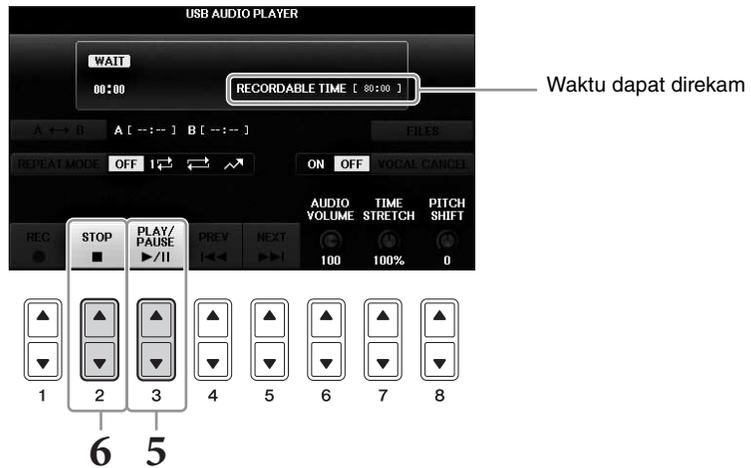
Flash-drive USB "USB1" akan dipilih sebagai tempat tujuan rekaman bila ada beberapa flash-drive USB yang dihubungkan. Anda dapat mengonfirmasikan isi "USB1" dalam tampilan pemilihan file yang dipanggil dengan menekan tombol [H] (FILE SELECT) pada tampilan USB AUDIO PLAYER.

"WAIT" akan diperlihatkan selama 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.



PEMBERITAHUAN

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

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

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

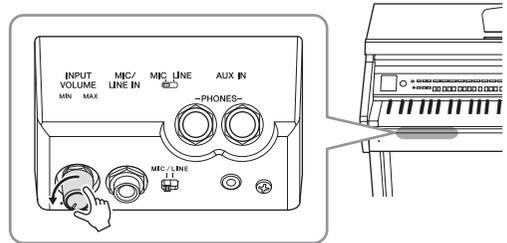
Mikrofon

– Menghubungkan Mikrofon dan Menyanyi Diiringi Permainan Anda –

Dengan menghubungkan mikrofon ke jack [MIC/LINE IN] (jack telepon standar 1/4"), Anda dapat menikmati nyanyian bersama permainan keyboard Anda atau bersama playback Lagu. Instrumen mengeluarkan vokal Anda melalui speaker bawaan.

Menghubungkan Mikrofon

- 1** Sebelum menyalakan instrumen, aturlah kenop [INPUT VOLUME] ke posisi minimal.



- 2** Hubungkan mikrofon ke jack [MIC/LINE IN].

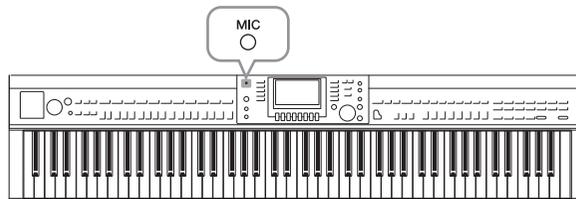
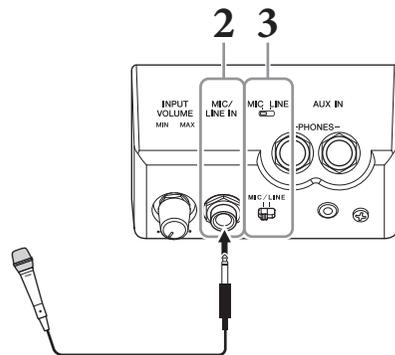
- 3** Atur sakelar [MIC/LINE] ke "MIC".

- 4** Nyalakan instrumen.

- 5** (Jika perlu, nyalakan mikrofon.)

Sesuaikan kenop [INPUT VOLUME] saat bernyanyi ke mikrofon.

Sesuai kontrolnya sambil memeriksa lampu [MIC]. Pastikan menyesuaikan kontrol sehingga lampu menyala hijau. Pastikan lampunya tidak menyala merah, karena ini menunjukkan tingkat input terlalu tinggi.



- 6** Pada tampilan Keseimbangan, sesuaikan keseimbangan volume antara suara mikrofon dan suara instrumen (halaman 68).

Fungsi yang Berguna untuk Menyanyi Karaoke

■ Saat menggunakan Lagu Preset:

- Lirik pada tampilan halaman 75
- Transpose, Pergeseran Titinada..... halaman 50

■ Saat menggunakan Lagu Audio:

- Penyembunyian Vokal..... halaman 87
- Pergeseran Titinada halaman 86

Melepaskan mikrofon

- 1 Atur kenop [INPUT VOLUME] ke posisi minimal.
- 2 Lepaskan mikrofon dari jack [MIC/LINE IN].

CATATAN

Sebelum mematikan instrumen, pastikan mengatur kenop [INPUT VOLUME] ke posisi minimal.

Menggunakan Fungsi Bicara

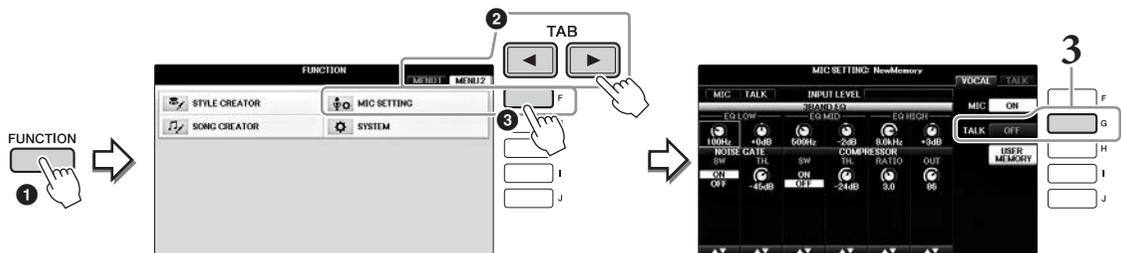
Fungsi ini memungkinkan Anda dengan cepat mengubah pengaturan mikrofon untuk berbicara atau membuat pengumuman di sela memainkan lagu.

1 Hubungkan mikrofon ke instrumen (halaman 90).

2 Panggil tampilan MIC SETTING:

- 1 [FUNCTION] → 2 TAB [◀][▶] MENU2 → 3 [F] (MIC SETTING)

Di tampilan MIC SETTING, Anda dapat menyesuaikan pengaturan pada mikrofon untuk menyanyi (halaman VOCAL) dan berbicara (halaman TALK) secara independen. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).



3 Untuk memanggil pengaturan Bicara, tekan tombol [G] (TALK) yang berada di sebelah kanan pada tampilan untuk mengaktifkan TALK. Untuk memanggil pengaturan permainan lagu, tekan lagi tombol yang sama untuk menonaktifkan TALK.

Fitur Lanjutan

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

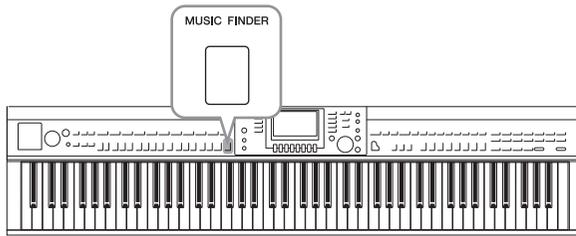


Membuat dan Menyimpan
Pengaturan Mikrofon:

[FUNCTION] → TAB[◀][▶] MENU2 → [F] (MIC SETTING)

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.

Memilih Pengaturan Panel yang Diinginkan dari Record

Cobalah fungsi praktis Pencari Musik dengan menggunakan contoh rekaman bawaan.

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

Setelah pesan muncul, tekan tombol yang sesuai. Dalam tampilan ALL, semua record ditampilkan.

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

MUSIC FINDER			SEARCH 1	SEARCH 2
			ALL	FAVORITE
MUSIC	STYLE	BEAT/TEMPO	J: 134	
Abide With Me	BossaFast	4/4 72	SORT BY MUSIC	
Aida Triumph March	BossaSlow	4/4 112	SORT ORDER ASCENDING	
Air On The G String	BossaFast	4/4 68	ADD TO FAVORITE	
Air On The G String	BrazilianBossa	4/4 69	STYLE TEMPO RESET	
Air On The G String	SmoothBallad16	4/4 68	ADD TO FAVORITE	
Aloha Oe	Organ Quickstep	4/4 102	PLAY	
Amazola	Brit Pop Swing	4/4 138	NUMBER OF RECORDS	
Amapola	Country Hits	4/4 112	113	
Amboss Polka	Guaiera	4/4 116		
American Patrol	Electronica	4/4 186		
An Der Schonen Blauen Don-	ChildrensMarch	3/4 176		
An Der Schonen Blauen Don-	Gospel Sisters	3/4 174		
Any Old Iron	Orchestral Bolero	4/4 120		
Any Old Iron	Rock Cha Cha	4/4 116		

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 mengubah kriteria penyortiran: MUSIC, STYLE, BEAT, atau 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 memindah kursor ke record pertama.

3 Mainkan Gaya dengan memainkan akor dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda (halaman 59).

Anda dapat mendownload Record (pengaturan panel) dari situs web Yamaha, kemudian memuatnya ke instrumen ini (halaman 93).

CATATAN

Jangan nonaktifkan tombol [OTS LINK]. Bila dinonaktifkan, Anda tidak dapat memanggil pengaturan panel yang sesuai bahkan bila Anda memilih record.

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.

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 Di komputer, download file pengaturan panel Pencari Musik dari situs web ke flash-drive USB.

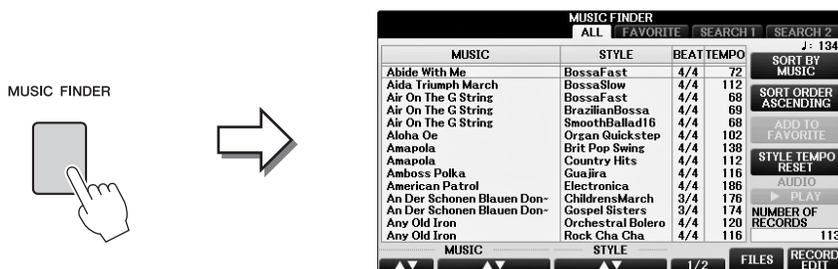
<https://download.yamaha.com/>

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 106.

2 Hubungkan flash-drive USB berisi file pengaturan panel ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen.

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



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

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



- 6 Pilih file yang diinginkan dengan menekan tombol [A] - [J] yang sesuai.

- 7 Tekan [H] [APPEND] jika Anda ingin menambahkan Record file Pencari Musik yang dipilih, atau tekan [G] [REPLACE] jika Anda ingin mengganti semua Record dengan yang baru.

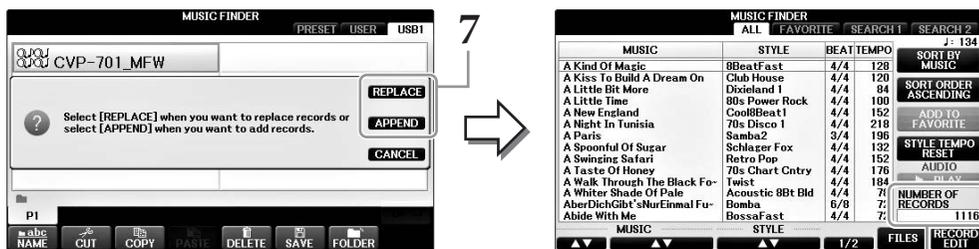
Tekan tombol [G] (YES) pada prompt konfirmasi.

CATATAN

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

- 8 Tekan tombol [G] (YES) dalam tampilan pesan (menunjukkan penyelesaian operasi Ganti) untuk memanggil tampilan MUSIC FINDER.

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

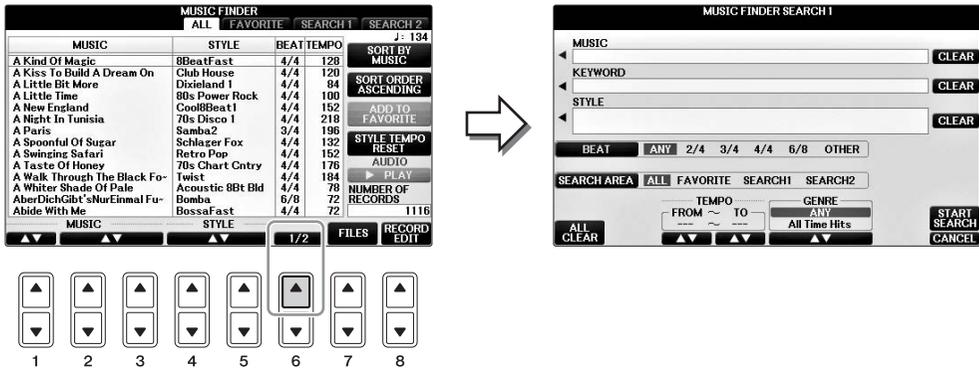


Jumlah record

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 1. (Tombol [6▼] menyangkut SEARCH 2.)



- 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). CATATAN Anda dapat mencari sejumlah Kata Kunci berbeda secara bersamaan dengan menyisipkan pemisah (koma) di antara kata kunci.
[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. 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.
[E]	SEARCH AREA	Memilih lokasi tertentu (tab bagian atas pada tampilan MUSIC FINDER) untuk mencari. CATATAN Jika Anda telah mendaftarkan sebuah file Lagu atau Audio (halaman 96), maka Anda dapat mencarinya. Saat mencari file Lagu/Audio, Anda perlu mengatur kriteria pencarian sebagaimana berikut. STYLE: Kosong BEAT: ANY TEMPO: "..." - "..."
[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

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

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

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

Fitur Lanjutan

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



Mendaftarkan File Lagu, Audio, atau Gaya (SONG/AUDIO/STYLE):

Tampilan Pemilihan File → [A] - [J] → [8▼] MENU1 → [5▼] (ADD TO MF) → [8▲] (OK)

[USB] → [A]SONG/[B]AUDIO/[C]STYLE → [A] - [J] → [8▼] MENU1 → [5▼] (ADD TO MF) → [8▲] (OK)

Mengingat data terdaftar dari Pencari Musik:

[MUSIC FINDER] → [2▲▼]/[3▲▼]

- Untuk memainkan data Lagu yang telah diingat

[MUSIC FINDER] → [2▲▼]/[3▲▼] → SONG CONTROL [START/PAUSE]

- Untuk memainkan data audio yang telah diingat

[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:

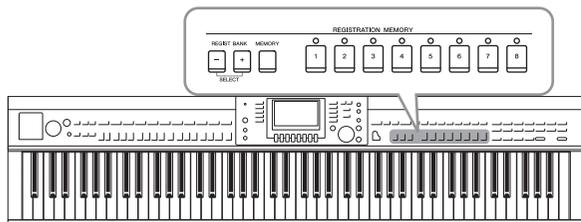
[MUSIC FINDER] → [8▲▼] (RECORD EDIT)

Menyimpan Record sebagai sebuah file:

[MUSIC FINDER] → [7▲▼] (FILES)

Memori Registrasi

– Menyimpan dan Mengingat Pengaturan Panel Khusus –



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

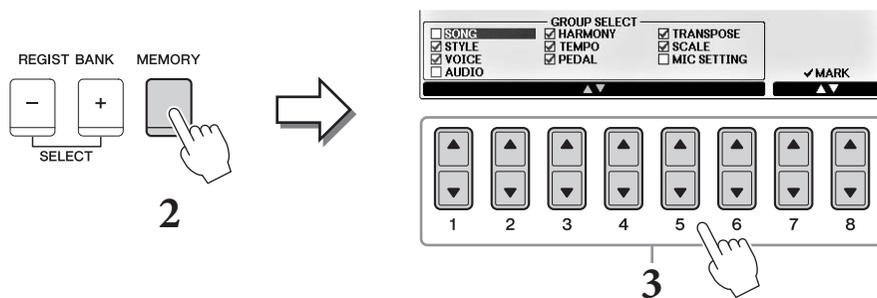
Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda

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 [1▲▼] – [6▲▼], kemudian masukkan atau hapus tanda centang dengan menggunakan tombol [7▲]/[8▲] (MARK ON) / [7▼]/[8▼] (MARK OFF).

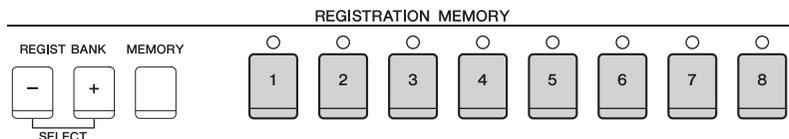
Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [I] (CANCEL).

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
- **Mati:** Tidak ada data yang didaftarkan

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

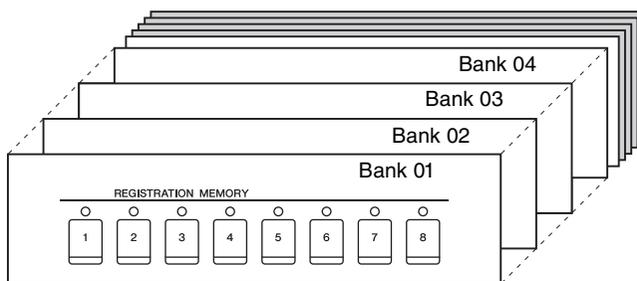
Pengaturan panel yang telah didaftarkan dapat diingat cukup dengan menekan tombol nomor yang diinginkan.

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).

Menyimpan Memori Registrasi sebagai File Bank

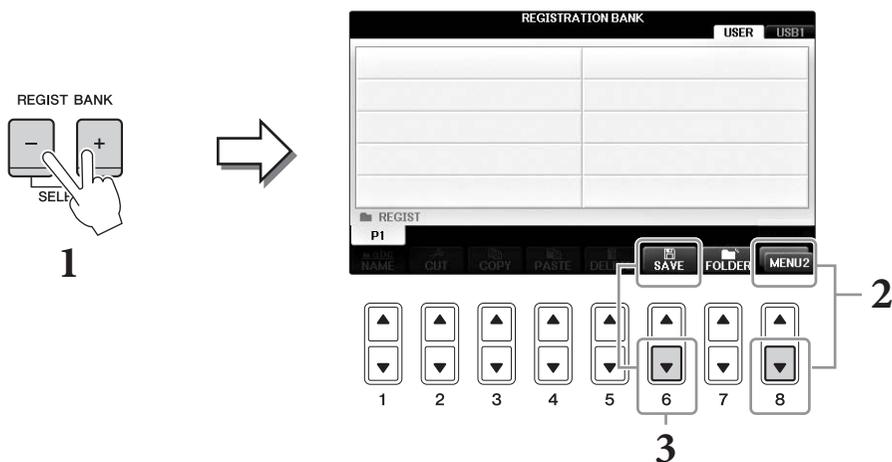
Anda dapat menyimpan kedelapan pengaturan panel sebagai satu file Bank Memori Registrasi.



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

CATATAN

Secara umum, data Memori Registrasi (file Bank) kompatibel dengan model-model CVP-709/705/701. Walau demikian, datanya mungkin tidak benar-benar kompatibel, bergantung pada spesifikasi setiap model.



2 Panggil MENU2 di bagian kanan bawah tampilan dengan menekan tombol [8▼] seperlunya.

3 Tekan tombol [6▼] (SAVE) untuk menyimpan file Bank.

Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat langkah-langkah pengoperasian (mulai dari Langkah 4) pada halaman 81.

Mengingat Pengaturan Panel Terdaftar

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

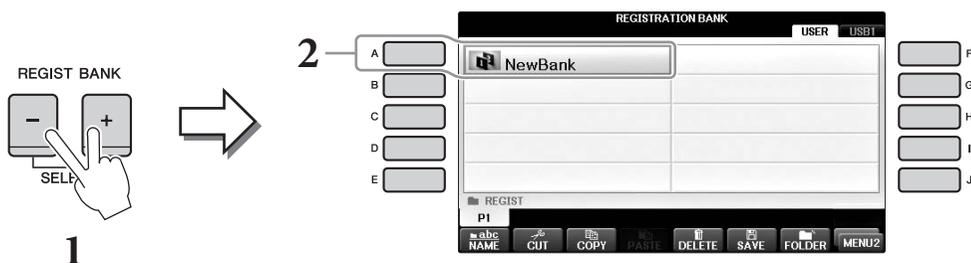
CATATAN

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 mengingat pengaturan berisi pemilihan file Lagu/Gaya/Audio dari flash-drive USB, pastikan bahwa flash-drive USB berisi Lagu/Gaya terdaftar telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].

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

Fitur Lanjutan

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



Menghapus atau mengganti nama Registrasi: Tampilan Pemilihan Bank → [A] – [J] → [8▼] MENU1 → [7▼] (EDIT)

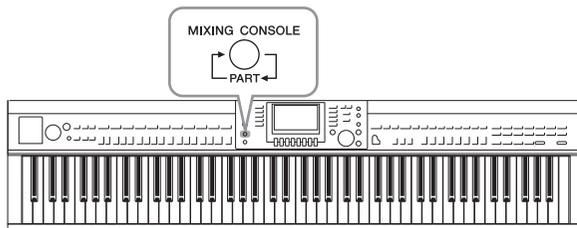
Mengonfirmasi Informasi Memori Registrasi: Tampilan Pemilihan Bank → [A] – [J] → [8▼] MENU1 → [6▼] (INFO)

Menonaktifkan peringatan item tertentu: [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [C] REGIST SEQUENCE/FREEZE → TAB [◀][▶] FREEZE

Memanggil nomor Memori Registrasi secara berurutan: [FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [C] REGIST SEQUENCE/FREEZE → 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.

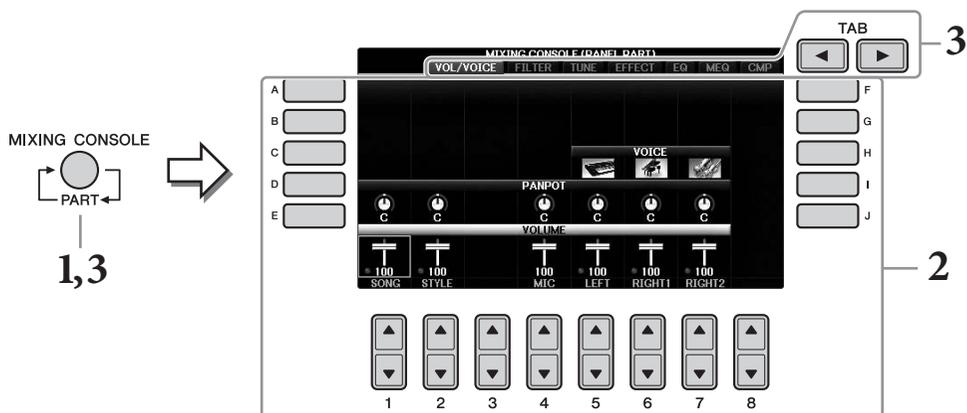
Prosedur Dasar

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.

CATATAN

Walaupun fungsi Konsol Pencampur menyediakan sejumlah tampilan (lihat halaman berikutnya), tampilan VOL/VOICE dipanggil bila Anda menekan tombol [MIXING CONSOLE] pertama kali setelah menyalakan instrumen.



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.

Untuk mengatur ulang nilainya, tekan tombol angka yang sama [▲]/[▼] secara bersamaan.

CATATAN

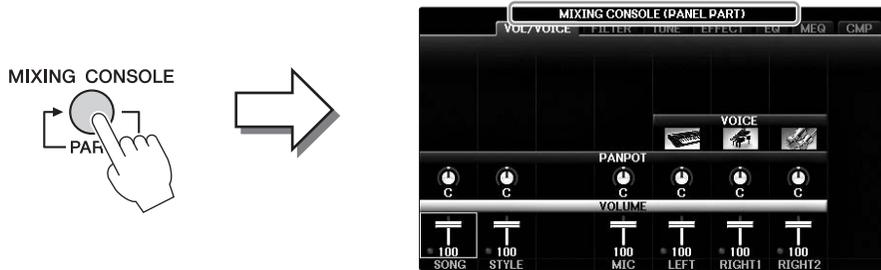
Saat mengedit satu bagian, Anda dapat mengatur langsung nilai yang sama untuk semua bagian lainnya, dengan menekan dan menahan tombol [A] – [J] dan tombol [1▲▼] – [8▲▼] (atau putaran DATA ENTRY) secara bersamaan.

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 Mikrofon, 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

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 tentang 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 titinada (penalaan, transpose, dsb.).

- **EFFECT**

Memilih jenis efek dan menyesuaikan kedalaman efek setiap bagian (halaman 102).

- **EQ**
Memperkuat atau memperlemah band frekuensi tinggi dan rendah untuk setiap bagian guna mengoreksi nada atau timbre suara.
- **MEQ**
Memilih jenis Master EQ yang diterapkan pada suara secara keseluruhan, dan memungkinkan Anda mengedit parameter untuk kontrol nada.
- **CMP**
Ini adalah pengaturan Master Compressor yang menentukan dinamika suara secara keseluruhan.

4 Simpan pengaturan MIXING CONSOLE Anda.

■ Untuk menyimpan pengaturan tampilan PANEL PART:

Daftarkan ke Memori Registrasi (halaman 97).

■ Untuk menyimpan pengaturan tampilan STYLE PART:

Simpan sebagai data Gaya.

- 1 Panggil tampilan pengoperasian.
[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [A] 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 81).

■ 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] → TAB [◀][▶] MENU2 → [B] SONG CREATOR
- 2 Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih halaman SETUP.
- 3 Tekan tombol [7▼▲]/[8▼▲].
- 4 Tekan tombol [I] (SAVE) untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu untuk menyimpan data Anda, kemudian simpan (halaman 81).

Fitur Lanjutan

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



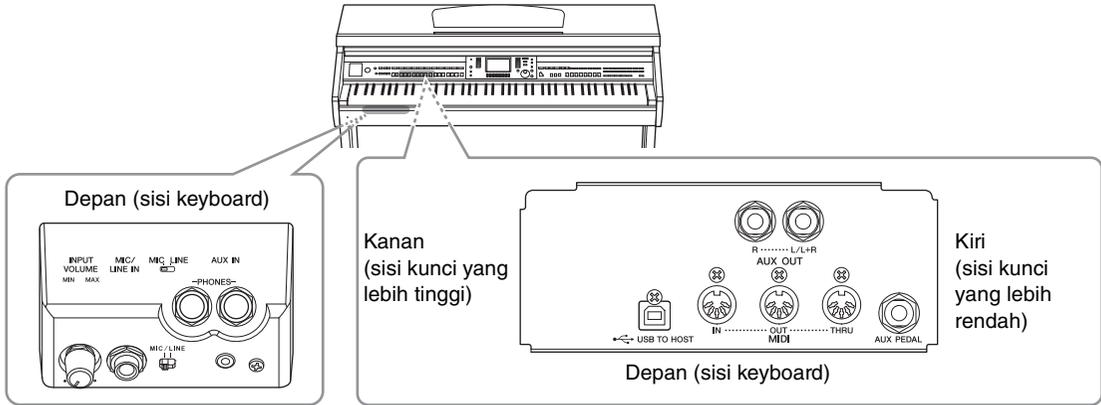
Menyesuaikan Pan/Volume:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] VOL/VOICE
Mengubah Suara:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] VOL/ VOICE → [C]/[H] → [1▲▼] – [8▲▼] → tombol VOICE → [A] – [J]
Mengedit parameter FILTER:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] FILTER
Mengedit parameter TUNE:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE
Mengubah jenis Efek:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] EFFECT
Mengedit parameter EQ:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] EQ
Memilih jenis Master EQ:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] MEQ
Mengedit pengaturan Master Compressor:	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] CMP

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

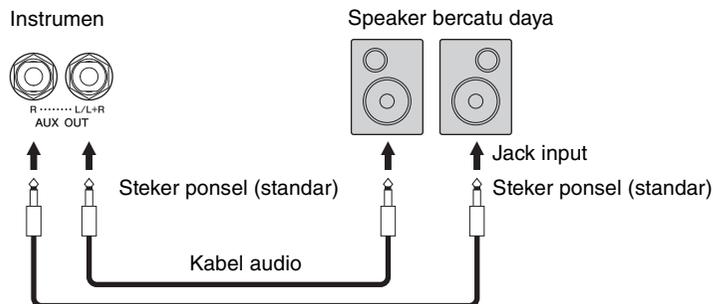
Anda dapat menghubungkan sistem stereo untuk memperkuat suara instrumen – dengan menggunakan jack AUX OUT [R]/[L/L+R].

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 18), 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 [R]/[L/L+R] ke jack [AUX IN]. Jika Anda membuat koneksi seperti ini, input sinyal di jack [AUX IN] akan dikeluarkan dari jack AUX OUT [R]/[L/L+R]. Koneksi seperti ini bisa menyebabkan perulangan umpan balik yang membuat permainan jadi tidak normal, bahkan bisa merusak perlengkapan.



CATATAN

Gunakan steker adaptor saat menghubungkan ke jack input pada perangkat yang memiliki berbeda dari steker di kabel, misalnya saat menghubungkan steker pin ke jack telepon.

CATATAN

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

CATATAN

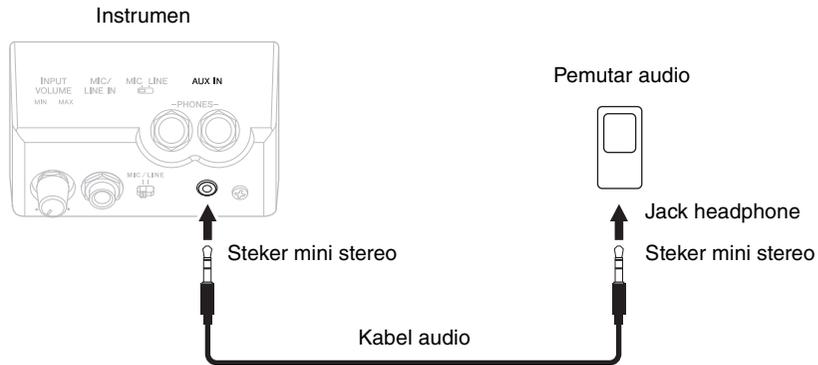
Gunakan hanya jack [L/L+R] untuk koneksi dengan perangkat monaural.

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

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



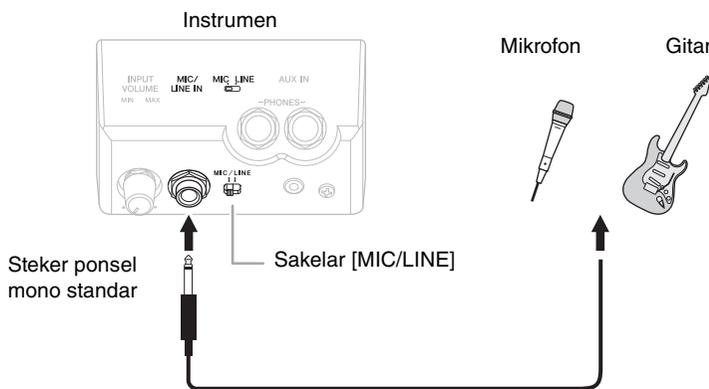
CATATAN

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

CATATAN

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

Menghubungkan Mikrofon atau Gitar

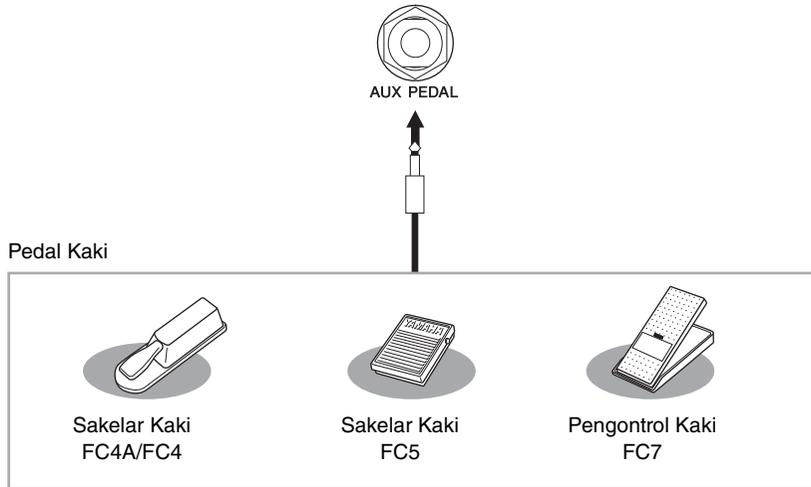


Jack [MIC/LINE IN] (steker ponsel mono standar) memungkinkan Anda menghubungkan mikrofon, gitar, atau beragam perlengkapan lainnya ke instrumen. Untuk instruksi tentang menghubungkan mikrofon, lihat halaman halaman 90.

Perhatikan, Anda perlu memilih “MIC” atau “LINE IN”, bergantung pada perlengkapan yang dihubungkan. Bila tingkat output perlengkapan yang terhubung (misalnya mikrofon, gitar, bass) rendah, aturlah sakelar [MIC/LINE] ke “MIC”. Bila tingkat output perlengkapan yang terhubung (misalnya sintetiser, keyboard, pemutar CD) tinggi, aturlah sakelar [MIC/LINE] ke “LINE”.

Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki

Sakelar kaki FC4A, FC4 atau FC5 dan pengontrol kaki FC7 (dijual secara terpisah) dapat dihubungkan ke jack [AUX PEDAL]. Sakelar kaki dapat digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan fungsi, sedangkan pengontrol kaki mengontrol parameter kontinu seperti volume.



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

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

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

Hubungkan sakelar kaki (FC4A/FC4 atau FC5) ke jack [AUX PEDAL].

Untuk menetapkan fungsi ke pedal yang terhubung, pilih “SONG PLAY/PAUSE” dengan menggunakan tombol [1▲▼] dalam tampilan pengoperasian:

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] PEDAL → [A]/[B] AUX

CATATAN

Pastikan menghubungkan atau melepaskan pedal hanya saat instrumen dimatikan.

CATATAN

Jangan nyalakan unit sambil menekan sakelar kaki atau pengontrol kaki. Jika tidak maka sakelar atau jenis pedal (hidup/mati) akan terbalik.

Fitur Lanjutan

Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 11*.



Menetapkan fungsi tertentu pada setiap pedal kaki:

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] PEDAL

Menghubungkan Perangkat USB

Anda dapat menghubungkan flash-drive USB atau adaptor LAN nirkabel USB ke terminal [USB TO DEVICE]. Anda dapat menyimpan data yang telah Anda buat di instrumen ke flash-drive USB (halaman 38, 81), atau, Anda dapat menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti iPad melalui LAN nirkabel (halaman 108).

Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]

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

CATATAN

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

■ Perangkat USB yang kompatibel

- Flash-drive USB (dijual secara terpisah)
- Hub USB (dijual secara terpisah)
- Adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 (dijual secara terpisah)

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

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

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:

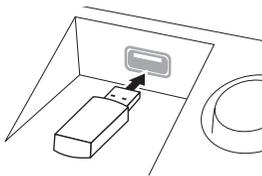
<https://download.yamaha.com/>

CATATAN

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

■ Menghubungkan perangkat USB

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



PEMBERITAHUAN

- 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 USB selama playback/perekaman dan operasi manajemen file (misalnya Save (Simpan), Copy (Salin), dan Delete (Hapus)), atau saat mengakses perangkat USB. Tidak memperhatikan hal ini dapat mengakibatkan pengoperasian instrumen "macet" atau kerusakan perangkat USB dan datanya.

- Bila memasang kemudian melepas perangkat USB (dan sebaliknya), pastikan menunggu beberapa detik sebelum pengoperasian kedua.

CATATAN

- Jika Anda ingin menghubungkan dua perangkat sekaligus ke sebuah terminal, Anda harus menggunakan hub USB yang menggunakan daya sendiri. 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.

Menggunakan flash-drive USB

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

■ Jumlah flash-drive USB maksimal yang diizinkan

Hingga dua perangkat flash-drive USB dapat dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE]. (Jika perlu, gunakan hub USB. Jumlah perangkat flash-drive USB yang dapat digunakan secara bersamaan dengan instrumen musik sekalipun telah menggunakan hub USB, maksimal adalah dua.) Instrumen ini dapat mengenali hingga empat drive partisi di satu flash-drive USB.

■ Memformat flash-drive USB

Anda harus memformat flash-drive USB hanya dengan instrumen ini (halaman 107). Flash-drive USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

PEMBERITAHUAN

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

■ Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

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

■ Mematikan instrumen

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

Memformat flash-drive USB

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

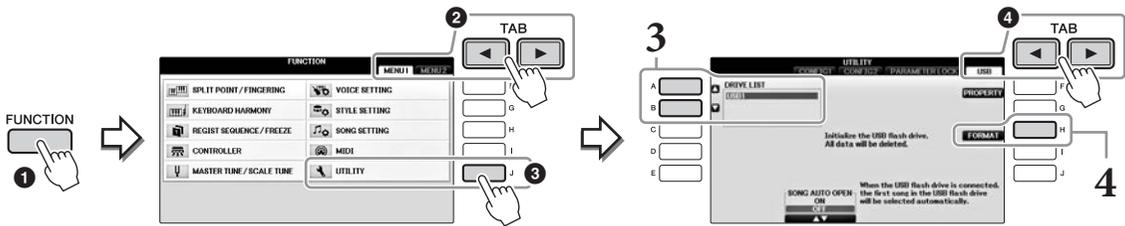
PEMBERITAHUAN

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

1 Masukkan flash-drive USB yang akan diformat ke [USB TO DEVICE].

2 Panggil tampilan pengoperasian.

① [FUNCTION] → ② TAB [◀][▶] MENU1 → ③ [J] UTILITY → ④ TAB [◀][▶] USB



3 Tekan tombol [A]/[B] untuk memilih flash-drive 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 flash-drive USB yang terhubung dengan menekan tombol [F] (PROPERTY) dalam langkah 4 di atas.

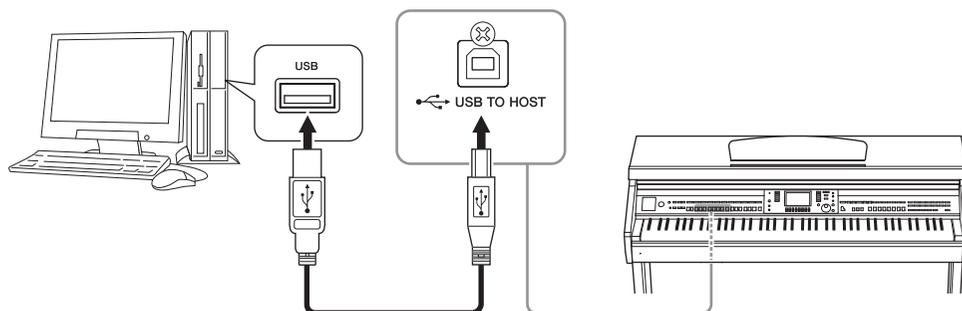
Menghubungkan ke Komputer

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.

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.
- Anda tidak dapat menghubungkan komputer ke instrumen ini dengan adaptor LAN nirkabel USB.

Menghubungkan ke iPhone/iPad

Anda dapat menghubungkan perangkat cerdas seperti iPhone atau iPad ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen melalui adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 (dijual secara terpisah). Adaptor LAN nirkabel USB mungkin tidak tersedia, bergantung pada negara di mana Anda tinggal. Dalam hal ini, hubungkan perangkat cerdas ke terminal [USB TO HOST] melalui Yamaha i-UX1 (dijual secara terpisah) atau ke terminal MIDI melalui Yamaha i-MX1 (dijual secara terpisah). Dengan aplikasi pada perangkat cerdas, Anda dapat memanfaatkan berbagai fungsi praktis dan bisa lebih menikmati penggunaan instrumen ini.

- Untuk mengetahui detail tentang koneksi, lihat “iPhone/iPad Connection Manual” (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad) pada situs web (halaman 9).
Untuk informasi tentang perangkat cerdas dan alat bantu aplikasi yang kompatibel, akseslah halaman berikut:
<https://www.yamaha.com/kbdapps/>
- Untuk pertanyaan tentang adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah), hubungi perwakilan Yamaha terdekat atau distributor yang tercantum di akhir panduan ini.
Atau, Anda dapat mengakses situs web berikut dan menghubungi pihak dukungan Yamaha di lokasi Anda.
<https://www.yamaha.com/contact/>

CATATAN

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

Fitur Lanjutan

Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 11*.



Pengaturan LAN nirkabel:

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU2 → [H] WIRELESS LAN

CATATAN

Item menu “WIRELESS LAN” hanya akan ditampilkan jika adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah) terhubung ke instrumen.

Memasang iPad ke Sandaran Catatan Musik

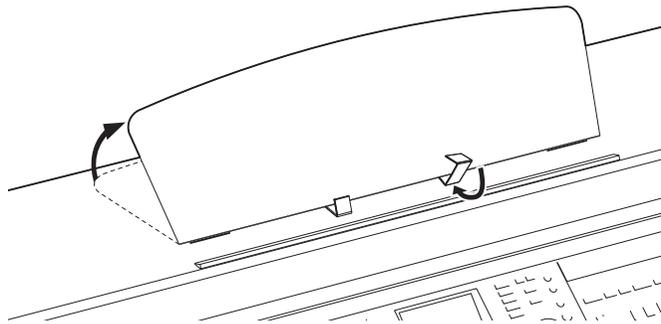
Atur set penahannya (aksesori yang disertakan) pada bagian dasar sandaran catatan musik, kemudian atur iPad Anda pada penahan tersebut.

PEMBERITAHUAN

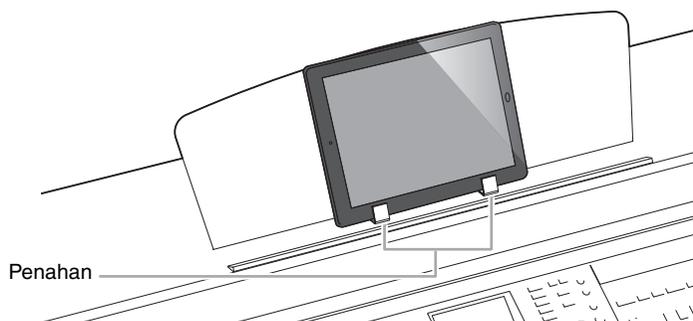
Untuk mencegah agar iPad tidak jatuh, perhatikan hal-hal berikut:

- 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.

- 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 16).
- 3 Sesuaikan posisi penahan dengan lebar iPad, dan atur iPad pada penahannya.

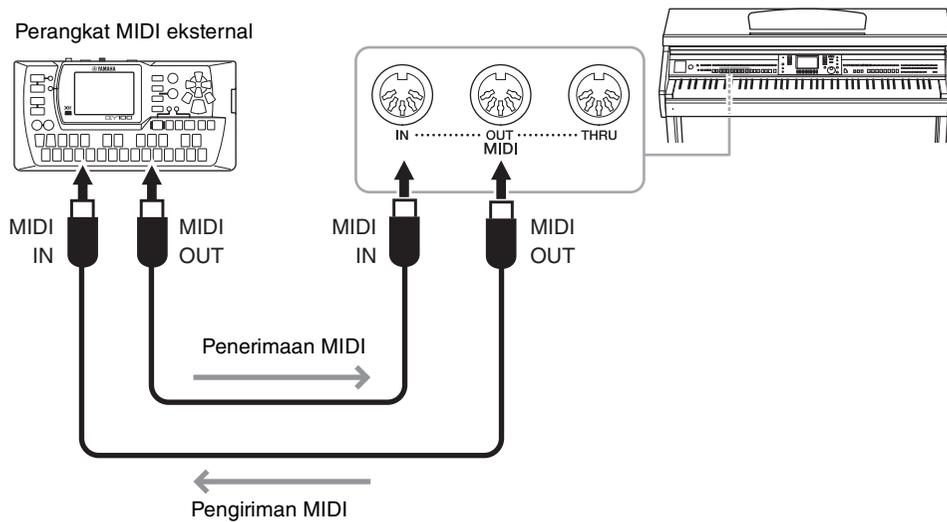


Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal

Untuk mengetahui detail tentang MIDI, lihat “MIDI Basics” (Dasar-dasar MIDI) yang dapat didownload dari situs web Yamaha (halaman 9).

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

- **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.

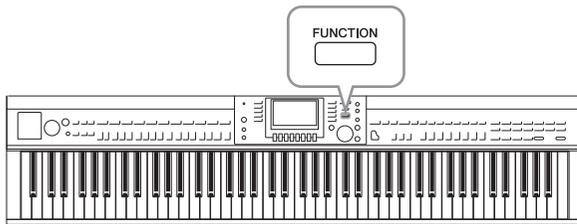
Fitur Lanjutan

Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, *Bab 11*.



Pengaturan MIDI:

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU1 → [I] MIDI → [8▼] EDIT



Bagian Utility (Utilitas) dan System (Sistem) dalam menu Function (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. Bagian ini juga berisi fungsi-fungsi pengaturan ulang data dan kontrol media penyimpanan, misalnya memformat media.

Tampilan UTILITY

Ada empat halaman.

■ CONFIG1

Untuk pengaturan umum seperti:

- Waktu timbul/menghilang
- Bunyi metronom
- Bunyi Tempo Ketukan
- Mati otomatis (halaman 18)
- Kecerahan LCD (halaman 21)

■ CONFIG2

Untuk pengaturan umum, seperti menentukan:

- Apakah speaker akan berbunyi atau tidak
- Apakah Optimiser Stereofonis (halaman 20) diaktifkan atau dinonaktifkan
- Apakah Pengontrol Derau untuk sinyal masukan dari jack [AUX IN] diaktifkan atau dinonaktifkan
- Apakah IAC (halaman 19) diaktifkan atau dinonaktifkan dan kedalaman efek
- Apakah tempo default setiap gaya ditampilkan atau tidak dalam tampilan Pemilihan Gaya
- Apakah Bank Suara dan angka diperlihatkan atau tidak dalam tampilan Pemilihan Suara
- Apakah tanggal dan waktu yang diperbarui* diperlihatkan atau disembunyikan pada tampilan Pemilihan File (hanya di tab USER/USB)
- Cara membuka tampilan Pemilihan Suara bila salah satu tombol VOICE ditekan
- Waktu yang ditunggu sebelum jendela pop-up ditutup

* Diambil dari jaringan dan ditampilkan saat menghubungkan ke jaringan melalui adaptor LAN nirkabel.

■ PARAMETER LOCK

Untuk memilih parameter tertentu yang akan dikunci, agar Anda dapat mempertahankan pengaturan sekalipun saat pengaturan panel diubah oleh Memori Registrasi, Pengaturan Satu Sentuhan, dsb.

■ USB

Pengaturan yang berkaitan dengan flash-drive USB yang terhubung, seperti pemformatan (halaman 107) dan konfirmasi ukuran memori.

Tampilan SYSTEM

Ada empat halaman.

■ OWNER

Pengaturan nama Pemilik (halaman 22) dan bahasa Pesan (halaman 21).

■ BACKUP/RESTORE

Untuk mencadangkan atau memulihkan data pengaturan dan data yang tersimpan di drive USER pada instrumen (halaman 38) ke atau dari flash-drive USB.

■ SETUP FILES

Untuk menyimpan dan memanggil pengaturan instrumen yang ditetapkan.

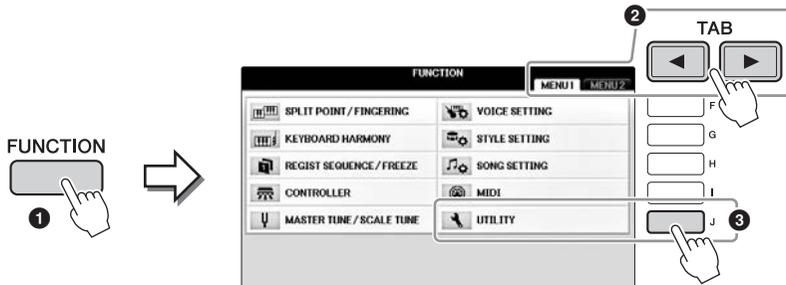
■ RESET

Untuk mengembalikan semua atau pengaturan instrumen yang ditetapkan ke nilai default pabrik, atau menghapus semua file yang telah Anda simpan di drive USER saat meninggalkan pengaturan instrumen.

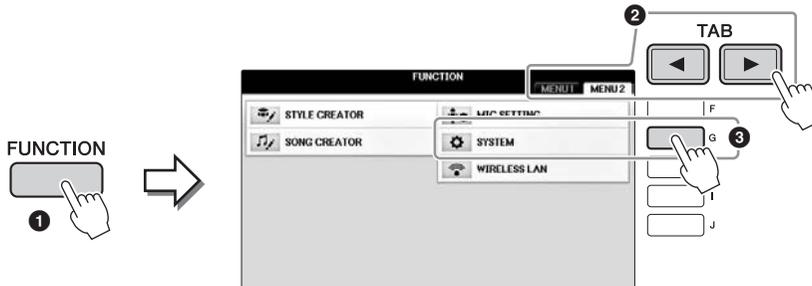
Prosedur Dasar

1 Panggil tampilan pengoperasian:

Tampilan UTILITY: ❶ [FUNCTION] → ❷ TAB [◀][▶] MENU1 → ❸ [J] (UTILITY)



Tampilan SYSTEM: ❶ [FUNCTION] → ❷ TAB [◀][▶] MENU2 → ❸ [G] (SYSTEM)



- 2 Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memanggil halaman yang diinginkan.
- 3 Jika ada dua atau beberapa parameter yang diperlihatkan di bagian kiri tampilan, maka gunakan tombol [A]/[B] untuk memilih parameter yang diinginkan.
- 4 Ubah pengaturan dengan menggunakan tombol [1▲▼] - [8▲▼] atau jalankan operasi dengan menggunakan tombol [A] - [J].

Untuk mengetahui detail pengaturan Utilitas dan Sistem, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

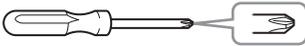
Perakitan

Persiapan Sebelum Merakit

⚠ PERHATIAN

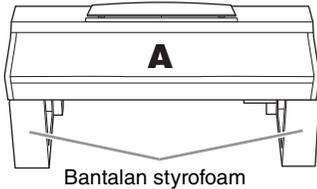
- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung atau salah menempatkan bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diterangkan di sini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- Pastikan hanya menggunakan sekrup yang disertakan dengan ukuran yang ditetapkan. Jangan gunakan sekrup lain. Menggunakan sekrup yang salah dapat menyebabkan kerusakan atau kegagalan fungsi pada produk.
- Pastikan mengencangkan semua sekrup begitu selesai merakit setiap unit.
- Untuk membongkar unit, balikhlah 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 kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.

Unit Utama



Panel belakang

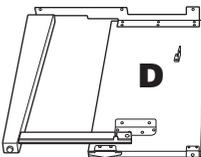


Kotak Pedal



Kabel pedal yang telah dikemas ada di dalamnya.

Panel samping



Panel samping



Merakit bagian

F  6 x 20 mm x 4

G  4 x 12 mm x 2

H  4 x 20 mm x 4

J  6 x 16 mm x 6

Gantungan

K  4 x 10 mm x 2

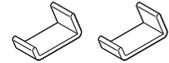
 Gantungan headphone

 Penahan kabel x 2

 Kabel listrik

Set Penahan

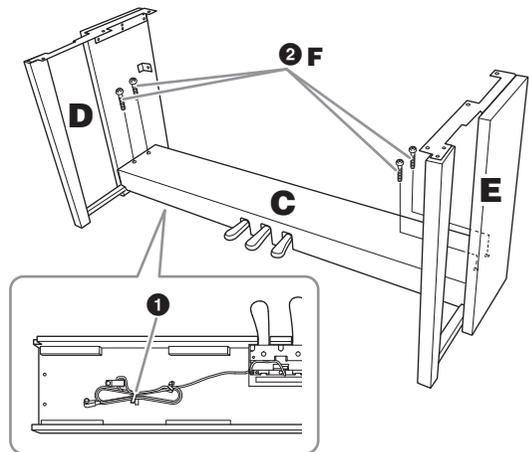
Untuk mengetahui detail tentang mengatur holder, lihat halaman 109.



Perakitan

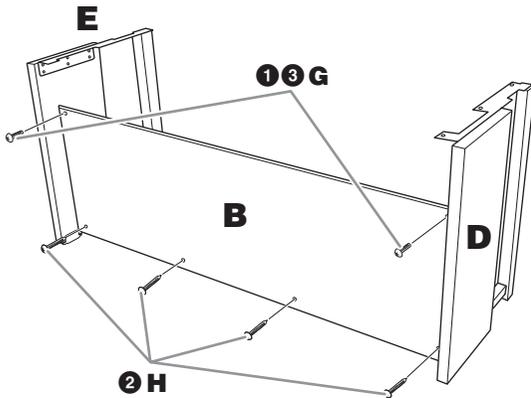
1 Pasang C ke D dan E.

- 1 Buka ikatannya dan luruskan kabel pedal yang dikemas. Jangan buang vinyl pengikatnya. Anda akan memerlukannya nanti di langkah 5.
- 2 Pasang D dan E ke C menggunakan empat sekrup F.



2 Pasang B.

- 1 Sejajarkan lubang pada sisi atas B dengan lubang braket pada D dan E, kemudian pasang sudut atas B ke D dan E dengan mengeratkan kedua sekrup G sekedarnya.
- 2 Pasang ujung bawah B menggunakan empat sekrup H.
- 3 Eratkan sekrup G pada bagian atas B yang telah dipasang di Langkah 2- 1.



3 Pasang A.

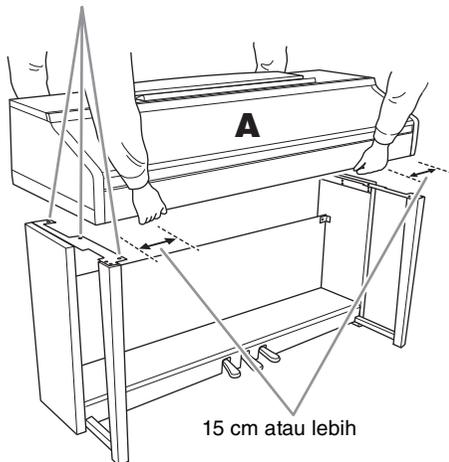


PERHATIAN

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

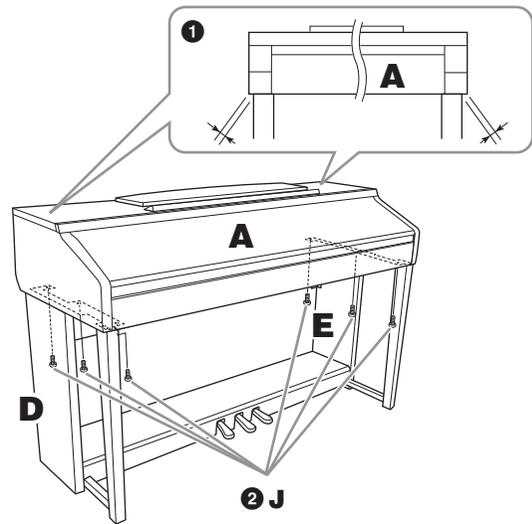
Pastikan meletakkan tangan Anda setidaknya 15 cm dari ujung unit utama saat memosisikannya.

Sejajarkan lubang sekrup.



4 Eratkan A.

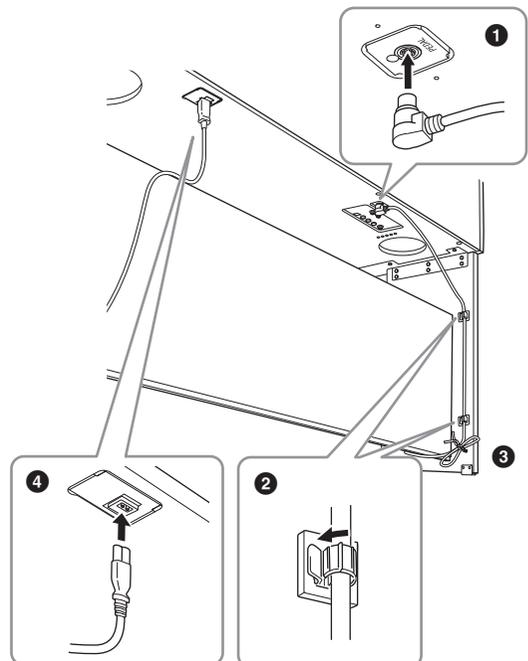
- 1 Sesuaikan posisi A agar ujung kiri dan kanan A melewati D dan E secara seimbang seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.
- 2 Pasang A menggunakan enam sekrup J.



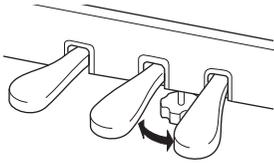
5 Hubungkan kabel pedal dan kabel listrik.

- 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.

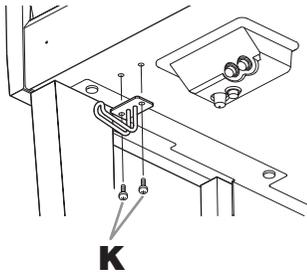


6 Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



7 Pasang gantungan headphone.

Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup K seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



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 menggoyangkannya?
→ 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.

PERHATIAN

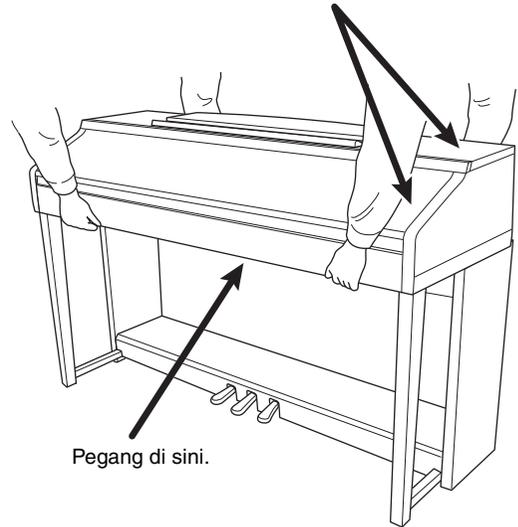
Jika unit berderak atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

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

PERHATIAN

Saat memindah instrumen, peganglah selalu bagian bawah unit utama. Jangan memegang penutup kunci atau bagian atas. Bila salah memegang dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau mencederai diri.

Jangan pegang di sini.



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, nonaktifkan fungsi (halaman 18).
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" (Mode Pesawat) ke "ON" pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
Di LCD, ada beberapa titik tertentu yang selalu menyala atau tidak menyala.	Ini adalah akibat piksel cacat dan kadang-kadang terjadi TFT-LCD; ini tidak menunjukkan masalah dalam pengoperasian.
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 titinada yang lebih tinggi, bergantung pada Suara.	
Volume keseluruhan pelan atau tidak terdengar suara.	<p>Volume master mungkin diatur terlalu rendah. Atur volume master ke tingkat yang sesuai dengan putaran [MASTER VOLUME].</p> <p>Semua bagian keyboard dinonaktifkan. Gunakan tombol PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] untuk mengaktifkannya.</p> <p>Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan BALANCE (halaman 68).</p> <p>Pastikan kanal yang diinginkan diatur ke ON (halaman 67, 75).</p> <p>Headphone telah dihubungkan, sehingga menonaktifkan output speaker. Lepaskan headphone.</p> <p>Pastikan parameter Speaker diatur ke ON dalam tampilan Utilitas (halaman 100). Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9), bab 12.</p>
Suara terdistorsi atau berisik.	<p>Volume mungkin disetel terlalu tinggi. Pastikan semua pengaturan volume yang relevan telah sesuai.</p> <p>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 (halaman 9), bab 2 dan 9.</p>
Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal (halaman 122) 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 68).
Tampilan Utama tidak muncul bahkan saat menyalakan instrumen.	Ini mungkin terjadi jika flash-drive USB telah dihubungkan ke instrumen. Menghubungkan flash-drive USB mungkin mengakibatkan interval yang lama antara menyalakan instrumen dan munculnya tampilan Utama. Untuk menghindari hal ini, nyalakan instrumen setelah melepaskan flash-drive USB.
Beberapa karakter nama file/folder berantakan.	Pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file/folder (halaman 21).

Umum	
File yang ada tidak diperlihatkan pada tampilan.	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 47). 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 (halaman 59, 69).
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 besar 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 21).
	Jika ukuran data Lagu besar (sekitar 300 KB atau lebih), Lagu tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk ditangani oleh instrumen.
Playback Lagu tidak dimulai.	Lagu berhenti di akhir data Lagu. Kembali ke awal Lagu dengan menekan tombol SONG CONTROL [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.
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.

Lagu	
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 75).
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, bergantung pada 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.

Pemutar/Perekam Audio USB	
Sebuah pesan yang menunjukkan flash-drive USB tidak tersedia akan muncul, dan perekaman akan dibatalkan.	Pastikan Anda menggunakan flash-drive USB yang kompatibel (halaman 106).
	Pastikan flash-drive USB mempunyai memori yang cukup (halaman 107).
	Jika Anda menggunakan flash-drive USB berisi data yang telah direkam, periksalah terlebih dahulu bahwa tidak ada data penting di perangkat tersebut, kemudian format (halaman 107) dan coba lagi merekam.
File audio tidak dapat dipilih.	Format file mungkin tidak kompatibel dengan instrumen. Satu-satunya format yang kompatibel adalah WAV. Selain itu, file dengan proteksi DRM tidak dapat dimainkan kembali.
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 86).

Mikrofon	
Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam.	Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam melalui perekaman MIDI. Rekam dengan perekaman Audio (halaman 88).

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 demikian, Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Gaya atau Lagu 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 114).
	Pastikan setiap pedal ditetapkan dengan benar ke SUSTAIN, SOSTENUTO, dan SOFT (halaman 23).
Pengaturan aktif/nonaktif untuk sakelar kaki yang terhubung ke jack AUX PEDAL ditukar.	Matikan instrumen, kemudian nyalakan lagi tanpa menekan sakelar kaki.
Pedal damper memiliki efek kecil.	Pedal damper dalam keadaan ditekan saat menyalakan. Hal ini bukan kegagalan fungsi; lepaskan pedal dan tekan lagi untuk mengatur ulang fungsinya.

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 14.

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.

Reference Manual “YES” menunjukkan bahwa informasi detail diterangkan dalam Reference Manual (Panduan Referensi) di situs web (halaman 9).

No.	Tombol/Kontrol	Tampilan	Halaman	Reference Manual (Panduan Referensi)	
1	Terminal [USB TO DEVICE]	NO	106	NO	
2	Kontrol [MASTER VOLUME]	NO	19	NO	
3	Sakelar [ϕ] (Siaga/Aktif)	Tampilan pembuka	18	NO	
4	[DEMO]	Tampilan DEMO	24	NO	
5	[METRONOME ON/OFF]	NO	56	NO	
6	TRANSCOPE [-]/[+]	TRANSCOPE (pop-up)	50	NO	
7	[TAP TEMPO]	NO	64	NO	
	TEMPO [-]/[+]	TEMPO (pop-up)	64	NO	
8	STYLE	Tampilan Pemilihan Gaya	58	NO	
	[POP & ROCK] – [PIANIST]				
	[ACMP ON/OFF]	NO	58	NO	
	[AUTO FILL IN]	NO	63	NO	
	INTRO [I] – [III]	NO	62	NO	
	MAIN VARIATION [A] – [D]	NO	63	NO	
	[BREAK]	NO	63	NO	
	ENDING/rit. [I] – [III]	NO	62	NO	
	[SYNC STOP]	NO	62	NO	
	[SYNC START]	NO	62	NO	
[START/STOP]	NO	62	NO		
9	[MUSIC FINDER]	Tampilan MUSIC FINDER	ALL	92	NO
		FAVORITE	96	YES	
		SEARCH 1	95	NO	
		SEARCH 2	96	NO	
10	Lampu [MIC]	NO	90	YES	
11	[MIXING CONSOLE]	Tampilan MIXING CONSOLE	VOL/VOICE	101	YES
		FILTER	101	YES	
		TUNE	101	YES	
		EFFECT	101	YES	
		MEQ	102	YES	

No.	Tombol/Kontrol	Tampilan	Hala man	Reference Manual (Panduan Referensi)		
11	[MIXING CONSOLE]	EQ	102	YES		
		CMP	102	YES		
12	[CHANNEL ON/OFF]	CHANNEL ON/OFF (pop-up)	75	NO		
		SONG STYLE	67	NO		
13	TAB [◀][▶]	NO	26	NO		
	[A] – [J]	NO	25	NO		
	[DIRECT ACCESS]	(pesan)	28	NO		
	[EXIT]	NO	27	NO		
	Tombol [1▲▼] – [8▲▼]	NO	26	NO		
	Putaran [DATA ENTRY]	NO	27	NO		
	[ENTER]	NO	27	NO		
14	[USB]	Tampilan USB	30	NO		
15	[FUNCTION]	MENU1	SPLIT POINT/ CHORD FINGERING	SPLIT POINT CHORD FINGERING	69	YES
			KEYBOARD HARMONY		60, 70	NO
			REGIST SEQUENCE/ FREEZE	REGISTRATION SEQUENCE FREEZE	57	YES
			CONTROLLER	PEDAL	99	YES
				KEYBOARD/ PANEL	99	YES
			MASTER TUNE/ SCALE TUNE	MASTER TUNE SCALE TUNE	105	YES
				SCALE TUNE	55, 57	YES
			VOICE SETTING	PIANO	57	YES
				VOICE SET FILTER	57	YES
			STYLE SETTING		70	YES
			SONG SETTING	GUIDE/ CHANNEL	78	YES
				OTHERS	78	YES
			MIDI	Tampilan pemilihan template MIDI	110	YES
			UTILITY	CONFIG 1	111	YES
				CONFIG 2	111	YES
				PARAMETER LOCK	111	YES
				USB	111	YES
			MENU2	STYLE CREATOR	70, 102	YES
		SONG CREATOR	83, 102	YES		

No.	Tombol/Kontrol	Tampilan	Hala man	Reference Manual (Panduan Referensi)		
15	[FUNCTION]	MENU2	MIC SETTING	91	YES	
			SYSTEM	OWNER	21, 22, 111	NO
				BACKUP/RESTORE	38, 112	NO
				SETUP FILES	112	YES
				RESET	112	YES
				WIRELESS LAN	108	YES
16	PART ON/OFF [RIGHT1]/[RIGHT2]/[LEFT]	NO		47	NO	
17	[AUDIO]	Tampilan USB AUDIO PLAYER		84	NO	
18	SONG CONTROL	[SONG SELECT]	Tampilan Pemilihan Lagu		71	NO
		[REC]	CHANNEL ON/OFF (pop-up)		79	NO
		[STOP]	NO		72	NO
		[PLAY/PAUSE]	NO		72	NO
		[REW]/[FF]	SONG POSITION (pop-up)		73	NO
		[EXTRA TRACKS]	NO		76	NO
		[TRACK 2 (L)]	NO		76	NO
		[TRACK 1 (R)]	NO		76	NO
		[SCORE]	Tampilan SCORE		74	YES
		[LYRICS]	Tampilan LYRICS		75	NO
		[GUIDE]	NO		76	YES
	[REPEAT]	NO		76	NO	
19	[PIANO ROOM]	Tampilan PIANO ROOM		40	NO	
20	REGISTRATIO N MEMORY	REGIST BANK [-]/[+]	REGISTRATION BANK (pop-up)		98	NO
		[MEMORY]	Tampilan REGISTRATION MEMORY CONTENTS		97	NO
		[1] – [8]	NO		97	NO
21	VOICE CONTROL	[PIANO] – [DRUM KIT]	Tampilan Pemilihan Suara		44	NO
		[ORGAN FLUTES]	Tampilan VOICE SET	FOOTAGE	53	NO
			Suling	VOLUME/ATTACK	54	YES
		Organ	EFFECT/EQ	54	YES	
22	ONE TOUCH SETTING	[1] – [4]	NO		64	YES
		[OTS LINK]	NO		65	NO
23	[VOICE EFFECT]	Tampilan VOICE EFFECT		51	YES	

Spesifikasi

Nama produk		Piano Digital		
Ukuran/Berat	Lebar [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	1.352 mm (53-1/4") [1.355 mm (53-3/8")]		
	Tinggi [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	Dengan Sandaran Catatan Musik ditutup	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 [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	Dengan Sandaran Catatan Musik	595 mm (23-7/16") [596 mm (23-7/16")]	
	Berat [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	59,0 kg (130 lbs., 1 oz) [61,5 kg (135 lbs., 9 oz)]		
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	88	
		Jenis	GH3X dengan keytop gading sintetis, pengatur gerakan	
		Respons Sentuhan	Keras2/Keras1/Sedang/Halus1/Halus2	
	Pedal	Jumlah Pedal	3	
		Pedal Setengah	Ya	
		Fungsi	Sustain, Sostenuto, Soft, Glide, Lagu Main/Jeda, Gaya Mulai/Berhenti, Volume, dsb.	
	Tampilan	Jenis	LCD Warna TFT	
		Ukuran	4,3 inci (480 x 272 titik)	
		Kecerahan	Ya	
		Fungsi Tampilan Skor	Ya	
		Fungsi Tampilan Lirik	Ya	
	Bahasa	Inggris, Jepang, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia		
	Panel	Bahasa	Hanya bahasa Inggris	
Lemari	Gaya Penutup Kunci	Geser		
	Sandaran Musik	Ya		
Suara	Penghasil Nada	Suara Piano	Yamaha CFX, Bösendorfer Imperial	
	Efek Piano	VRM	Ya	
		Sampel Pelepasan Kunci	Ya	
		Lepas Halus	Ya	
	Polifoni	Jumlah Polifoni (Maks.)	256	
	Preset	Jumlah Suara	777 Suara + 29 Drum/SFX Kit + 480 Suara XG	
		Suara yang Disediakan	10 VRM, 49 Suara Artikulasi Super, 23 MegaVoice, 13 Suara Natural! 26 Suara Sweet!, 58 Suara Cool!, 70 Suara Live!, 20 Suling Organ	
	Khusus	Pengeditan Suara	Ya	
Kompatibilitas	XG, GS (untuk playback Lagu), GM, GM2			

Nada Piano	Jenis	Gema	58 Preset + 3 Pengguna
		Kor	106 Preset + 3 Pengguna
		DSP	295 Preset + 3 Pengguna
		Master EQ	5 Preset + 2 Pengguna
		EQ Bagian	27 Bagian
		Master Compressor	5 Preset + 5 Pengguna
		Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ya
		Optimiser Stereofonis	Ya
Fungsi	Dua (Lapisan)	Ya	
	Pisah	Ya	
Gaya	Preset	Jumlah Gaya	310
		Gaya yang Disediakan	253 Gaya Pro, 21 Gaya Session, 36 Gaya Pianist
	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	
Perekaman/ Playback (MIDI)	Preset	Jumlah Lagu Preset	65
	Perekaman	Jumlah Trek	16
		Kapasitas Data	sekitar 300 KB/Lagu
	Format Data yang Kompatibel	Perekaman	SMF (Format 0)
Playback		SMF (Format 0 & 1), XF	
Perekaman/ Playback (Audio)	Waktu Perekaman (maks.)		80 menit/Lagu
	Format Data (Perekaman/Playback)		WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo)
	Bentang Waktu		Ya
	Pergeseran Titinada		Ya
	Penyembunyian Vokal		Ya
Fungsi	Memori Registrasi	Jumlah Tombol	8
		Kontrol	Sekuensi Registrasi, Beku
	Pelajaran/ Panduan	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo	
		Lampu Panduan	Ya
		Teknologi Pembantu Permainan (PAT)	Ya
Demo	Ya		

Fungsi	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya
		Tempo	5 – 500, Tempo Ketukan
		Transpose	-12 – 0 – +12
		Penalaan	414,8 – 440,0 – 466,8 Hz
		Jenis Tangga Nada	9 Jenis
	Lain-lain	Piano Room	Ya
Penyimpanan dan Konektivitas	Penyimpanan	Memori Internal	sekitar 2,8 MB
		Memori Eksternal	Flash-drive USB
	Konektivitas	Headphone	Jack telepon stereo standar (x 2)
		Mikrofon	Mikrofon/Line In, Volume Input
		MIDI	IN, OUT, THRU
		AUX IN	Jack mini stereo
		AUX OUT	L/L+R, R
		AUX PEDAL	Ya
		USB TO DEVICE	Ya (x 1)
USB TO HOST	Ya		
Sistem Suara	Amplifier	25 W x 2	
	Speaker	16 cm x 2	
	Optimiser Akustik	Ya	
Catu Daya	Mati Otomatis	Ya	
Aksesori yang Disertakan		Panduan untuk Pemilik (buku ini), Data List (Daftar Data), Garansi*, buku musik "50 Greats for the Piano", Pendaftaran Produk Anggota Online, Set Penahan, kabel listrik AC, Bangku* * Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.	
Aksesori Dijual Terpisah (Mungkin tidak tersedia, bergantung pada negara di mana Anda tinggal.)		Headphone HPE-160, Sakelar kaki FC4A/FC4/FC5, Pengontrol kaki FC7, adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01, Antarmuka MIDI USB untuk iPhone/iPod touch/iPad i-UX1, Antarmuka MIDI untuk iPhone/iPod touch/iPad i-MX1	

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

Indeks

A

ACMP ON/OFF	58
Adaptor LAN nirkabel USB	108
ADD TO MF	96
Akor	60
Akses Langsung	28
Aksesori	9
Audio	84
AUTO FILL	63

B

BACKUP/RESTORE	112
Bagian	58
Bagian akor	59
Bagian Gaya	67
Bagian keyboard	47
Bagian-Bagian	63
Bahasa	21
Bank	98
BREAK	63

C

Cadangkan	38
CMP	102
CONFIG1	111
CONFIG2	111

D

Daya	17, 18
Demo	24
Demo (Suara)	45
DSP	52

E

EFFECT	101
ENDING	62
EQ	102
EXIT	27

F

File	30, 32
------------	--------

FILTER	101
Flash-Drive USB	106
Folder	32
Format (flash-drive USB)	107
Format yang Kompatibel	8
Fungsi	112

G

Gaya	58
------------	----

H

Hapus	35
Headphone	20
Hz (Hertz)	50

I

IAC	19
INTRO	62
iPad	108
iPhone	108
Irama	58

J

Jeda	72
Jenis Harmoni/Gaung	57
Jenis Suara	47

K

Kabel listrik	17
Kanal (Gaya)	67
Kanal (Lagu)	75
Kanal Gaya	67
Kanal Lagu	75
Karakteristik Gaya	59
Kejadian Eksklusif Sistem	83
Keseimbangan Volume	68
KEYBOARD HARMONY	52
Kompatibilitas file Gaya	70
Komputer	108
Koneksi	103
Koneksi audio	104

Konsol Pencampur 100

L

Lagu 71
Lagu Terproteksi 73
Lampu Panduan 76
LAN Nirkabel 108
LCD 21, 25
LEFT 46
Lirik 74, 75

M

MAIN VARIATION 63
Maju Cepat 73
Mati Otomatis 18
Memasukkan karakter 36
Memori Registrasi 97
Mengantri 72
Mengedit Suara 57
MENU1/MENU2 30
Menyanyi 90
MEQ 102
Merekam (Gaya) 70
Metronom 56
MIDI 110
Mikrofon 90, 104
Mixer 100
Mundur 73

N

Nada Piano 51
Nama 33
Nama Pemilik 22
nomor versi 22
Notasi Musik 74

O

Optimiser Stereofonis 20
OWNER 111

P

PANEL PART 101
PARAMETER LOCK 111
Pedal 23
Pedal damper 23

Pedal Halus 23
Pedal setengah 23
Pedal sostenuto 23
Pembuat Gaya 70
Pembuat Lagu 83
Pemecahan Masalah 116
Penalaan 50
Penalaan Tangga Nada 50
Pencari Musik 92
Pendahuluan 62
Pengaturan Satu Sentuhan 64
Pengaturan Ulang Piano 48
Pengiring Otomatis 58
Pengontrol Kaki 105
Pengulangan A-B 77
Penguncian Piano 48
Penimpaan 83
Penjarian Akor 60
Penutup 62
Penutup Kunci 16
Penyembunyian Vokal 87
Perakitan 113
Perangkat USB 106
Perekaman (Audio) 88
Perekaman (MIDI) 79
Perekaman Audio 88
Perekaman Langkah 83
Perekaman MIDI 79
Perekaman Multi Kanal 82
Pesan 28
Piano Room 40
Pindah 34
Playback (Gaya) 62
Playback (Lagu) 71
Potong 34
Praktik 76
PRESET 30
Pulihkan 39

R

Reference Manual (Panduan Referensi) 9
Rekomendasi Gaya 65
RESET 112
Respons Sentuhan 55
RIGHT1 44
RIGHT2 45

S

Sakelar Kaki	105
Salin	34
Sandaran Catatan Musik	16
SETUP FILES	112
Siapkan	39
Simpan	38, 81
Sinkronisasi Berhenti (Gaya)	62
Sinkronisasi Mulai (Gaya)	62
Sinkronisasi Mulai (Lagu)	72
Sistem	111
Skor	74
SONG CH	101
SONG SELECT	71
Spesifikasi	122
START/STOP	59, 62
STYLE PART	101
Suara	44
Suara Artikulasi Super	50
Suara Preset	44
Suara Suling Organ	53
Suara XG	45
SYNC START	62
SYNC STOP	62

T

Tab	26
Tampilan	21, 25
Tampilan Pemilihan File	30
Tampilan Pemilihan Lagu	71
Tampilan Utama	29
Tempo (Gaya)	64
Tempo (Lagu)	64
Titik Pisah	69
Titinada	50, 86
TRACK1 (R)	76
TRACK2 (L)	76
Transpose	50
TUNE	101

U

Ulangi (Audio)	86
Ulangi (Lagu)	77, 78
USB	30
USER	30
Utilitas	111

V

VIBRATO	54
VOL/VOICE	101
Volume (Audio)	86
Volume (Master)	19
Volume (Suara, Gaya, Lagu, Audio)	68
Volume Audio	86
Volume Master	19
VRM	49

W

WAV	84
-----------	----

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

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

Terdaftar pada Deperindag RI
Nomor : P.18.YMID3.00202.0615

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

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

© 2015 Yamaha Corporation
Published 02/2025
KSMA-C0



ZN76510