



*Portable Grand* DGX-670  
Panduan untuk Pemilik

**Terima kasih telah membeli Yamaha Digital Piano!**

Instrumen ini menyediakan berbagai macam suara autentik dan sentuhan grand piano yang luar biasa beserta aneka fungsi serbaguna. Kami merekomendasikan agar Anda membaca panduan ini dengan saksama agar Anda dapat memanfaatkan sepenuhnya berbagai fungsi modern dan praktis pada instrumen. Kami juga merekomendasikan agar Anda menyimpan panduan ini di tempat yang aman dan mudah dijangkau untuk referensi mendatang.

**Sebelum menggunakan instrumen, pastikan membaca "TINDAKAN PENCEGAHAN" pada halaman 4–5.**

## Apache License 2.0

Copyright (c) 2009-2018 Arm Limited. All rights reserved.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the License); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at [www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0](http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0)

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an AS IS BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

## Modified BSD license

COPYRIGHT(c) 2016 STMicroelectronics

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of STMicroelectronics nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE (ICU 58 and later)

Copyright © 1991-2016 Unicode, Inc. All rights reserved.  
Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation (the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data Files or Software are furnished to do so, provided that either (a) this copyright and permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, or (b) this copyright and permission notice appear in associated Documentation.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

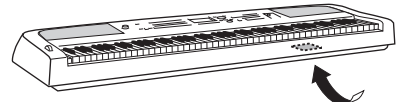
Nomor model, nomor seri, kebutuhan daya, dsb., dapat ditemukan pada atau dekat pelat nama, yang berada di bagian dasar unit. Anda harus mencatat nomor seri ini di tempat yang disediakan di bawah dan menyimpan manual ini sebagai catatan permanen untuk pembelian Anda guna membantu identifikasi seandainya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

**No. Model**

---

**No. Seri**

---



Pelat nama berada di bagian dasar unit.

(bottom\_id\_01)

# TINDAKAN PENCEGAHAN

## BACALAH DENGAN SAKSAMA SEBELUM MELANJUTKAN

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

### Untuk adaptor AC



#### PERINGATAN

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



#### PERHATIAN

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

### Untuk instrumen



#### PERINGATAN

Ikutilah selalu tindakan pencegahan dasar yang tercantum di bawah ini untuk menghindari kemungkinan cedera serius atau bahkan kematian akibat sengatan listrik, korsleting, kerusakan, kebakaran, atau bahaya lainnya.

Tindakan pencegahan ini meliputi, namun tidak terbatas pada, hal-hal berikut:

#### Catu daya/adaptor AC

- Jangan meletakkan kabel listrik dekat sumber panas, seperti alat pemanas atau radiator. Selain itu, jangan berlebihan menekuk karena dapat merusak kabelnya, atau meletakkan benda berat di atasnya.
- Hanya gunakan voltase yang tepat untuk instrumen sebagaimana ditetapkan. Voltase yang diperlukan tertera pada pelat nama instrumen.
- Gunakan hanya adaptor yang ditetapkan (halaman 107) saja. Penggunaan adaptor yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.
- 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 biarkan instrumen terkena hujan, menggunakannya dekat air, atau dalam kondisi lembap atau basah, atau meletakkan wadah (seperti vas bunga, botol, atau gelas) berisi cairan yang dapat tumpah 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 menyalakan, seperti lilin, di atas unit. Barang menyalakan mungkin jatuh dan menyebabkan kebakaran.

#### Pengaruh pada perangkat elektromedis

- Gelombang radio dapat memengaruhi perangkat medis elektronik.
  - Jangan gunakan produk ini dekat perangkat medis atau di dalam area yang melarang penggunaan gelombang radio.
  - Jangan gunakan produk ini dalam jarak 15cm (6 inci) dari orang yang menggunakan implan pemacu jantung atau defibrilator.

## 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.
  - Jika instrumen mengalami keretakan atau kerusakan.



## PERHATIAN

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

### Catu daya/adaptor AC

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

### Lokasi

- Jangan meletakkan instrumen dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- Jangan berada di dekat instrumen selama terjadi gempa bumi. Guncangan kuat selama gempa bumi dapat menyebabkan instrumen bergerak atau terguling, sehingga mengakibatkan kerusakan pada instrumen atau bagiannya, dan mungkin juga menyebabkan cedera.
- Saat mengangkat atau memindah instrumen, selalu gunakan dua atau beberapa orang. Mencoba mengangkat sendiri instrumen dapat merusak punggung Anda, menyebabkan cedera lain, atau menyebabkan kerusakan pada instrumennya sendiri.
- Sebelum memindah instrumen, lepaskan semua kabel yang terhubung, untuk mencegah kerusakan pada kabel atau membuat orang tersandung.
- Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak. Sekalipun sakelar listriknya telah dimatikan, listrik masih mengalir ke produk walaupun kecil. Bila Anda tidak menggunakan produk dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listrik dari stopkontak AC di dinding.
- Gunakan hanya penyangga yang telah ditetapkan untuk instrumen (halaman 15). Saat memasangnya, hanya gunakan sekrup yang disediakan. Bila tidak dilakukan dapat menyebabkan kerusakan pada komponen internal atau menyebabkan instrumen jatuh.

### Koneksi


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

### Tangani dengan berhati-hati

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

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

Selalu matikan instrumen bila tidak digunakan.

Sekalipun sakelar [  ] (Standby/On) dalam status siaga (layar 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.

## PEMBERITAHUAN

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

### ■ Penanganan

- Jangan menghubungkan produk ini ke Wi-Fi umum dan/atau Internet secara langsung. Hanya hubungkan produk ini ke Internet melalui router dengan perlindungan kata sandi yang kuat. Berkonsultasilah dengan pabrikan router Anda untuk informasi tentang praktik terbaik keamanan.
- Jangan menggunakan instrumen dekat TV, radio, perlengkapan stereo, telepon seluler, atau perangkat listrik lainnya. Jika tidak, instrumen, TV, atau radio tersebut dapat menimbulkan derau.
- Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet, kami merekomendasikan agar Anda mengaktifkan Wi-Fi atau Bluetooth setelah mengaktifkan “Airplane Mode” (Mode Pesawat) 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. (Rentang suhu pengoperasian yang telah diverifikasi: 5° – 40 °C, atau 41° – 104 °F.)
- Jangan meletakkan benda-benda dari vinyl, plastik, atau karet di atas instrumen, karena hal ini dapat mengubah warna panel atau keyboard.

### ■ Pemeliharaan

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

### ■ Menyimpan data

- Lagu yang telah direkam dan Lagu yang telah diedit/Style/Voice/data pengaturan MIDI, dsb. akan hilang bila Anda mematikan instrumen. Ini juga terjadi bila instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Secara Otomatis (halaman 17). Simpan data ke instrumen atau ke flash-drive USB (halaman 26).
- Anda dapat mencadangkan data dan pengaturan instrumen ini ke flash-drive USB sebagai file backup (halaman 33), juga memulihkan file backup ke instrumen. Untuk melindungi terhadap kehilangan data akibat kerusakan, kesalahan pengoperasian, dsb., simpan data penting Anda ke flash-drive USB.
- 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 backup.

## Informasi

### ■ Tentang hak cipta

- Menyalin data musik yang tersedia secara komersial, termasuk namun tidak terbatas pada, data MIDI dan/atau data audio, dilarang keras, kecuali untuk Anda gunakan sendiri.
- Produk ini berisi dan dipaketkan bersama konten yang hak ciptanya dimiliki oleh Yamaha atau lisensi penggunaan hak cipta pihak lain yang dimiliki oleh Yamaha. Karena undang-undang hak cipta dan undang-undang terkait lainnya, Anda TIDAK diizinkan untuk menyebarkan media yang menyimpan atau merekam konten ini dan tetap nyaris sama atau sangat mirip dengan yang ada di produk ini.
  - \* Konten yang diterangkan di atas berisi program komputer, data Style Pengiring, data MIDI, data WAVE, data rekaman suara, score, data score, 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 aransemennya, dan mungkin tidak persis sama dengan aslinya.
- Perangkat ini dapat menggunakan beragam jenis/format data musik dengan mengoptimalkannya terlebih dahulu ke data musik dengan format yang sesuai untuk digunakan pada perangkat. Akibatnya, perangkat ini mungkin tidak memainkannya persis seperti yang diinginkan oleh produser atau pengarangnya.
- Font bitmap yang digunakan dalam instrumen ini disediakan oleh dan dimiliki oleh Ricoh Co., Ltd.

### ■ Tentang panduan ini

- Ilustrasi dan tampilan yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- Huruf-huruf di akhir nama model (seperti “B”, “WH”) menunjukkan warna instrumen. Karena cuma menunjukkan penampilan, huruf-huruf ini telah dihilangkan dalam buku panduan ini.
- Windows adalah merek dagang terdaftar Microsoft® Corporation di Amerika Serikat dan di negara-negara lainnya.
- Merek kata dan logo Bluetooth® adalah merek dagang terdaftar yang dimiliki oleh Bluetooth SIG, Inc. dan penggunaan merek tersebut oleh Yamaha Corporation berdasarkan lisensi.



- Nama perusahaan dan nama produk dalam panduan ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaannya masing-masing.

# Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

## Dokumen yang Disertakan

---



### **Panduan untuk Pemilik (buku ini)**

Menjelaskan pengoperasian dasar dan fungsi instrumen ini. Bacalah buku panduan ini terlebih dahulu.

## Materi Online (Dapat didownload dari web)

---



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

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

Setiap bab dalam buku panduan ini berhubungan dengan bab terkait dalam Panduan untuk Pemilik.



### **Data List (Daftar Data)**

Berisi beragam daftar konten preset penting seperti Voice, Style, dsb., serta informasi yang menyangkut MIDI instrumen ini.



### **Smart Device Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas)**

Menjelaskan cara menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet, dsb.



### **Computer-related Operations (Pengoperasian yang Menyangkut Komputer)**

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

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

**Yamaha Downloads**

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

## Aksesori yang Disertakan

- Panduan untuk Pemilik (buku ini)
- Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online)
- Garansi
- Adaptor AC\*/ kabel listrik\*
- Music rest
- Sakelar Kaki

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

# Daftar Isi

TINDAKAN PENCEGAHAN .....	4
PEMBERITAHAUAN .....	6
Informasi .....	6
Tentang Panduan .....	7
Aksesori yang Disertakan .....	7
<b>Selamat datang di DGX baru!</b>	<b>10</b>
<b>Terminal dan Panel Kontrol</b>	<b>12</b>
Panel Atas .....	12
Panel Belakang .....	14
<b>Memulai</b>	<b>16</b>
Catu Daya .....	16
Menyalakan/Mematikan Instrumen .....	16
Menyesuaikan Volume Master .....	17
Membuat Pengaturan Dasar .....	18
<b>Pengoperasian Dasar</b>	<b>19</b>
Kontrol Berbasis Tampilan .....	19
Pesan di Tampilan .....	22
Memanggil Tampilan yang Diinginkan dengan Seketika — Akses Langsung .....	22
Konfigurasi Tampilan Utama .....	23
Konfigurasi Tampilan Pemilihan File .....	24
Manajemen File .....	26
Memasukkan Karakter .....	31
Data Backup .....	33
Mengembalikan ke Pengaturan yang Diprogram Pabrik (Inisialisasi) .....	34
<b>1 Ruang Piano – Menikmati Permainan Piano –</b>	<b>35</b>
Memainkan Piano di Ruang Piano .....	35
Membuat Pengaturan Detail di Ruang Piano .....	36
Merekam Permainan Anda di Ruang Piano .....	37
<b>2 Voice – Memainkan keyboard dengan beragam suara –</b>	<b>38</b>
Memainkan Preset Voice .....	38
Memanggil Pengaturan yang Sesuai untuk Permainan Piano (Pengaturan Ulang Piano) .....	41
Memainkan Bunyi Piano yang Disempurnakan dengan Resonansi Realistis (VRM Voice) .....	41
Memainkan Super Articulation Voices .....	42
Mengatur Respons Sentuhan Keyboard .....	43
Menggunakan Metronom .....	44
Mengubah Titinada Keyboard .....	44
Menerapkan Efek Voice .....	45
<b>3 Style – Memainkan Irama dan Pengiring –</b>	<b>48</b>
Memainkan Style bersama Pengiring Otomatis .....	48
Mengoperasikan Playback Style .....	50



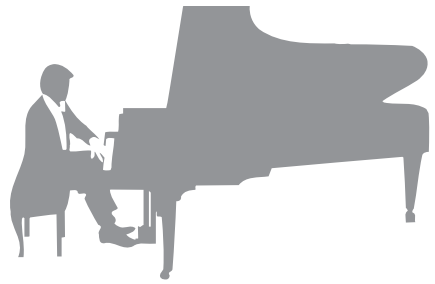
Memainkan Secara Unison atau Menambahkan Aksentuasi ke Playback Style (Unison & Accent) .....	54
Mengubah Jenis Chord Fingering.....	56
Mengubah Titik Pisah.....	58
<b>4 Lagu – Memainkan, Melatih, dan Merekam Lagu –</b>	<b>60</b>
Playback Lagu .....	60
Menampilkan Notasi Musik (Score).....	63
Menampilkan Lirik .....	64
Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Channel Lagu .....	65
Latihan Satu Tangan dengan Fungsi Panduan.....	65
Playback Pengulangan.....	67
Merekam Permainan Anda.....	68
<b>5 Perekam/Audio Player USB – Playback dan Merekam File Audio –</b>	<b>72</b>
Memainkan Kembali File Audio (Audio Player USB).....	72
Merekam Permainan Anda sebagai Audio (Perekam Audio USB) .....	75
<b>6 Mikrofon – Menghubungkan Mikrofon dan Menyanyi Diiringi Permainan Anda –</b>	<b>77</b>
Menghubungkan Mikrofon .....	77
Menggunakan Fungsi Bicara .....	78
<b>7 Memori Registrasi/Playlist – Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri –</b>	<b>80</b>
Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri dengan Memori Registrasi .....	81
Menggunakan Playlist untuk Mengelola Koleksi Musik yang Besar pada Pengaturan Panel.....	84
<b>8 Mixer – Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –</b>	<b>88</b>
Prosedur Dasar .....	88
<b>9 Koneksi – Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –</b>	<b>91</b>
Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE]) .....	91
Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST]).....	92
Menghubungkan ke Perangkat Cerdas (jack [AUX IN]/Bluetooth/terminal [USB TO HOST]/LAN Nirkabel) .....	94
Mendengarkan Playback Audio melalui Perangkat Eksternal lewat Speaker Instrumen (jack [AUX IN]/Bluetooth/terminal [USB TO HOST]) .....	95
Menghubungkan Headphone atau Speaker Eksternal (jack [PHONES/OUTPUT]).....	98
Menghubungkan Mikrofon (jack [MIC INPUT]).....	98
Menghubungkan Pedal Kaki (jack [AUX PEDAL]).....	99
Menghubungkan Unit Pedal (jack [PEDAL UNIT]) .....	99
<b>10 Menu – Membuat Pengaturan Global dan Menggunakan Fitur Lanjutan –</b>	<b>100</b>
Prosedur Dasar .....	100
Daftar Fungsi .....	101
<b>Pemecahan Masalah</b>	<b>103</b>
<b>Spesifikasi</b>	<b>106</b>
Format yang Kompatibel.....	108
<b>Indeks</b>	<b>109</b>

# Selamat datang di DGX baru!

DGX-670 dilengkapi dengan layar berwarna dan mempunyai banyak fitur modern yang akan menyempurnakan kenikmatan Anda bermusik dan memperluas kesempatan berkreasi serta permainan Anda. Mari kita lihat...

## Suara piano yang autentik

Instrumen ini dilengkapi berbagai Suara piano yang indah dan dibuat dengan sampel piano besar konser andalan Yamaha CFX. Instrumen ini juga 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 Ruang Piano memberikan kenikmatan bermain piano yang jauh lebih besar. Ruang Piano memungkinkan Anda memilih jenis piano yang diinginkan serta suasana ruang berbeda—yang memberikan pengalaman total bermain piano, serasa memainkan piano sesungguhnya.



▶▶▶ Halaman 35

## Memainkan beragam genre musik

Secara alami, instrumen ini menyediakan banyak Suara piano yang realistis untuk kenikmatan Anda memainkannya. Instrumen ini 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 style musik yang diinginkan. Selain itu, secara realistis Super Articulation Voices 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 38

## Pengiring Band Pendukung Lengkap

Sekalipun Anda bermain sendirian, DGX dapat menjadi band pendukung yang lengkap bagi Anda! Cukup dengan memainkan keyboard, chord secara otomatis akan dideteksi dan mengaktifkan dukungan pengiring otomatis (fungsi Style). Pilih sebuah Style pengiring—misalnya pop, jazz, Latin, dan beragam genre musik lainnya di dunia—dan biarkan DGX menjadi band pendukung lengkap Anda! Anda dapat mengubah aransemen sambil memainkan, yang langsung memilih irama berbeda dengan seketika, termasuk Intro, Penutup, dan Fill-in, selama permainan Anda.



▶▶▶ Halaman 48

## Memainkan dan merekam audio

File audio (format WAV) yang disimpan ke flash-drive USB dapat dimainkan kembali pada instrumen. Anda juga dapat merekam permainan sebagai file audio (format WAV) ke flash-drive USB—sehingga jadi mudah mengedit rekaman Anda di komputer bila diinginkan, dan berbagi rekaman itu melalui Internet.

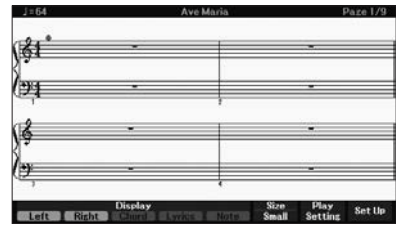
▶▶▶ Halaman 72



## Fitur Pelajaran dengan tampilan Score

Fitur Pelajaran adalah cara mengasyikkan untuk mempelajari dan menguasai Lagu, dengan notasi yang diperlihatkan pada tampilan. Misalnya, saat Anda melatih bagian tangan kanan, playback bagian kiri dan bagian lainnya akan menunggu Anda memainkan not dengan benar. Hal ini memungkinkan Anda melatih melodi dan frasa dengan mulus—sekalipun Anda seorang pemula.

▶▶▶ Halaman 65



## Nyanyikan bersama playback Lagu atau permainan Anda sendiri

Karena mikrofon dapat dihubungkan ke instrumen ini dan lirik Lagu dapat diperlihatkan pada tampilan, Anda dapat menikmati permainan keyboard bersama playback Lagu. Apalagi, Anda dapat menerapkan beragam efek seperti chorus ke voice nyanyian Anda. 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 77



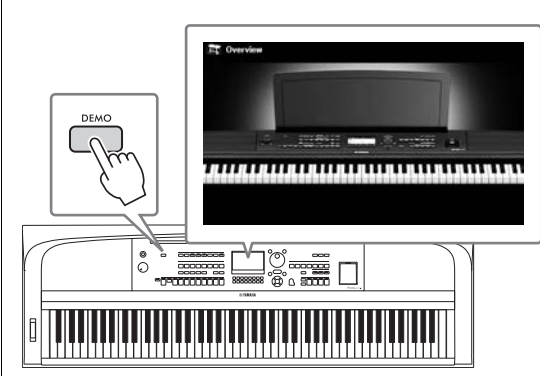
## Memainkan kembali data audio secara nirkabel—fungsi Audio Bluetooth

Data audio di perangkat yang dilengkapi Bluetooth seperti ponsel cerdas dapat dimainkan kembali melalui speaker bawaan DGX-670. Anda dapat menikmati bermain atau bernyanyi dengan data audio, atau cukup dengan mendengarkan musik favorit Anda.

▶▶▶ Halaman 96



\*Bergantung pada negara tempat Anda membeli produk ini, instrumen mungkin saja tidak memiliki kemampuan Bluetooth.



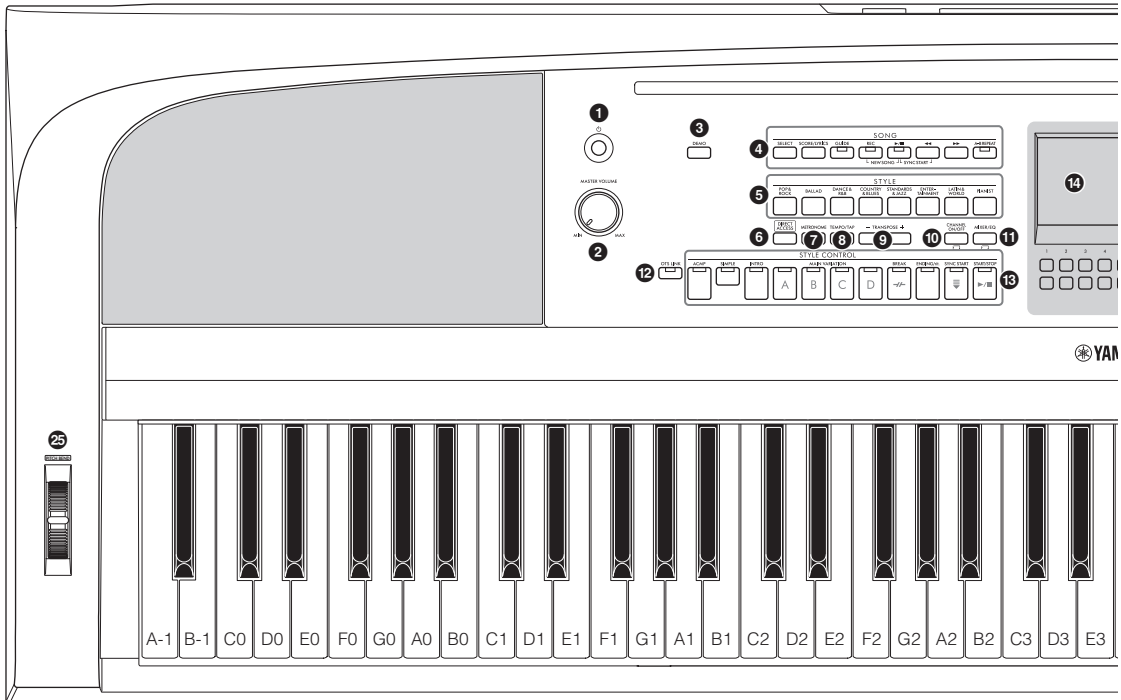
**Ingin mempelajari lebih lanjut tentang berbagai fitur DGX-670?**

**Tekan tombol [DEMO] dan mulailah demonstrasi!**

Untuk menghentikan demonstrasi, tekan tombol [EXIT] yang berada di sebelah kanan tampilan.

# Terminal dan Panel Kontrol

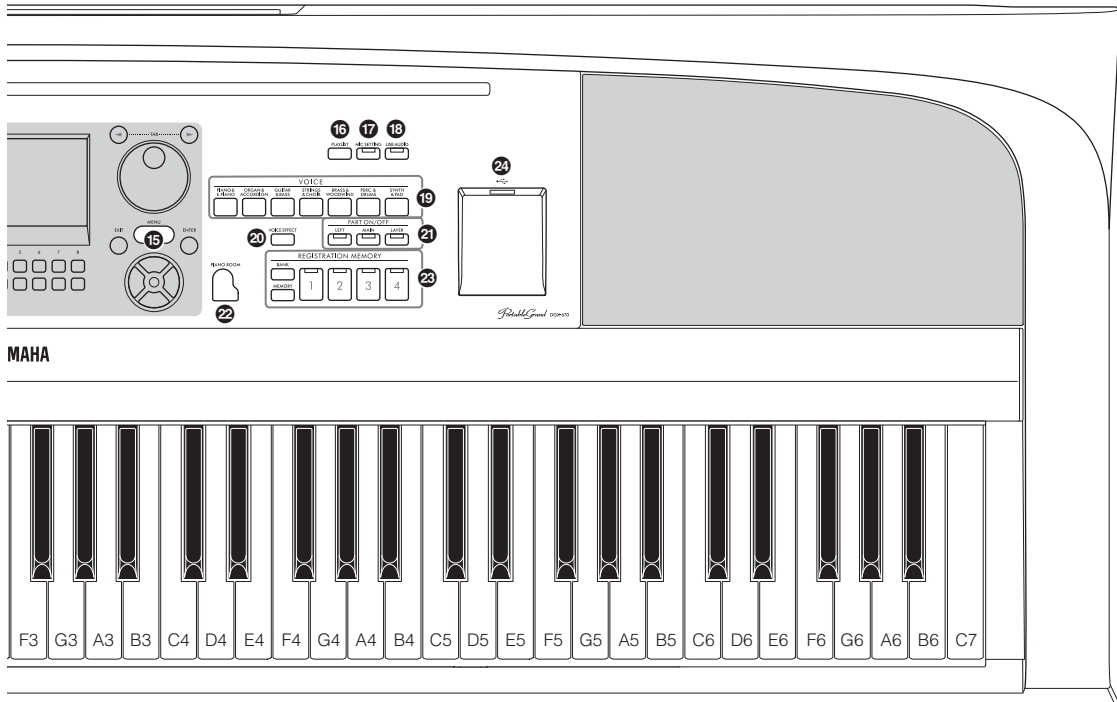
## Panel Atas



- 1 Sakelar [⏻] (Standby/On) .....halaman 16**  
Menyalakan instrumen atau menyiagakan instrumen.
- 2 Putaran [MASTER VOLUME] ....halaman 17**  
Menyesuaikan volume keseluruhan.
- 3 Tombol [DEMO] .....halaman 11**  
Memainkan Demo.
- 4 Tombol yang berkaitan dengan SONG .....halaman 60**  
Untuk memilih Lagu dan mengontrol playback Lagu.
- 5 Tombol pemilihan kategori STYLE .....halaman 48**  
Untuk memilih kategori Style.
- 6 Tombol [DIRECT ACCESS] .....halaman 22**  
Memanggil seketika tampilan yang diinginkan cukup dengan menekan satu tombol tambahan.
- 7 Tombol [METRONOME] .....halaman 44**  
Mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.
- 8 Tombol [TEMPO/TAP] .....halaman 52**  
Mengontrol tempo untuk Style, Lagu, dan playback Metronom.
- 9 Tombol TRANSPOSE [-]/[+] .....halaman 44**  
Transposisi seluruh titinada instrumen dalam interval seminada.
- 10 Tombol [CHANNEL ON/OFF].... halaman 53, 65**  
Memanggil pengaturan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan channel Style/Lagu.
- 11 Tombol [MIXER/EQ] .....halaman 88**  
Memanggil beragam pengaturan untuk keyboard, bagian Style, dan bagian Lagu.
- 12 Tombol [OTS LINK] .....halaman 52**  
Mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Link OTS.
- 13 Tombol STYLE CONTROL .....halaman 48**  
Mengontrol playback Style.
- 14 LCD dan kontrol terkait .....halaman 19**  
Menunjukkan pengaturan panel saat ini dan memungkinkan Anda memilih atau mengubah pengaturan.
- 15 Tombol [MENU] .....halaman 100**  
Memungkinkan Anda melakukan pengaturan lanjutan dan membuat sendiri Style dan Lagu.

Jika instrumen Anda dilengkapi dengan fungsionalitas Bluetooth (halaman 96), logo Bluetooth akan tercetak pada tombol panel. Bergantung pada negara tempat Anda membeli produk ini, instrumen mungkin saja tidak memiliki kemampuan Bluetooth.



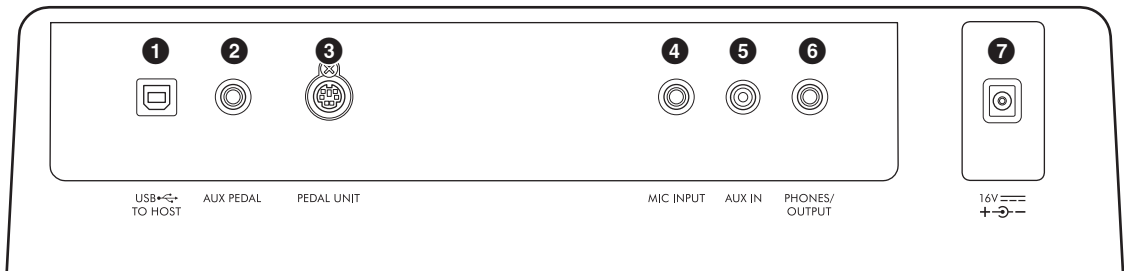


- 16 Tombol [PLAYLIST] .....halaman 80**  
Memanggil tampilan Playlist yang bisa Anda gunakan untuk mengelola koleksi musik.
- 17 Tombol [MIC SETTING].....halaman 77**  
Memanggil tampilan yang dapat digunakan untuk membuat pengaturan mikrofon.
- 18 Tombol [USB AUDIO] .....halaman 72**  
Memanggil tampilan untuk memainkan kembali file audio di flash-drive USB yang dihubungkan dan merekam permainan Anda ke flash-drive USB dalam format audio.
- 19 Tombol pemilihan kategori VOICE .....halaman 38**  
Untuk memilih kategori Voice.
- 20 Tombol [VOICE EFFECT] .....halaman 45**  
Menerapkan beragam efek pada permainan keyboard.
- 21 Tombol PART ON/OFF .....halaman 38**  
Mengaktifkan atau menonaktifkan bagian keyboard.
- 22 Tombol [PIANO ROOM] .....halaman 35**  
Memanggil dengan cepat berbagai pengaturan optimal yang berkaitan dengan piano guna memainkan instrumen sebagai piano.
- 23 Tombol REGISTRATION MEMORY .....halaman 80**  
Mendaftarkan dan mengingat pengaturan panel.
- 24 Terminal [USB TO DEVICE] .....halaman 91**  
Untuk menghubungkan flash-drive USB atau adaptor LAN nirkabel USB.
- 25 Roda [PITCH BEND] .....halaman 45**  
Meliukkan titinada keyboard yang dimainkan naik atau turun.

#### Pengaturan Panel (Penyetelan Panel)

Dengan menggunakan berbagai kontrol di panel, Anda dapat membuat beragam pengaturan yang diterangkan di sini. Pengaturan instrumen ini disebut sebagai “pengaturan panel” atau “penyetelan panel” dalam buku panduan ini.

## Panel Belakang



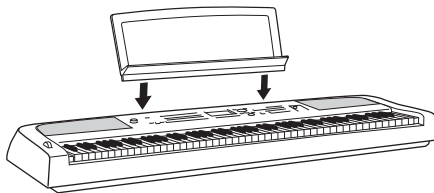
- ❶ **Terminal [USB TO HOST] .....halaman 92**  
Untuk menghubungkan ke komputer atau perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet.
- ❷ **Jack [AUX PEDAL] ..... lihat di bawah**  
Untuk menghubungkan sakelar kaki yang disertakan atau pedal kaki yang dijual secara terpisah.
- ❸ **Jack [PEDAL UNIT] .....halaman 15**  
Untuk menghubungkan unit pedal yang dijual secara terpisah.
- ❹ **Jack [MIC INPUT] .....halaman 77**  
Untuk menghubungkan mikrofon.
- ❺ **Jack [AUX IN] .....halaman 95**  
Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal, seperti audio player portabel.
- ❻ **Jack [PHONES/OUTPUT] .....halaman 98**  
Untuk menghubungkan headphone atau perangkat eksternal, misalnya speaker.
- ❼ **Jack DC IN .....halaman 16**  
Untuk menghubungkan adaptor AC.

### ⚠ **PERHATIAN**

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

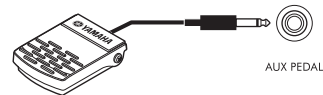
## Memasang Music Rest

Sisipkan music rest ke dalam slot seperti yang ditampilkan.



## Menghubungkan Sakelar Kaki

Hubungkan sakelar kaki yang disertakan ke jack [AUX PEDAL]. Pedal kaki lain yang dijual secara terpisah (FC3A, FC4A, atau FC5) juga dapat dihubungkan ke jack ini. Secara default, fungsi sustain telah ditetapkan.



### **CATATAN**

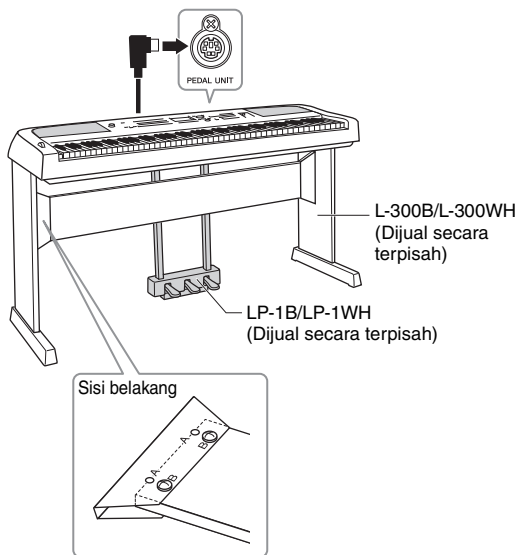
- Pastikan bahwa instrumen telah dimatikan saat menghubungkan atau melepaskan sakelar kaki.
- Jangan menekan sakelar kaki saat menyalakan instrumen. Melakukan hal ini akan mengubah polaritas sakelar kaki yang telah dikenali, sehingga menyebabkan pengoperasian jadi terbalik.

### **Menetapkan fungsi pada setiap pedal**

Beragam fungsi dapat ditetapkan ke setiap pedal yang dihubungkan ke jack [AUX PEDAL] atau jack [PEDAL UNIT] — termasuk memulai/menghentikan playback Lagu dan mengontrol Super Articulation Voice. Semua ini dapat diatur pada tab **Pedal** tampilan **Controller** yang dipanggil melalui tombol [MENU] (halaman 100).

## Menggunakan Penyangga Keyboard dan Unit Pedal (Dijual secara Terpisah)

Unit pedal LP-1B/LP-1WH yang dijual secara terpisah dapat dihubungkan ke jack [PEDAL UNIT]. Saat menghubungkan unit pedal, pastikan juga merakit unit pada penyangga keyboard L-300B/L-300WH yang dijual secara terpisah. Penyangga keyboard L-300B/L-300WH dirancang untuk digunakan beberapa model. Saat merakit penyangga keyboard untuk DGX-670, pastikan menggunakan lubang sekrup yang ditunjukkan dengan “B” pada braket logam penyangga tersebut. Untuk mengetahui detailnya, lihat panduan perakitan penyangga.



### CATATAN

- Pastikan bahwa instrumen telah dimatikan saat menghubungkan atau melepaskan unit pedal.
- Jangan menekan pedal saat menyalakan instrumen. Melakukan hal ini akan mengubah polaritas pedal yang telah dikenali, sehingga menyebabkan pengoperasian jadi terbalik.

### Fungsi Pedal Setengah (untuk FC3A dan LP-1B/LP-1WH)

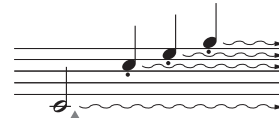
FC3A dan pedal kanan LP-1B/LP-1WH memiliki fungsi Pedal Setengah yang memungkinkan Anda menggunakan teknik damper setengah, di mana damper ditekan antara sampai habis ke bawah dan sampai habis ke atas. Dalam keadaan damper setengah ini (di piano sungguhan), damper hanya terasa meredam dawai secara parsial. Fungsi Pedal Setengah memungkinkan Anda mengontrol peredaman damper secara halus dan ekspresif, dan menciptakan nuansa lembut dalam permainan Anda, dengan mengontrol secara akurat titik penekanan pada pedal yang akan memengaruhi peredaman damper. Titik ini disebut “Titik Pedal Setengah” dan dapat diatur di tab **Pedal** tampilan **Controller** yang dipanggil melalui tombol [MENU] (halaman 100).

## Fungsi Unit Pedal

Secara default, fungsi berikut telah ditetapkan ke setiap pedal.

### ■ Pedal Damper (Kanan)

Menekan pedal ini akan menahan not lebih lama. Melepas pedal ini akan segera menghentikan (membebaskan) not yang ditahan.



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

Bila Anda memilih VRM Voice (halaman 41), menekan pedal ini akan mengaktifkan VRM untuk menghasilkan secara akurat resonansi unik dari papan suara dan dawai piano besar akustik.

### ■ Pedal Sostenuto (Tengah)

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



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

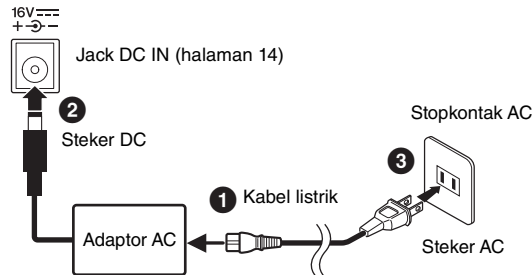
### ■ Pedal Halus (Kiri)

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

# Memulai

## Catu Daya

Hubungkan steker adaptor AC sesuai urutan yang ditampilkan dalam ilustrasi.



Bentuk steker dan stopkontak berbeda-beda, bergantung pada negara di mana Anda tinggal.

### **⚠ PERINGATAN**

Gunakan hanya adaptor AC yang ditetapkan (halaman 107). Penggunaan adaptor AC yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.

### **⚠ PERHATIAN**

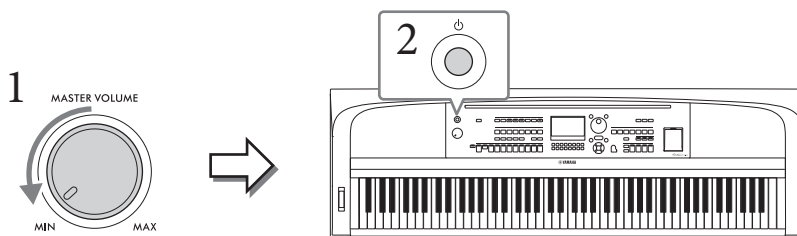
Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak.

### **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 [⏻] (Standby/On) untuk menyalakan.

Setelah tampilan Utama muncul, sesuaikan volume sebagaimana yang diinginkan sambil memainkan keyboard.

### **PEMBERITAHUAN**

Jangan mencoba pengoperasian lainnya, seperti menekan kunci, tombol, atau pedal. Hal tersebut dapat menyebabkan kegagalan fungsi instrumen.

- 3 Setelah Anda selesai menggunakan instrumen, matikan dengan menekan sakelar [⏻] (Standby/On) selama kurang-lebih satu detik.



### **⚠ PERHATIAN**

Sekalipun sakelar [⏻] (Standby/On) dalam keadaan 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 [⏻] (Standby/On). Jika Anda ingin mematikan listriknya, tekan sakelar [⏻] (Standby/On) setelah merekam, mengedit, atau setelah pesannya hilang. Jika Anda perlu memaksa instrumen berhenti, tahan sakelar [⏻] (Standby/On) selama lebih dari tiga detik. Perhatikan, pengoperasian berhenti secara paksa secara paksa dapat menyebabkan hilangnya data dan kerusakan pada instrumen.

## Mengatur fungsi Mati Secara Otomatis

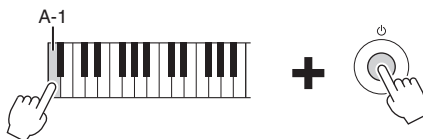
Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Secara Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis adalah 15 menit secara default; walau demikian, Anda dapat mengubah pengaturan ini. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 18.

### **PEMBERITAHUAN**

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

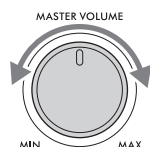
### ■ Menonaktifkan Mati Secara Otomatis (metode sederhana)

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



## 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. Hal ini dapat diatur pada tab *Config1* di tampilan *Utility* yang dipanggil melalui tombol [MENU] (halaman 100).

## Membuat Pengaturan Dasar

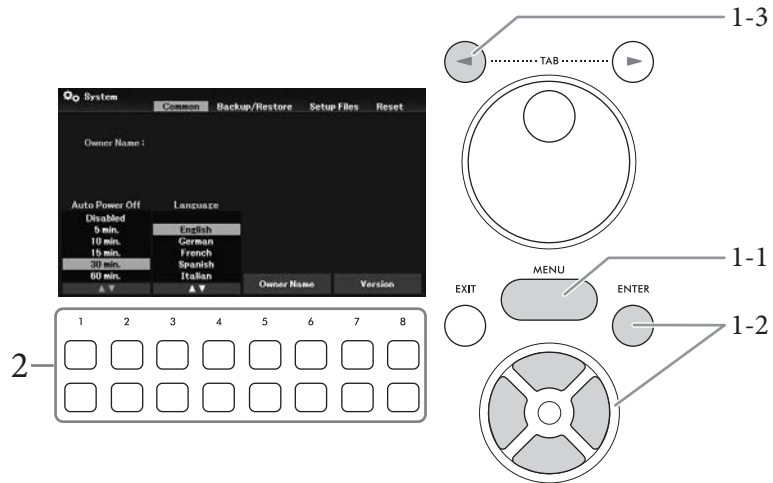
Bila perlu, buat pengaturan dasar untuk instrumen, seperti pengaturan bahasa yang diperlihatkan pada tampilan.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

1-1 Tekan tombol [MENU] untuk memanggil tampilan *Menu*.

1-2 Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih *System*, kemudian tekan tombol [ENTER].

1-3 Tekan tombol TAB [◀] untuk memilih tab *Common*.



### 2 Gunakan tombol [1▲▼] - [8▲▼] untuk menyesuaikan pengaturan yang diperlukan.

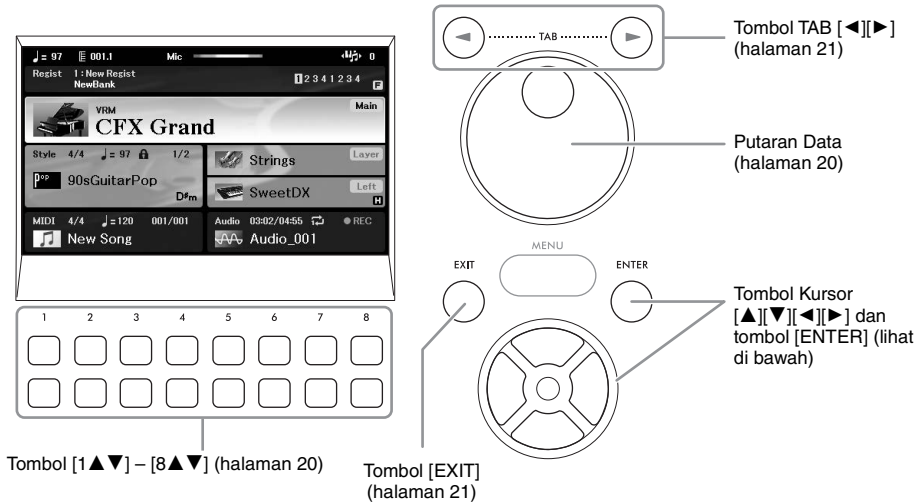
[1▲▼]/ [2▲▼]	<b>Auto Power Off</b>	Menentukan waktu yang ditunggu sebelum instrumen secara otomatis dimatikan oleh fungsi Mati Secara Otomatis (halaman 17). Untuk menonaktifkan Mati Secara Otomatis, pilih <i>Disabled</i> di sini.
[3▲▼]/ [4▲▼]	<b>Language</b>	Menentukan bahasa (tersedia bahasa Inggris, Jerman, Prancis, Spanyol, dan Italia) yang digunakan dalam tampilan untuk pesan.
[5▲▼]/ [6▲▼]	<b>Owner Name</b>	Memungkinkan Anda memasukkan nama yang akan muncul dalam tampilan pembuka (dipanggil saat instrumen dinyalakan). Untuk mengetahui instruksi tentang memasukkan karakter, lihat halaman 31.
[7▲▼]/ [8▲▼]	<b>Version</b>	Memanggil versi firmware instrumen ini.

Untuk kembali ke tampilan sebelumnya, tekan tombol [EXIT].

# Pengoperasian Dasar

## Kontrol Berbasis Tampilan

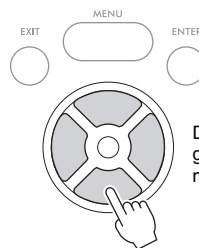
LCD memberikan informasi sekilas yang komprehensif atas semua pengaturan saat ini. Menu atau parameter yang ditampilkan dapat dipilih atau diubah melalui kontrol di sekeliling LCD.



## Tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] dan tombol [ENTER]

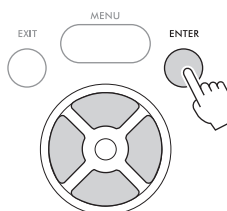
Tombol-tombol ini digunakan untuk memindahkan kursor di layar. Dalam buku panduan ini, tombol atas dan bawah diterangkan berupa [▲] [▼] dan tombol kiri dan kanan berupa [◀] [▶]. Ada dua jenis tampilan. Jenis tampilan pertama adalah yang digunakan memilih item (dan dipanggil) hanya dengan memindahkan kursor, dan satunya lagi adalah jenis tampilan yang mengharuskan Anda menekan tombol [ENTER] setelah memindah kursor untuk benar-benar memanggil item.

### ■ Misalnya 1



Dalam tampilan Pemilihan File (halaman 24), gunakan tombol Kursor untuk memilih dan memanggil file.

### ■ Misalnya 2



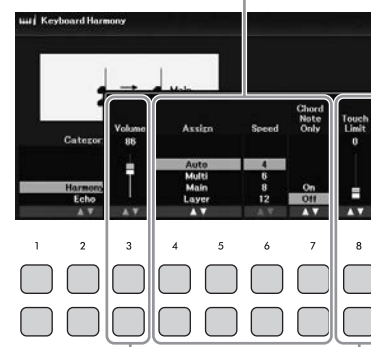
Dalam tampilan Menu (halaman 100) dan tampilan pengaturan lainnya, gunakan tombol Kursor untuk memindahkan kursor, kemudian tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar memilih item tersebut.

## Tombol [1▲▼] – [8▲▼]

Tombol [1▲▼] – [8▲▼] digunakan untuk memilih atau menyesuaikan pengaturan (ke atas atau ke bawah) untuk fungsi-fungsi yang ditampilkan langsung di atasnya. Dalam buku panduan ini, tombol atas diterangkan berupa [▲] dan tombol bawah berupa [▼].



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



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

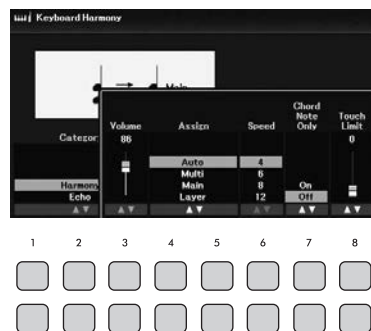
Saat mengatur parameter, Anda dapat mengatur ulang parameter ke nilai default dengan menekan tombol [▲] dan tombol [▼] yang sama nomornya secara bersamaan.

## Putaran Data

Bergantung pada tampilan yang dipilih, putaran Data dapat digunakan dalam dua cara berikut.

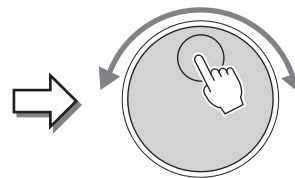
### ■ Menyesuaikan nilai parameter

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



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

Putarlah putaran Data untuk menyesuaikan parameter yang dipilih.



Teknik praktis ini juga cocok untuk parameter pop-up seperti Tempo dan Transpose. Tinggal tekan tombol yang bersangkutan (misalnya, [TEMPO/TAP]), kemudian putarlah putaran Data untuk mengatur nilainya.

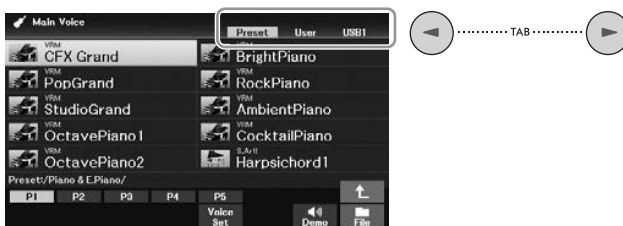
## ■ Memilih file (Voice, Style, Lagu, dan seterusnya)

Pengoperasian dengan menggunakan putaran Data hampir sama seperti pada tombol Kursor. Setelah memanggil tampilan Pemilihan File, putarlah putaran Data untuk memindahkan kursor, kemudian tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar memilih dan memanggil file tersebut.

Dalam hampir semua prosedur saat memilih file atau item yang diterangkan dalam Panduan untuk Pemilik ini, tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] digunakan untuk pemilihan biasa, walaupun cara lain juga mungkin digunakan.

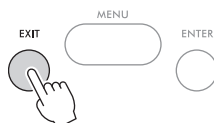
## Tombol TAB [◀][▶]

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



## Tombol [EXIT]

Menekan tombol [EXIT] akan mengembalikan Anda ke tampilan yang dipilih sebelumnya. Menekan tombol [EXIT] beberapa kali akan mengembalikan Anda ke tampilan Utama default (halaman 23).



### Standar Instruksi dalam Buku Panduan ini

Dalam buku panduan ini, instruksi yang berisi beberapa langkah diberikan dalam cara pintas yang praktis, dengan panah yang menunjukkan urutannya.

#### Misalnya:

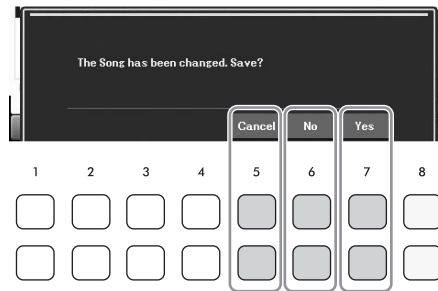
[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → tombol Kursor [▲] **1 Touch Response**.

Contoh di atas menerangkan operasi empat langkah:

- 1) Tekan tombol [MENU].
- 2) Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih **Controller**, kemudian tekan tombol [ENTER].
- 3) Tekan tombol TAB [▶] untuk memilih tab **Setting**.
- 4) Tekan tombol Kursor [▲] untuk memilih **1 Touch Response**.

## Pesan di Tampilan

Pesan (informasi atau dialog konfirmasi) kadang-kadang muncul pada layar untuk memfasilitasi operasi. Bila pesan muncul, tekan salah satu tombol [1▲▼] – [8▲▼] yang berkaitan dengan pesan tersebut.

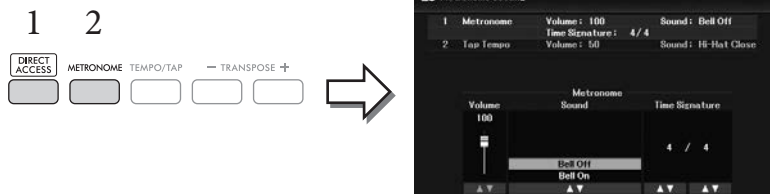


## Memanggil Tampilan yang Diinginkan dengan Seketika — Akses Langsung

Dengan fungsi praktis Akses Langsung, Anda dapat memanggil langsung tampilan yang diinginkan — cukup dengan menekan satu tombol tambahan. Lihat **Direct Access Chart** dalam Data List (Daftar Data) pada situs web untuk mengetahui daftar tampilan yang dapat dipanggil dengan fungsi Akses Langsung.

### 1 Tekan tombol [DIRECT ACCESS].

Sebuah pesan yang muncul di tampilan meminta Anda menekan tombol yang sesuai.



### 2 Tekan tombol (atau gerakkan roda [PITCH BEND] atau pedal yang terhubung) sesuai dengan tampilan pengaturan yang diinginkan untuk memanggil tampilan itu seketika.

Misalnya, menekan tombol [METRONOME] akan memanggil tampilan untuk mengatur tanda birama, volume, dan suara metronom.

## Konfigurasi Tampilan Utama

Tampilan yang muncul saat instrumen dinyalakan adalah tampilan Utama. Tampilan ini memperlihatkan pengaturan dasar saat ini, seperti Voice dan Style yang dipilih, yang memungkinkan Anda melihatnya sekilas. Tampilan Utama adalah tampilan yang biasanya Anda lihat saat memainkan keyboard. Tampilan Pemilihan File (halaman 24) Style, Lagu, Voice atau Bank Memori Registrasi juga dapat dipanggil dari tampilan ini. Caranya, gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih item yang diinginkan, kemudian tekan tombol [ENTER].



### 1 Nama Voice

Menampilkan nama-nama Voice yang dipilih saat ini untuk bagian-bagian Utama, Layer, dan Left (halaman 38).

#### CATATAN

Bila fungsi Left Hold (halaman 46) diaktifkan, indikator "H" akan muncul di sudut kanan bagian Left.

### 2 Nama Style dan informasi terkait

Menampilkan nama Style yang dipilih saat ini, tanda birama, dan tempo (halaman 48). Bila tombol [ACMP] diaktifkan, chord yang terdeteksi selama permainan keyboard Anda akan ditampilkan. Bila Lagu berisi data chord dimainkan kembali, nama chord saat ini akan ditampilkan.

### 3 Nama Lagu (file MIDI) dan informasi terkait

Menampilkan nama Lagu yang dipilih saat ini, tanda birama, dan tempo (halaman 60).

### 4 Nama file audio dan informasi terkait

Menampilkan informasi untuk file audio yang dipilih dalam flash-drive USB yang dihubungkan (halaman 72), termasuk waktu playback yang telah dilalui, nama file, dan ikon mode Ulangi. Saat merekam, "REC" akan diperlihatkan.

### 5 Nama Bank Memori Registrasi dan informasi terkait

Menampilkan nama Bank Memori Registrasi yang dipilih saat ini dan nomor Registrasi saat ini (halaman 81).

Bila Urutan Registrasi diaktifkan, nomor yang diprogram akan diperlihatkan. Fungsi ini memungkinkan Anda memanggil hingga empat pengaturan dalam urutan apa pun yang Anda tetapkan, cukup dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶] atau pedal. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 7.

#### CATATAN

Bila fungsi Pembekuan (halaman 83) diaktifkan, indikator "F" akan muncul di sudut kanan.

### 6 Tempo

Menampilkan tempo saat ini dalam playback Style atau playback Lagu.

## 7 Bar/Ketukan

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

## 8 Indikator mikrofon

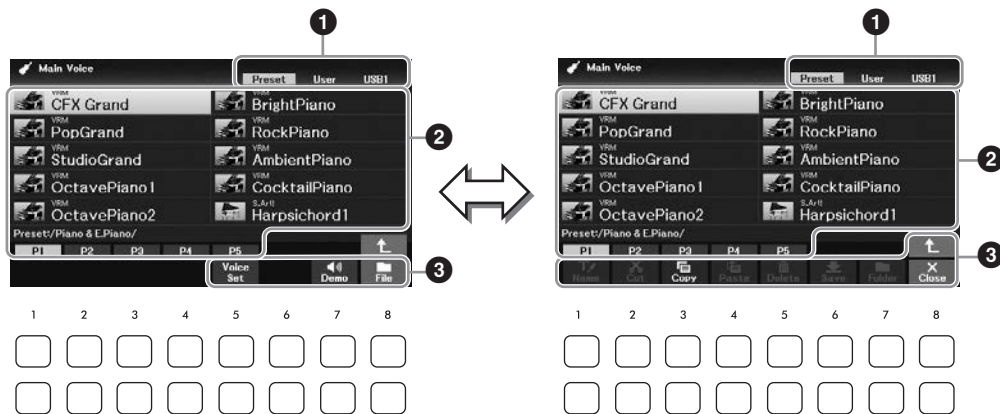
Menunjukkan tingkat input mikrofon yang dihubungkan (halaman 77).

## 9 Transpose

Menampilkan jumlah transposisi dalam satuan seminada (halaman 44).

## Konfigurasi Tampilan Pemilihan File

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



### 1 Lokasi (drive) data

- **Preset**.... Lokasi penyimpanan data yang telah diprogram (preset).
- **User**..... Lokasi penyimpanan data yang telah direkam atau diedit.
- **USB1**..... Lokasi penyimpanan data pada flash-drive USB. Ini hanya muncul bila flash-drive USB terhubung ke terminal [USB TO DEVICE].

#### CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 91.

### 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 salah satu tombol [1▲] – [7▲] yang menyatakan nomor halaman akan mengubah halaman tampilan. Untuk halaman berikutnya, akan muncul "→", dan untuk halaman sebelumnya, akan muncul "←".

### 3 File/Close

Di bagian bawah tampilan Pemilihan File, Anda dapat mengubah-ubah tanda antara **File** dan **Close** dengan menekan tombol [8▼]. Menekan tombol [8▼] selagi **File** diperlihatkan akan memanggil menu Manajemen File (halaman 26), sedangkan menekan tombol [8▼] selagi **Close** diperlihatkan akan menutup menu Manajemen File dan memanggil nama fungsi yang berkaitan dengan file saat ini (Voice, Style, Lagu, dsb.).



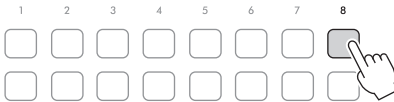
## Memanggil folder dengan tingkat lebih tinggi

Bila ada file dalam folder, panah ke atas akan diperlihatkan di bagian kanan bawah tampilan, yang memungkinkan Anda memanggil tingkat folder yang lebih tinggi dengan menekan tombol [8▲].

### Contoh tampilan Pemilihan Preset Voice

Preset Voice dikategorikan dan dimasukkan dalam folder yang sesuai.

Tingkat tertinggi berikutnya (dalam hal ini, folder) akan diperlihatkan. Setiap folder yang ditunjukkan dalam tampilan ini berisi berbagai Voice yang telah dikategorikan masing-masing.



Tekan tombol [8▲] untuk memanggil folder tingkat berikutnya yang lebih tinggi.

Tampilan ini memperlihatkan Voice dalam sebuah folder.

## Manajemen File

Anda dapat menyimpan, menamai, menyalin, memindah, serta menghapus file, dan Anda dapat membuat beberapa folder untuk mengelola file dengan tombol yang berada di area bawah tampilan Pemilihan File. Untuk informasi tentang tampilan Pemilihan File, lihat halaman 24.

### CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 91.

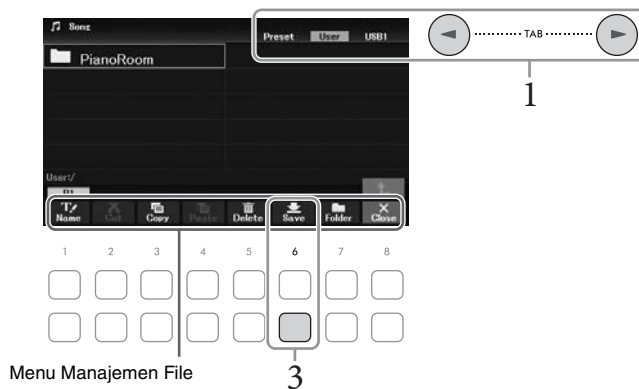
## Menyimpan File

Anda dapat menyimpan data orisinal sendiri (seperti Lagu yang telah Anda rekam) sebagai file ke instrumen atau flash-drive USB.

- 1 Dalam tampilan Pemilihan file, pilih tab yang sesuai (*User* atau *USB1*) ke mana Anda ingin menyimpan data dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].**  
Jika Anda ingin menyimpan data dalam folder yang ada, juga pilih folder tersebut di sini.

### CATATAN

- File tidak dapat disimpan ke tab *Preset*.
- Total jumlah maksimal untuk file/folder yang dapat disimpan ke tab *User* berbeda-beda, bergantung pada ukuran file dan panjang nama file/folder.



- 2 Pastikan bahwa menu Manajemen File diperlihatkan di bagian bawah tampilan.**  
Jika menu tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*File*) untuk memanggilnya.
- 3 Tekan tombol [6▼] (*Save*).**  
Jendela Memasukkan Karakter akan dipanggil.



### CATATAN

Untuk membatalkan operasi Simpan, tekan tombol [8▼] (*Cancel*) sebelum langkah 5 di bawah ini.

- 4 Masukkan nama file (halaman 31).**  
Sekalipun Anda melompati langkah ini, Anda dapat mengganti nama file kapan saja setelah menyimpannya (halaman 28).

## 5 Tekan tombol [8▲] (OK) untuk benar-benar menyimpan file.

Jika nama file sudah ada, akan muncul pesan yang menanyakan apakah Anda ingin menyimpannya atau tidak. Jika tidak, tekan salah satu tombol [6▲▼] (No) dan masukkan nama yang lain.

File yang telah disimpan secara otomatis akan ditempatkan pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

## Membuat Folder Baru

Anda dapat membuat beberapa folder untuk mempermudah menemukan data orisinal Anda.

### 1 Dalam tampilan Pemilihan file, pilih tab yang sesuai (*User* atau *USB1*) ke mana Anda ingin membuat folder baru dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].

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

#### CATATAN

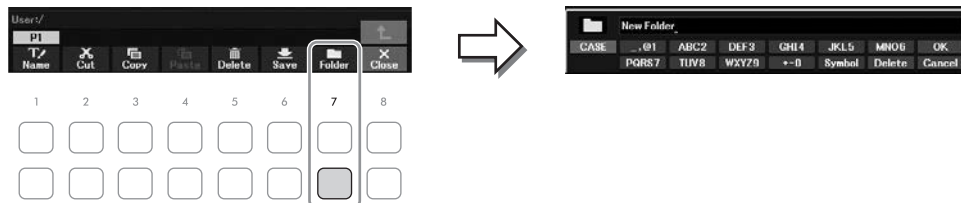
- Folder baru tidak dapat dibuat di tab *Preset* atau folder *PianoRoom* (halaman 37).
- Jumlah file/folder maksimal yang dapat disimpan dalam sebuah folder adalah 500.
- Dalam tab *User*, tidak dapat membuat lebih dari tiga tingkat folder. Total jumlah maksimal untuk file/folder yang dapat disimpan berbeda-beda, bergantung pada ukuran file dan panjang nama file/folder.

### 2 Pastikan bahwa menu Manajemen File diperlihatkan di bagian bawah tampilan.

Jika menu tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*File*) untuk memanggilya.

### 3 Tekan tombol [7▼] (*Folder*).

Jendela Memasukkan Karakter akan dipanggil.



#### CATATAN

Untuk membatalkan pembuatan folder baru, tekan tombol [8▼] (*Cancel*).

### 4 Masukkan nama folder baru (halaman 31).

Jika nama folder sudah ada, akan muncul pesan yang menanyakan apakah Anda ingin menyimpannya atau tidak. Jika tidak, tekan salah satu tombol [6▲▼] (No) dan masukkan nama yang lain.

Folder yang telah dibuat secara otomatis akan ditempatkan pada posisi yang sesuai di antara folder dalam urutan abjad.

## Mengganti Nama File/Folder

Anda dapat mengganti nama file/folder.

### CATATAN

- File dan folder dalam tab *Preset* tidak dapat diganti namanya.
- Folder *PianoRoom* (halaman 37) tidak dapat diganti namanya.

- 1 Dalam tampilan Pemilihan File, pilih tab yang sesuai (*User* atau *USB1*) ke mana Anda ingin mengganti nama dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].
- 2 Pastikan bahwa menu Manajemen File diperlihatkan di bagian bawah tampilan. Jika menu tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*File*) untuk memanggilnya.
- 3 Tekan tombol [1▼] (*Name*).  
Jendela untuk operasi Ganti Nama akan muncul di bagian bawah tampilan.



- 4 Pindahkan kursor ke file/folder yang diinginkan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].

### CATATAN

Untuk membatalkan operasi Ganti Nama, tekan tombol [7▼] (*Cancel*).

- 5 Tekan tombol [8▼] (*OK*) untuk mengonfirmasi pemilihan file/folder.  
Jendela Memasukkan Karakter akan dipanggil.
- 6 Masukkan nama file atau folder yang dipilih (halaman 31).  
File/folder yang telah diganti namanya akan muncul pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

## Menyalin atau Memindah File

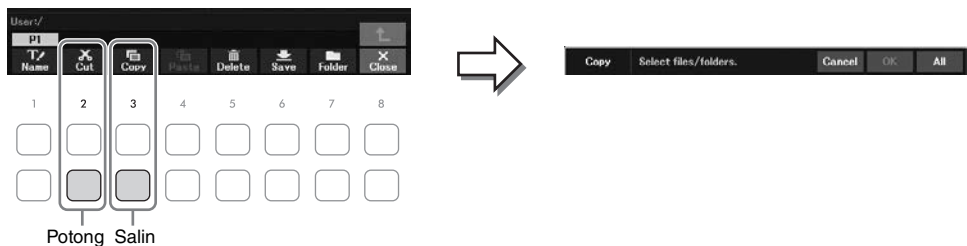
Anda dapat menyalin atau memotong file dan menempelkannya ke lokasi (folder) lain. Anda juga dapat menyalin folder (namun bukan memindahnya) dengan menggunakan prosedur yang sama.

### CATATAN

- File dalam tab *Preset* dan folder *PianoRoom* (halaman 37) tidak dapat dipindah.
- Lagu Terproteksi seperti Lagu preset yang disalin ke tab *User* ditandai dengan "Prot. 1" di atas nama Lagu pada tampilan Pemilihan Lagu. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin atau dipindah ke flash-drive USB.

- 1 Dalam tampilan Pemilihan File, pilih tab yang sesuai (*Preset, User* atau *USB1*) yang berisi file/folder yang ingin Anda salin dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].**
- 2 Pastikan bahwa menu Manajemen File diperlihatkan di bagian bawah tampilan.** Jika menu tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*File*) untuk memanggilya.
- 3 Tekan tombol [3▼] (*Copy*) untuk menyalin atau tombol [2▼] (*Cut*) untuk memindah.**

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



- 4 Pindahkan kursor ke file/folder yang diinginkan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].** Menekan tombol [ENTER] akan memilih (menyorot) file/folder. Untuk membatalkan pilihan, tekan lagi tombol [ENTER]. Tekan tombol [8▼] (*All*) untuk memilih semua file/folder yang ditunjukkan pada tampilan saat ini, termasuk halaman lain. Untuk membatalkan pemilihan, tekan lagi tombol [8▼] (*All Off*).

### CATATAN

Untuk membatalkan operasi Salin/Pindah, tekan tombol [6▼] (*Cancel*).

- 5 Tekan tombol [7▼] (*OK*) untuk mengonfirmasi pemilihan file/folder.**
- 6 Pilih tab tujuan (*User* atau *USB1*) untuk menempelkan file/folder, dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].** Jika perlu, pilih folder tujuan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].
- 7 Tekan tombol [4▼] (*Paste*) untuk menempelkan file/folder yang dipilih di langkah 4.** Jika nama file/folder sudah ada, akan muncul pesan yang menanyakan apakah Anda ingin menyimpannya atau tidak. Jika tidak, tekan salah satu tombol [6▲▼] (*No*) dan masukkan nama yang lain. File/folder yang telah ditempelkan akan muncul pada tampilan di posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

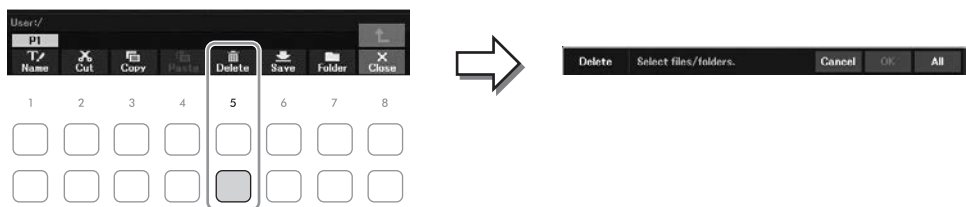
## Menghapus File/Folder

Anda dapat menghapus satu per satu atau beberapa file/folder sekaligus.

### CATATAN

- File dalam tab *Preset* tidak dapat dihapus.
- Folder *PianoRoom* (halaman 37) tidak dapat dihapus.

- 1 Dalam tampilan Pemilihan File, pilih tab yang sesuai (*User* atau *USB1*) yang berisi file/folder yang ingin Anda hapus dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].
- 2 Pastikan bahwa menu Manajemen File diperlihatkan di bagian bawah tampilan. Jika menu tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*File*) untuk memanggilnya.
- 3 Tekan tombol [5▼] (*Delete*).  
Jendela untuk operasi Hapus akan muncul di bagian bawah tampilan.



- 4 Pindahkan kursor ke file/folder yang diinginkan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].  
Menekan tombol [ENTER] akan memilih (menyorot) file/folder. Untuk membatalkan pilihan, tekan lagi tombol [ENTER].  
Tekan tombol [8▼] (*All*) untuk memilih semua file/folder yang ditunjukkan pada tampilan saat ini, termasuk halaman lain. Untuk membatalkan pemilihan, tekan lagi tombol [8▼] (*All Off*).

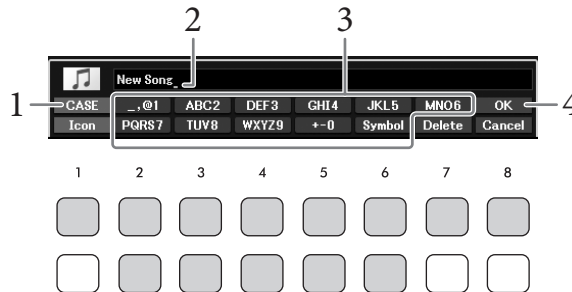
### CATATAN

Untuk membatalkan operasi Hapus, tekan tombol [6▼] (*Cancel*).

- 5 Tekan tombol [7▼] (*OK*) untuk mengonfirmasi pemilihan file/folder.
- 6 Ikuti instruksi pada tampilan.
  - **Yes:** Menghapus file/folder
  - **Yes All:** Menghapus semua file/folder yang dipilih
  - **No:** Tidak jadi menghapus file/folder
  - **Cancel:** Membatalkan operasi Hapus

## Memasukkan Karakter

Bagian ini membahas cara memasukkan karakter untuk penamaan file/folder Anda, dsb. Memasukkan karakter dilakukan dalam tampilan yang diperlihatkan di bawah ini.



### CATATAN

- Tanda berikut tidak boleh dimasukkan untuk nama file/folder: \ / : \* ? " < > |
- Nama file atau nama folder dapat berisi hingga 50 karakter.

- 1 Ubah jenis karakter dengan menekan tombol [1▲].**
  - **CASE:** Huruf besar, angka, tanda
  - **case:** Huruf kecil, angka, tanda
- 2 Gunakan putaran Data untuk memindah kursor ke posisi yang diinginkan.**
- 3 Tekan tombol [2▲▼] – [6▲▼] dan [7▲], sesuai dengan karakter yang ingin Anda masukkan.**

Sejumlah karakter berbeda telah ditetapkan ke setiap tombol, dan karakter tersebut akan berubah setiap kali Anda menekan tombol. Untuk benar-benar memasukkan karakter yang dipilih, pindahkan kursor atau tekan tombol untuk memasukkan karakter lainnya. Atau, Anda dapat menunggu sebentar maka karakter akan dimasukkan secara otomatis.

Untuk informasi selengkapnya tentang memasukkan karakter, lihat “Operasi memasukkan karakter lainnya” pada halaman 32.

**CATATAN**  
Untuk membatalkan operasi memasukkan karakter, tekan tombol [8▼] (*Cancel*).
- 4 Tekan tombol [8▲] (OK) untuk benar-benar memasukkan nama baru dan kembali ke tampilan sebelumnya.**

## Operasi memasukkan karakter lainnya

---

### ■ Menghapus karakter

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

### ■ Memasukkan tanda atau spasi

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

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

- 1 Tekan tombol [1▼] (*Icon*) untuk memanggil tampilan pop-up Pemilihan Ikon.
- 2 Pilih ikon dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] atau putaran Data. Tampilan ini berisi beberapa halaman. Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih halaman yang diinginkan.
- 3 Tekan tombol [8▲] (*OK*) untuk menerapkan ikon yang dipilih.

#### **CATATAN**

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



## Data Backup

Anda dapat mencadangkan semua data yang tersimpan di drive User (kecuali Lagu terproteksi) dan semua pengaturan instrumen ke flash-drive USB sebagai satu file (ekstensi: bup.). File backup dapat dipulihkan ke instrumen lagi, sehingga Anda dapat memanggil kembali pengaturan panel dan data permainan yang telah Anda buat sebelumnya.

Untuk informasi tentang pengaturan yang dapat dicadangkan, lihat kolom **Backup/Restore** pada **Parameter Chart** dalam Data List (Daftar Data) pada situs web.

### PEMBERITAHUAN

Operasi backup/pulihkan mungkin memerlukan waktu beberapa menit. Jangan matikan instrumen selama backup atau pemulihan. Jika Anda mematikan instrumen selama backup atau pemulihan, datanya bisa hilang atau rusak.

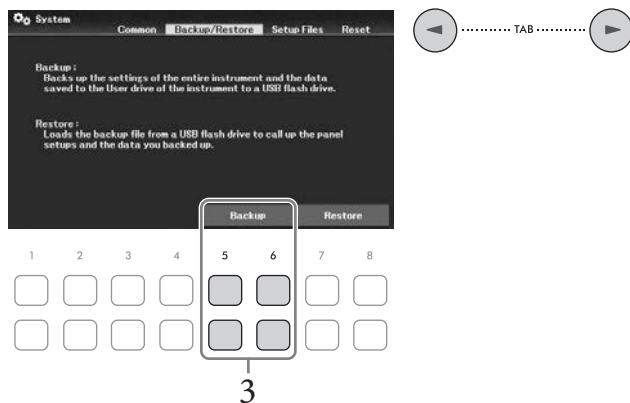
### CATATAN

- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 91.
- Anda juga dapat mencadangkan file dalam drive User seperti Voice, Lagu, dan Memori Registrasi dengan menyalinnya satu per satu ke flash-drive USB sebagaimana yang diinginkan. Untuk instruksi, lihat halaman 29.
- Anda juga dapat mencadangkan pengaturan Sistem, pengaturan MIDI, dan pengaturan Efek Pengguna masing-masing ke tab *Setup Files* pada tampilan *System* di bawah ini. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 10.

1 Hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE] untuk tujuan backup.

2 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **System**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Backup/Restore**



3 Gunakan tombol [5▲▼]/[6▲▼] (**Backup**) untuk menyimpan data ke flash-drive USB. Bila pesan konfirmasi muncul, ikuti instruksi pada tampilan.

## Memulihkan File Backup

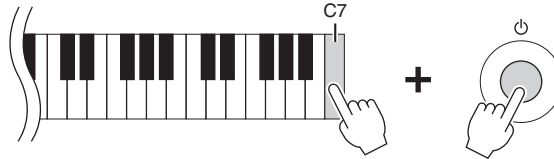
Caranya, tekan tombol [7▲▼]/[8▲▼] (**Restore**) di tab **Backup/Restore** (lihat di atas). Bila pesan konfirmasi muncul, ikuti instruksi pada tampilan. Bila operasi selesai, instrumen akan dihidupkan ulang secara otomatis.

### PEMBERITAHUAN

Jika ada file (seperti Lagu atau Style) di drive User pada instrumen yang memiliki nama sama dengan data yang dimuat dalam file backup, data tersebut akan ditimpa oleh pemulihan file backup. Pindah atau salin file di drive User pada instrumen ke flash-drive USB sebelum pemulihan (halaman 29).

## Mengembalikan ke Pengaturan yang Diprogram Pabrik (Inisialisasi)

Sambil menahan kunci paling kanan (C7) pada keyboard, nyalakan instrumen. Ini akan mengatur ulang (atau menginisialisasi) semua pengaturan (yang disebut dengan parameter System Setup) ke nilai default pabriknya, dengan pengecualian **Language** (halaman 18), **Owner Name** (halaman 18) dan informasi penyandingan Bluetooth (halaman 96). Lihat **Parameter Chart** dalam Data List (Daftar Data) pada situs web untuk mengetahui detail tentang parameter mana yang dimiliki System Setup.



Jika Anda hanya ingin mengembalikan pengaturan Memori Registrasi (halaman 81), nyalakan instrumen sambil menahan kunci B6.

### CATATAN

Anda juga dapat mengembalikan pengaturan yang ditetapkan ke nilai default pabrik atau menghapus semua file/folder dalam drive User. Panggil tampilan pengoperasian: [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] System, [ENTER] → TAB [◀][▶] Reset. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 10.

# 1 Ruang Piano

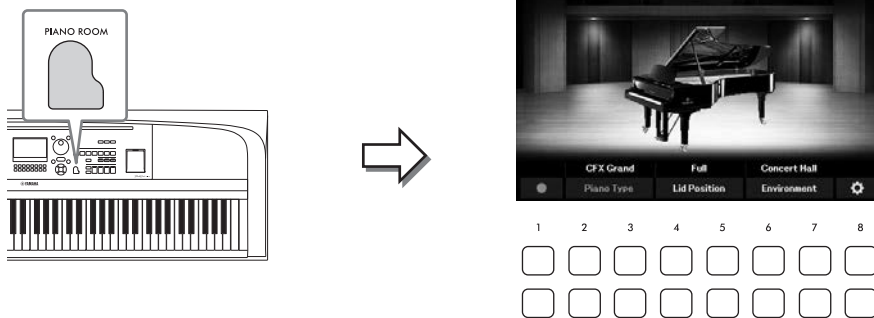
– Menikmati Permainan Piano –

Fungsi Ruang Piano 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 sesuka Anda.

## Memainkan Piano di Ruang Piano

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

Ini akan memanggil pengaturan panel yang relevan untuk permainan piano. Semua tombol di panel kontrol (kecuali tombol [PIANO ROOM], [EXIT] dan [1▲▼] – [8▲▼]) dinonaktifkan.



### 2 Mainkan keyboard.



Ubah pengaturan piano sesuai dengan jenis musik yang ingin Anda mainkan atau suara yang ingin Anda buat.

<b>Piano Type</b>	Gunakan tombol [2▲▼]/[3▲▼] untuk memilih jenis piano yang diinginkan.
<b>Lid Position</b>	Gunakan tombol [4▲▼]/[5▲▼] untuk menentukan seberapa banyak membuka Tutup. Ini hanya dapat diatur bila telah memilih salah satu jenis piano besar.
<b>Environment</b> (Jenis Reverb)	Gunakan tombol [6▲▼]/[7▲▼] untuk memilih lingkungan yang diinginkan, yang secara otomatis akan memanggil jenis Reverb yang sesuai.

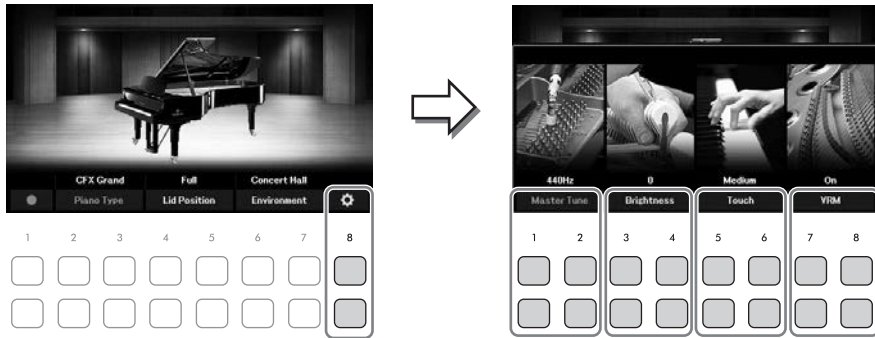
### 3 Tekan tombol [PIANO ROOM] atau tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Ruang Piano.

Semua pengaturan panel dipulihkan ke pengaturan yang dibuat sebelum tampilan Ruang Piano dipanggil.

## Membuat Pengaturan Detail di Ruang Piano

Anda dapat mengubah pengaturan Ruang Piano, seperti sensitivitas sentuh, sesuka Anda.

- 1 Di tampilan Ruang Piano, gunakan tombol [8▲▼] untuk memanggil tampilan pengaturan, kemudian ubah pengaturan dengan menggunakan tombol [1▲▼] – [8▲▼].



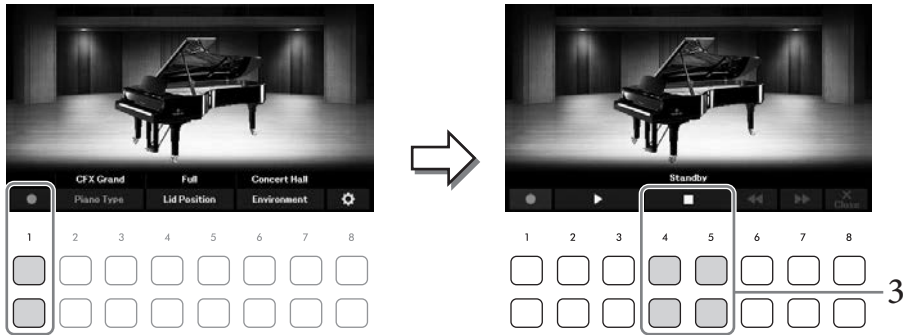
[1▲▼]/ [2▲▼]	<b>Master Tune</b>	Menentukan titinada instrumen ini dalam interval 1 Hz.
[3▲▼]/ [4▲▼]	<b>Brightness</b>	Menentukan kecemerlangan suara. Semakin tinggi nilainya semakin cemerlang bunyinya.
[5▲▼]/ [6▲▼]	<b>Touch</b>	Menentukan bagaimana respons suara terhadap kekuatan permainan Anda. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hard2</b>: Perlu dimainkan kuat untuk menghasilkan volume tinggi. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan berat.</li> <li>• <b>Hard1</b>: Memerlukan permainan yang cukup kuat untuk volume tinggi.</li> <li>• <b>Medium</b>: Respons Sentuhan standar.</li> <li>• <b>Soft1</b>: Menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat.</li> <li>• <b>Soft2</b>: Menghasilkan volume yang relatif tinggi sekalipun dengan kekuatan permainan yang ringan. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan ringan.</li> </ul>
[7▲▼]/ [8▲▼]	<b>VRM</b>	Mengaktifkan/menonaktifkan efek VRM. Untuk mengetahui detail tentang efek VRM, lihat halaman 41.

Pengaturan ini 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.

- 2 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan pengaturan.

## Merekam Permainan Anda di Ruang Piano

- 1 Di tampilan Ruang Piano, tekan salah satu tombol [1▲▼] (●) untuk membuat perekaman dalam keadaan siaga.



- 2 Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.  
Anda juga dapat memulai perekaman dengan menekan tombol [2▲▼]/[3▲▼] (▶). Saat perekaman, “Recording” akan berkedip.
- 3 Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan salah satu tombol [4▲▼]/[5▲▼] (■) untuk menghentikan perekaman.
- 4 Setelah muncul pesan yang meminta Anda untuk menyimpan, tekan salah satu tombol [7▲▼] (Yes) untuk menyimpan file tersebut.

### **PEMBERITAHUAN**

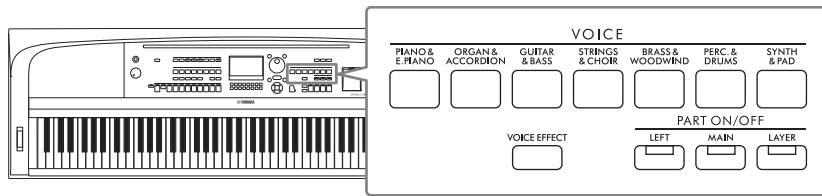
Data yang telah direkam akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

- 5 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan salah satu tombol [2▲▼]/[3▲▼] (▶).  
Untuk menghentikan playback, gunakan tombol [4▲▼]/[5▲▼] (■). Tombol [6▲▼] (◀◀) digunakan untuk memutar mundur, dan tombol [7▲▼] (▶▶) digunakan untuk memajukan cepat posisi playback.  
Hanya permainan yang terakhir direkam yang dapat dimainkan kembali. Setelah Anda menekan salah satu tombol [8▲▼] (Close), data permainan tidak dapat dimainkan kembali pada tampilan Ruang Piano. Untuk memainkan kembali permainan yang telah direkam di Ruang Piano, temukan datanya dalam folder *PianoRoom* pada tab *User* di tampilan Pemilihan Lagu (halaman 61) dan mainkan kembali sebagai Lagu.

# 2 Voice

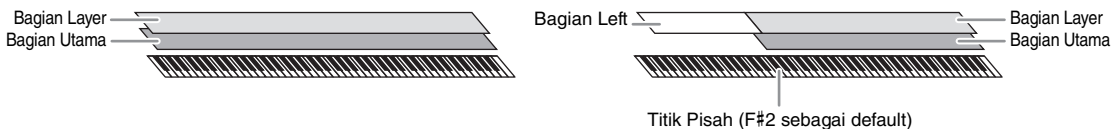
– Memainkan keyboard dengan beragam suara –

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



## Memainkan Preset Voice

Suara dapat dimainkan melalui ketiga bagian keyboard: Utama, Layer, dan Left. Semua mode memainkan ini memungkinkan Anda memainkan satu Voice saja (Utama), memainkan dua Voice berbeda (Utama dan Layer), atau memainkan beberapa Voice berbeda di area tangan kanan dan tangan kiri pada keyboard (Utama/Layer, dan Left). Dengan menggabungkan ketiga bagian ini, Anda dapat membuat kombinasi tekstur instrumen yang manis dan permainan yang praktis.

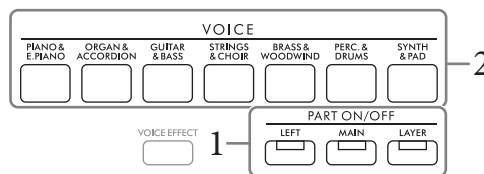


Bila bagian Left dinonaktifkan, seluruh keyboard akan digunakan untuk bagian Utama dan bagian Layer. Bila bagian Left diaktifkan, kunci F#2 dan kunci yang lebih rendah akan digunakan untuk bagian Left, sedangkan kunci yang lebih tinggi (selain F#2) digunakan untuk bagian Utama dan bagian Layer. Kunci yang membagi keyboard menjadi area tangan kanan dan area tangan kiri disebut dengan “Titik Pisah”.

### CATATAN

Titik Pisah dapat diubah (halaman 58).

- 1 Tekan salah satu tombol PART ON/OFF untuk mengaktifkan bagian keyboard yang diinginkan.



- 2 Tekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE untuk memilih kategori Voice dan untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice untuk bagian yang dipilih di langkah 1. Preset Voice dikategorikan dan dimasukkan dalam folder yang sesuai. Tombol pemilihan kategori Voice disesuaikan dengan kategori Preset Voice.

### CATATAN

Anda dapat memilih Voice untuk bagian Utama dan bagian Layer cukup dengan menggunakan tombol pemilihan kategori Voice. Sambil menahan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE, tekan tombol pemilihan kategori VOICE yang lain. Voice dari tombol yang ditekan pertama akan ditetapkan untuk bagian Utama, sedangkan Voice untuk tombol yang ditekan kedua akan ditetapkan untuk bagian Layer.

### 3 Pilih Voice yang diinginkan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶].



Anda dapat memanggil halaman lainnya dengan menekan tombol ([1▲] – [7▲]) yang menyatakan nomor halaman (P1, P2 ...) atau dengan menekan tombol pemilihan kategori VOICE yang sama berulang-ulang.

Menekan tombol [8▲] akan memanggil kategori (folder) Voice lainnya, termasuk kategori yang tidak mempunyai tombol pemilihan kategori VOICE.

#### CATATAN

Karakteristik Voice ditunjukkan di atas nama Preset Voice. Untuk detailnya, lihat halaman 40.

#### Untuk mendengarkan frasa demo bagi setiap Voice

Tekan tombol [7▼] (*Demo*) untuk memulai Demo bagi Voice yang dipilih. Untuk menghentikan demo, tekan lagi tombol [7▼].

#### CATATAN

Jika tombol tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*Close*) untuk memanggilnya.

### 4 Jika perlu, ulangi langkah-langkah 1 – 3 untuk memilih Voice bagi bagian lainnya.

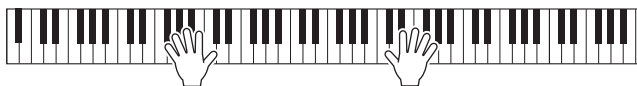
### 5 Pastikan bagian keyboard yang diinginkan telah diaktifkan.

Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan setiap bagian keyboard dengan menekan tombol PART ON/OFF. Voice yang dipilih untuk setiap bagian keyboard dapat dikonfirmasi pada tampilan Utama (halaman 23).



Menyala bila bagian ini aktif.

### 6 Mainkan keyboard.



## Karakteristik Voice

Ada beragam jenis Voice, dan beberapa jenis, sebagaimana diterangkan di bawah ini, memerlukan pertimbangan permainan khusus. Jenis khusus ini memiliki tanda di atas (atau di ikon sebelah kiri) nama Voice pada tampilan Pemilihan Voice atau tampilan Utama. Untuk penjelasan jenis lainnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.



- **VRM Voice (halaman 41)**

Ini akan membuat kembali resonansi dawai karakteristik piano akustik sungguhan.

- **Super Articulation (S.Art!) Voices (halaman 42)**

Kata “artikulasi” dalam musik biasanya merujuk transisi atau kontinuitas antar not. Ini seringkali tercermin dalam teknik permainan tertentu, seperti staccato, legato, dan slur.

- **Voice Drum/SFX**

Memungkinkan Anda memainkan beragam instrumen drum dan perkusi atau suara SFX (efek suara) yang ditetapkan ke setiap kunci. Untuk mengetahui detail tentang penetapan Kunci, lihat *Drum/Key Assignment List* dalam Data List (Daftar Data) pada situs web. Pada sebagian Voice Drum dan SFX, Anda dapat menggunakan fungsi Tutor Kit Drum untuk melihat penetapan Kunci pada tampilan sebagaimana diterangkan di bawah ini.

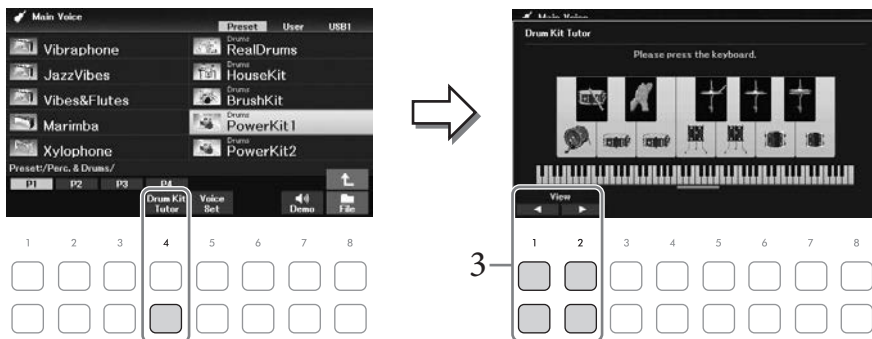
## Menampilkan Instrumen yang Ditetapkan ke Keyboard (Tutor Kit Drum)

Untuk Voice Kit Drum dengan tombol *Drum Kit Tutor* diperlihatkan di bagian bawah tampilan Pemilihan Voice, Anda dapat mengonfirmasikan penetapan kunci dalam tampilan *Drum Kit Tutor*.

### CATATAN

Jika menu Manajemen File (halaman 26) diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*Close*) untuk melihat apakah tombol *Drum Kit Tutor* ada atau tidak.

- 1 Pilih Voice Kit Drum yang kompatibel dalam tampilan Pemilihan Voice.
- 2 Tekan tombol [4▼] (*Drum Kit Tutor*) untuk memanggil tampilan *Drum Kit Tutor*.



- 3 Tekan kunci yang diinginkan untuk memeriksa penetapan kunci.



Ilustrasi dan nama instrumen yang ditetapkan ke kunci tersebut akan muncul pada tampilan *Drum Kit Tutor*. Untuk menggeser nama-nama ilustrasi dan instrumen melalui oktaf, gunakan tombol [1▲▼] dan [2▲▼] (atau tekan kunci yang diinginkan di luar rentang yang ditampilkan).



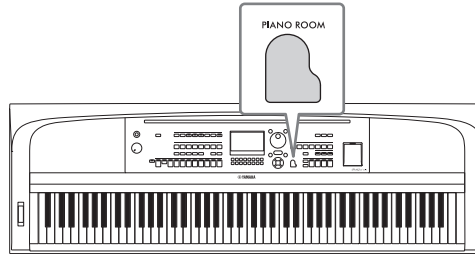
## Memanggil Pengaturan yang Sesuai untuk Permainan Piano (Pengaturan Ulang Piano)

Anda dapat mengatur ulang dengan mudah ke pengaturan yang sesuai untuk memainkan instrumen sebagai piano, pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel. Fungsi yang disebut “Pengaturan Ulang Piano” ini memungkinkan Anda memainkan Voice **CFX Grand** di seluruh bagian keyboard.

### CATATAN

Fungsi ini tidak dapat digunakan saat tampilan Ruang Piano (halaman 35) diperlihatkan.

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



Sebuah pesan akan muncul di tampilan.

- 2 Tekan salah satu tombol [7▲▼] (*Reset*) untuk memanggil pengaturan yang sesuai untuk memainkan sebagai piano.

## Memainkan Bunyi Piano yang Disempurnakan dengan Resonansi Realistis (VRM Voice)

Cukup dengan memilih VRM Voice, Anda dapat menikmati efek VRM (lihat di bawah). VRM Voice dapat dipilih melalui tombol kategori VOICE [PIANO & E. PIANO]. VRM Voice ditunjukkan oleh “**VRM**” di atas nama Voice pada tampilan Pemilihan Voice atau tampilan Utama.

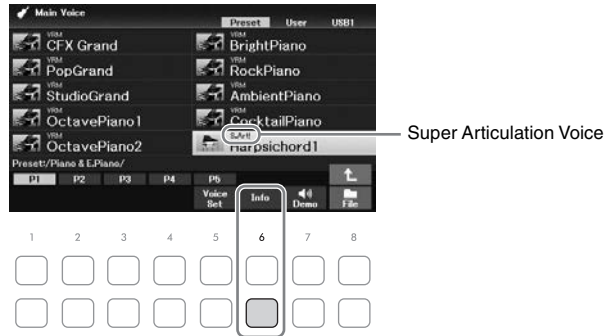
Pengaturan default efek VRM adalah diaktifkan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkannya, dan menyesuaikan kedalamannya melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Voice Setting**, [ENTER] → TAB [◀] **Piano** → tombol Kursor [▲] **1 VRM**. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

### VRM (Virtual Resonance Modeling)

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 meluas. Teknologi VRM (Virtual Resonance Modeling) yang ditanamkan dalam instrumen ini menirukan interaksi rumit dari resonansi dawai dan papan suara, dan membuat suara lebih mirip piano akustik sungguhan. Karena resonansi terjadi spontan sesuai dengan tindakan pada kunci dan pedal, Anda dapat memvariasikan suara secara ekspresif dengan mengubah pengaturan waktu penekanan kunci, dan pengaturan waktu serta kedalaman penekanan pedal.

## Memainkan Super Articulation Voices

Super Articulation Voices memungkinkan Anda membuat ekspresi musik yang halus dan sangat realistis, hanya dengan memainkannya. “S.Art!” diperlihatkan di atas nama Voice dari Super Articulation Voices pada tampilan Pemilihan Voice atau tampilan Utama.



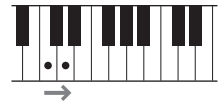
Untuk mengetahui instruksi permainan, Anda dapat memanggil jendela Informasi untuk Super Articulation Voice yang dipilih dengan menekan tombol [6▼] (*Info*) pada tampilan Pemilihan Voice.

### CATATAN

Jika tombol tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*Close*) untuk memanggilnya.

### Misalnya: Voice Saxophone

Jika Anda memainkan not C kemudian D dengan cara yang sangat legato, Anda akan mendengar perubahan not yang mulus, seolah pemain saksofon memainkannya dengan sekali tarik nafas.



### Misalnya: Voice Gitar

Jika Anda memainkan not C kemudian E sedikit di atas dengan cara yang sangat legato namun mantap, titinada akan bergeser naik dari C ke E.



### Menambahkan Efek Artikulasi dengan Menggunakan Unit Pedal (dijual secara terpisah)

Bila Anda memilih Super Articulation Voice untuk bagian Utama, fungsi pedal tengah atau/dan pedal kiri akan ditukar untuk mengontrol efek artikulasi. Menekan pedal akan mengaktifkan efek permainan yang berbeda, terpisah dari permainan keyboard Anda. Misalnya, menekan pedal untuk Voice Saxophone dapat menghasilkan berisik nafas atau berisik tombol, sedangkan hal yang sama pada Voice gitar dapat menghasilkan berisik fret atau bunyi menepuk bodi gitar. Anda dapat menyelingkannya secara efektif ke not-not saat Anda mainkan.

### CATATAN

Jika Anda ingin mengunci fungsi pedal apa pun Voice-nya, nonaktifkan parameter *Switch with Main Voice*. Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Controller*; [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → tombol Kursor [▼] *3 Switch with Main Voice*.

### CATATAN

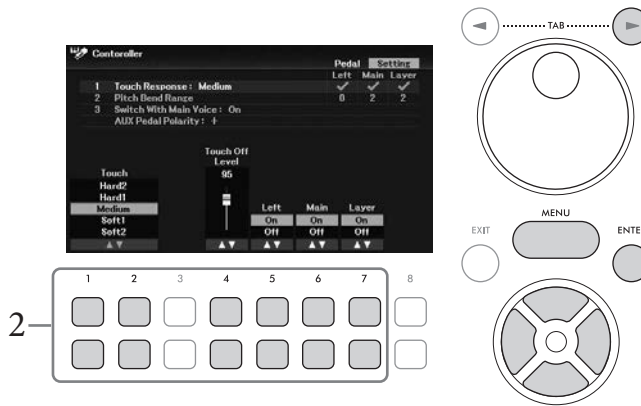
- Super Articulation Voice hanya kompatibel dengan model lain yang telah menginstal jenis Voice tersebut. Data Lagu atau Style yang telah Anda buat pada instrumen dengan menggunakan Voice ini tidak akan dibunyikan dengan benar bila dimainkan kembali pada instrumen lain.
- Bunyi Super Articulation Voice berbeda sesuai rentang keyboard, kecepatan, sentuhan, dsb. Sehingga, jika Anda mengaktifkan efek Harmoni Keyboard, mengubah pengaturan transpose atau mengubah parameter Voice Set, maka bisa terjadi bunyi yang tidak diharapkan atau tidak diinginkan.

## Mengatur Respons Sentuhan Keyboard

Anda dapat menyesuaikan sensitivitas sentuh instrumen (bagaimana suara merespons cara Anda memainkan kunci). Pengaturan ini tidak mengubah berat keyboard.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → tombol Kursor [▲] **1 Touch Response**.

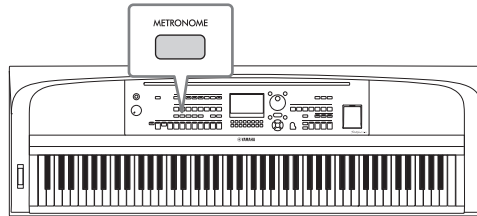


### 2 Gunakan tombol [1▲▼] – [7▲▼] untuk mengatur Respons Sentuhan.

[1▲▼]/ [2▲▼]	<b>Touch</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hard2</b>: Perlu dimainkan kuat untuk menghasilkan volume tinggi. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan berat.</li> <li>• <b>Hard1</b>: Memerlukan permainan yang cukup kuat untuk volume tinggi.</li> <li>• <b>Medium</b>: Respons Sentuhan standar.</li> <li>• <b>Soft1</b>: Menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat.</li> <li>• <b>Soft2</b>: Menghasilkan volume yang relatif tinggi sekalipun dengan kekuatan permainan yang ringan. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan ringan.</li> </ul>
[4▲▼]	<b>Touch Off Level</b>	Menentukan tingkat kecepatan bila Respons Sentuhan untuk bagian (parameter di bawah) diatur ke <b>Off</b> . Dengan kata lain, volume ditetapkan ke tingkat ini apa pun kekuatan permainan Anda.
[5▲▼] – [7▲▼]	<b>Main, Layer, Left</b>	Mengaktifkan atau menonaktifkan Respons Sentuhan untuk setiap bagian keyboard.

## Menggunakan Metronom

Tombol [METRONOME] memungkinkan Anda memulai atau menghentikan metronom. Metronom mengeluarkan bunyi klik, yang memberi Anda panduan tempo akurat saat Anda praktik, atau memungkinkan Anda mendengar dan memeriksa bunyi tempo tertentu.



Tempo metronom dapat disesuaikan dengan prosedur yang sama seperti tempo Style (halaman 52).

### CATATAN

Anda dapat mengubah tanda birama, volume dan bunyi metronom pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Metronome Setting*, [ENTER] → tombol Kursor [▲] *1 Metronome*. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

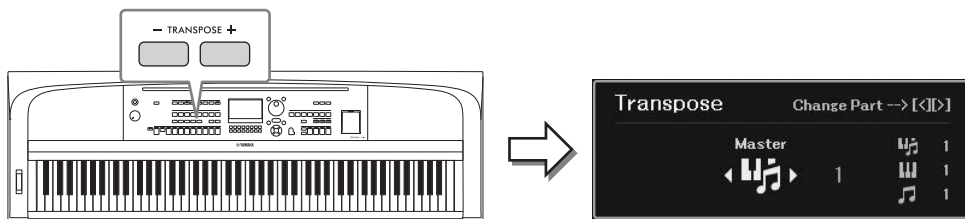
## Mengubah Titinada Keyboard

### Menyesuaikan Titinada dalam Seminada (Transpose)

Tombol TRANSPOSE [-]/[+] melakukan transposisi titinada keseluruhan pada instrumen (bunyi keyboard, playback Style, playback Lagu, dan seterusnya) dalam interval seminada (dari -12 hingga 12). Untuk mengatur ulang dengan cepat nilainya ke 0, tekan tombol [+] dan [-] secara bersamaan.

### CATATAN

Fungsi Transpose tidak memengaruhi Voice Kit Drum atau Voice Kit SFX.



Anda dapat memilih bagian secara terpisah untuk ditransposisikan sebagaimana yang diinginkan. Tekan tombol Kursor [◀]/[▶] beberapa kali hingga muncul bagian yang diinginkan, kemudian gunakan tombol TRANSPOSE [-]/[+] untuk melakukan transposisi.

<b>Master</b>	Melakukan transposisi titinada keseluruhan suara dengan pengecualian playback file Audio, suara input dari jack [MIC INPUT] dan Suara Input Audio (halaman 95) dari perangkat eksternal.
<b>Keyboard</b>	Transposisi titinada keyboard termasuk chord dasar untuk mengaktifkan playback Style.
<b>Song</b>	Transposisi titinada Lagu.

## Penalaan Titinada

Secara default, titinada seluruh instrumen diatur ke 440,0 Hz sesuai dengan temperamen sama. Penalaan dasar ini dapat diubah dalam tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Master Tune/Scale Tune**, [ENTER]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

### CATATAN

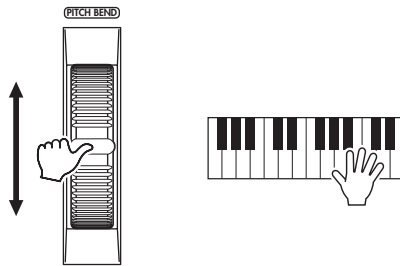
Anda juga dapat menyesuaikan titinada untuk setiap bagian keyboard (Utama/Layer/Left) dalam tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Voice Setting**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Tune**.

## Menggunakan Pitch Bend Wheel

Gunakan roda [PITCH BEND] untuk meliukkan titinada ke atas (putar roda menjauh dari Anda) atau ke bawah (putar roda ke arah Anda) saat memainkan keyboard. Pitch Bend diterapkan pada semua bagian keyboard (Utama, Layer dan Left). Roda [PITCH BEND] ditengahhkan dengan sendirinya dan secara otomatis dikembalikan ke titinada normal bila dilepas.

### CATATAN

Efek yang dihasilkan oleh penggunaan roda [PITCH BEND] mungkin tidak diterapkan pada bagian Left selama playback Style, bergantung pada pengaturan Style.

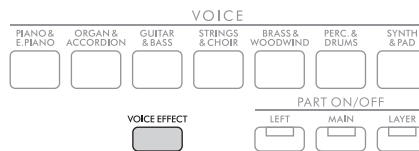


Rentang pitch bend maksimal dapat diubah dalam tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → tombol Kursor [▲][▼] **2 Pitch Bend Range**.

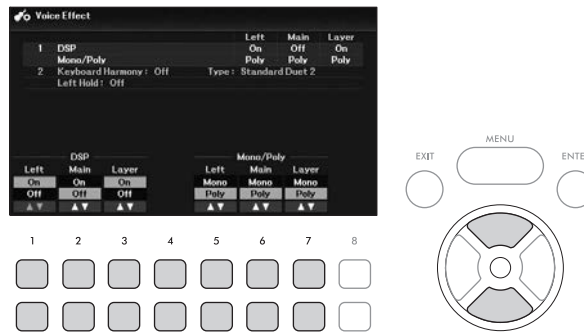
## Menerapkan Efek Voice

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

- 1 Tekan tombol [VOICE EFFECT] untuk memanggil tampilan **Voice Effect**.



2 Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih halaman, kemudian gunakan tombol [1▲▼] - [7▲▼] untuk menerapkan efek pada Voice.



1	[1▲▼] - [3▲▼]	<b>DSP</b>	<p>Mengaktifkan atau menonaktifkan efek DSP (Digital Signal Processor) untuk setiap bagian keyboard. Dengan efek digital yang telah disertakan dalam instrumen, Anda dapat menambahkan suasana dan kedalaman pada musik Anda dalam aneka cara—seperti menambahkan reverb yang membuat bunyinya seolah seperti bermain di gedung konser.</p> <p><b>CATATAN</b> Jenis efek dapat diubah. Pada tampilan Pemilihan Voice, pilih [5▼] (Voice Set) → TAB [◀ ▶] Effect/EQ → tombol Kursor [▲][▼] 2 DSP Type. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.</p>
	[5▲▼] - [7▲▼]	<b>Mono/Poly</b>	<p>Menentukan apakah Voice bagian keyboard yang dipilih akan dimainkan secara monofonis atau polifonis. Bila <b>Mono</b> dipilih, Voice suatu bagian akan dimainkan secara monofonis (hanya satu not untuk setiap kalinya) dengan prioritas not terakhir, sehingga memungkinkan Anda memainkan satu, bunyi utama seperti instrumen brass secara lebih realistis. Bergantung pada Voice yang dipilih, mungkin akan menghasilkan Portamento bila not dimainkan dengan legato.</p> <p><b>CATATAN</b> Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam tin nada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya.</p>
2	[2▲▼] / [3▲▼]	<b>Keyboard Harmony</b>	<p>Bila fungsi Harmoni Keyboard diatur ke <b>On</b> dengan menggunakan tombol [2▲▼]/[3▲▼], jenis Harmoni yang dipilih pada tampilan yang dipanggil melalui tombol [4▲▼] akan dapat diterapkan pada bagian tangan kanan di keyboard. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.</p>
	[4▲▼]	<b>Type</b>	
	[6▲▼] / [7▲▼]	<b>Left Hold</b>	<p>Bila ini diatur ke <b>On</b>, Voice untuk bagian Left akan ditahan sekalipun kunci telah dilepas. Voice yang tidak-turun (non-decay) seperti dawai akan ditahan terus-menerus, sedangkan Voice yang turun (seperti piano) akan menurun lebih lambat (seolah pedal sustain ditekan). Bila fungsi Left Hold diatur ke <b>On</b>, tanda “H” akan muncul di sudut kanan bagian Left pada tampilan Utama.</p>



## Fitur Lanjutan

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



**Pengaturan metronom:** [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Metronome Setting*, [ENTER]

**Menyesuaikan kedalaman Reverb/Chorus dan pengaturan lainnya untuk Suara piano:** [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Piano*

**Menerapkan Harmoni Keyboard:** [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Keyboard Harmony*, [ENTER] atau [VOICE EFFECT] → tombol Kursor [▼] 2 *Keyboard Harmony* → [4▲▼] (*Type*)

### Pengaturan yang berkaitan dengan tinada

- Menyetel tinada untuk seluruh instrumen: [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/Scale Tune*, [ENTER] → TAB [◀] *Master Tune*
- Penalaan Tangga Nada: [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/Scale Tune*, [ENTER] → TAB [▶] *Scale Tune*
- Pengaturan tinada untuk setiap bagian keyboard: [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Tune*

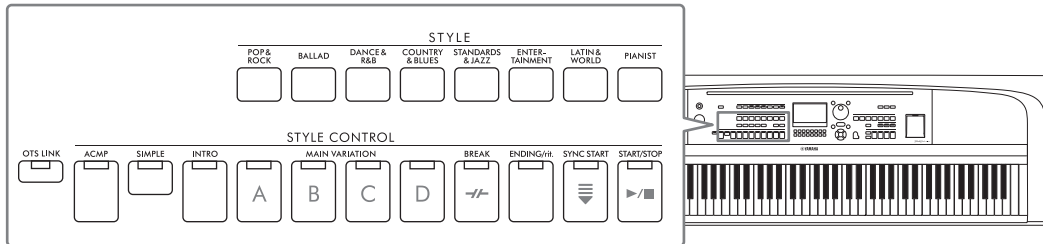
**Mengedit Voice (Voice Set):** Tampilan Pemilihan Voice → [5▼] (*Voice Set*)

**Menonaktifkan pemilihan otomatis untuk Voice Set (efek, dsb.):** [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Voice Set Filter*

# 3 Style

## - Memainkan Irama dan Pengiring -

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



### Memainkan Style bersama Pengiring Otomatis

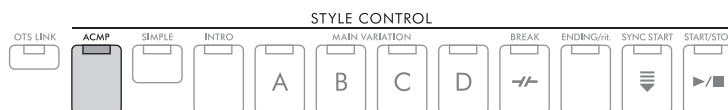
- 1 Tekan salah satu tombol pemilihan kategori STYLE untuk memanggil tampilan Pemilihan Style.



- 2 Pilih Style yang diinginkan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶]. Anda dapat memanggil halaman lainnya dengan menekan tombol ([1▲] - [7▲]) yang menyatakan nomor halaman (P1, P2 ...) atau dengan menekan tombol pemilihan kategori STYLE yang sama beberapa kali.



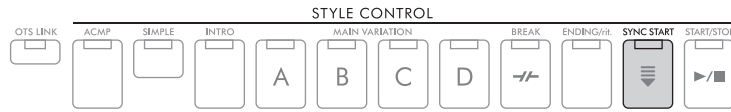
- 3 Pastikan bahwa tombol STYLE CONTROL [ACMP] aktif (lampunya menyala).



Sebuah Style umumnya terdiri dari delapan bagian (channel): irama, bass, dan beragam bagian pengiring. Dengan mengaktifkan tombol [ACMP], semua bagian yang diinginkan dapat dimainkan kembali, sedangkan menonaktifkannya memungkinkan bagian irama saja yang dimainkan.



#### 4 Tekan tombol STYLE CONTROL [SYNC START] untuk mengaktifkan sinkronisasi mulai (halaman 50).



#### 5 Begitu Anda memainkan keyboard, playback Style yang dipilih akan dimulai.

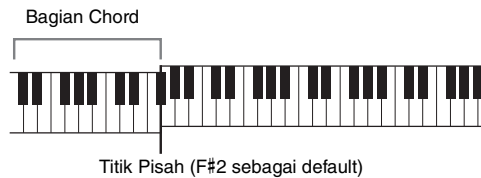


##### CATATAN

- Jika Anda ingin membuat pengiring jadi lebih sederhana, aktifkan tombol [SIMPLE]. Hal itu akan mengaktifkan irama dan bass saja, serta menonaktifkan bagian lainnya (halaman 53).
- Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Style dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal secara selektif atau dengan mengubah Voice (halaman 53).

Secara default, jenis Chord Fingering (halaman 56) adalah **AI Full Keyboard**, dan cukup dengan memainkan di mana saja pada keyboard dengan menggunakan kedua tangan sesuka Anda, instrumen secara otomatis akan mendeteksi chord dan memainkan pengiring secara otomatis.

Di sisi lain, bila jenis Chord Fingering diatur ke selain **AI Full Keyboard** atau **Full Keyboard** (dan tombol [ACMP] aktif), bagian keyboard yang khusus ditetapkan ke tangan kiri akan digunakan sebagai Chord, dan chord yang dimainkan di bagian ini secara otomatis dideteksi dan digunakan sebagai dasar untuk pengiring otomatis penuh dengan Style yang dipilih.



##### CATATAN

- Titik Pisah dapat diubah sebagaimana yang diinginkan (halaman 58).
- Secara default, bagian chord (Chord Detection Area) diatur ke bagian tangan kiri, namun Anda dapat mengubahnya ke bagian tangan kanan (halaman 57) jika diinginkan.

#### 6 Tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk menghentikan playback Style.

Anda juga dapat menghentikan playback dengan menekan tombol [ENDING/rit.] (halaman 50).

##### Karakteristik Style

Jenis Style dan karakteristik penjelasnya ditunjukkan di bagian atas nama Style pada tampilan Pemilihan Style atau tampilan Utama. Detailnya dijelaskan pada halaman 51 untuk **Adaptive** dan halaman 54 untuk **Unison**. Untuk mengetahui jenis lainnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.



##### Kompatibilitas File Style

Instrumen ini menggunakan format file SFF GE (halaman 108) 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.

# Mengoperasikan Playback Style

## Untuk Memulai/Menghentikan Permainan

### ■ Tombol [START/STOP]

Memulai playback bagian irama pada Style saat ini. Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol ini.



### ■ Memainkan kembali irama dan pengiring otomatis (tombol [ACMP])

Jika Anda mengaktifkan tombol [ACMP], maka bagian irama dan pengiring otomatis dapat dimainkan kembali sesuai dengan chord yang terdeteksi selama playback Style.



#### **CATATAN**

- Irama tidak berbunyi untuk beberapa Style. Bila Anda ingin menggunakan salah satu Style ini, selalu pastikan bahwa tombol [ACMP] telah diaktifkan.
- Secara default, tombol [ACMP] diaktifkan bila Anda menyalakan instrumen. Anda dapat mengatur apakah tombol [ACMP] aktif atau tidak aktif bila instrumen dinyalakan melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setting2* → tombol Kursor [▲] 1 *ACMP On/Off Default*.

### ■ Tombol [SYNC START]

Ini membuat playback Style dalam keadaan siaga. Style mulai dimainkan kembali bila Anda memainkan keyboard. Selama playback Style, menekan tombol ini akan menghentikan Style dan membuat playback dalam keadaan siaga.

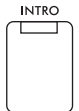


#### **CATATAN**

Bila jenis Chord Fingering (halaman 56) diatur ke selain *AI Full Keyboard* atau *Full Keyboard*, Style akan mulai dimainkan kembali bila Anda memainkan chord dengan tangan kiri Anda (bila tombol [ACMP] aktif) atau Anda menekan salah satu not di keyboard (bila tombol [ACMP] tidak aktif).

### ■ Tombol [INTRO]

Ini menambahkan pendahuluan sebelum memulai playback Style. Setelah menekan tombol [INTRO], mulailah playback Style. Bila Intro selesai dimainkan, playback Style secara otomatis bergeser ke bagian Utama.



### ■ Tombol [ENDING/rit.]

Ini menambahkan penutup sebelum menghentikan playback Style. Bila Anda menekan tombol [ENDING/rit.] saat Style dimainkan, Style secara otomatis berhenti setelah penutup dimainkan. Anda dapat membuat penutup melambat bertahap (*ritardando*) dengan menekan tombol [ENDING/rit.] sekali lagi, saat penutup dimainkan.



#### **CATATAN**

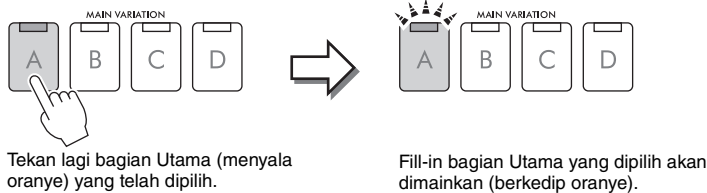
Bagian Intro dan Penutup menyediakan tiga jenis (set) untuk setiap Style. Jika Anda ingin menggunakan set bagian Intro dan Penutup yang berbeda, Anda dapat memilihnya pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setting2* → tombol Kursor [▲] 1 *Intro/Ending Set*. Untuk mengetahui detailnya, lihat *Reference Manual* (Panduan Referensi) pada situs web.

## Mengubah Variasi (Bagian) Selama Playback Style

Setiap Style menyediakan empat macam bagian Utama, empat bagian Fill-in, dan bagian Break. 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 Style sedang dimainkan.

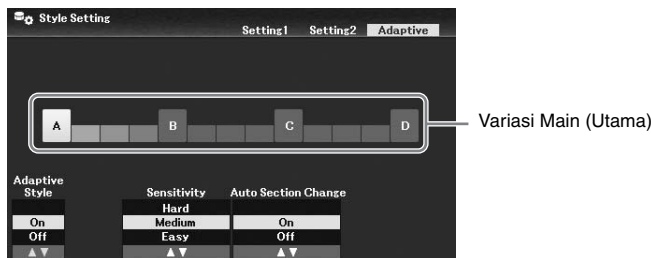
### ■ Tombol MAIN VARIATION [A] – [D]

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



### Secara Otomatis Mengubah Variasi Main (Utama) (Adaptive Style)

Untuk Style yang memiliki tanda "*Adaptive*" di atas nama Style pada tampilan Pemilihan Style, fungsi Adaptive Style dapat digunakan. Bila fungsi Adaptive Style diaktifkan, variasi Main (Utama) akan berubah secara otomatis bergantung pada seberapa dinamis Anda memainkan keyboard (seperti kekuatan permainan dan jumlah not yang Anda mainkan) tanpa perlu menekan tombol MAIN VARIATION. Di antara Main (Utama) A, B, C, dan D, disediakan tiga variasi serupa dengan bagian yang berdampingan dan ada 13 jenis variasi (seperti yang ditampilkan di bawah ini). Dari semua variasi ini, variasi yang paling sesuai untuk permainan Anda saat ini akan dimainkan kembali. Misalnya, saat Anda memainkan keyboard lebih dinamis, Pengiring Otomatis dari Style tersebut akan meningkatkan intensitas dinamisnya. Secara alami, kebalikannya juga berlaku; Anda dapat mengurangi dinamika dengan memainkan secara lebih jarang. Untuk menggunakan fungsi ini, aktifkan fungsi pada [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Style Setting**, [ENTER] → TAB [▶] **Adaptive** → [1▲▼] (**Adaptive Style**), kemudian mainkan Style bersama Pengiring Otomatis (halaman 48).



Jika perlu, Anda dapat menyesuaikan sensitivitas (cara variasi merespons permainan Anda) dengan menggunakan tombol [3▲▼]/[4▲▼] (**Sensitivity**).

- **Hard:** Perlu memainkan dengan kuat untuk membuat perubahan. Cocok untuk musik enerjik seperti musik rock.
- **Medium:** Sensitivitas sedang.
- **Easy:** Mudah berubah sekalipun dengan kekuatan permainan yang ringan. Cocok untuk musik lembut seperti musik balada.

Secara default, variasi Main (Utama) akan bergeser melalui bagian A, B, C dan D, walau demikian, Anda dapat membatasi perubahan dalam variasi agar mendekati variasi Main saat ini. Misalnya, bila Utama B dipilih, variasi akan berubah dalam 7 jenis termasuk B, dan tidak akan berubah ke A, C, atau D. Caranya, gunakan tombol [5▲▼]/[6▲▼] (**Auto Section Change**) untuk mengatur fungsi ke **Off**. Bila Anda membuat perubahan variasi yang besar, gunakan tombol MAIN VARIATION.

## Secara Otomatis Mengubah Pengaturan Satu Sentuhan dengan Bagian Utama (Link OTS)



Pengaturan Satu Sentuhan (OTS) adalah fitur praktis yang secara otomatis memanggil pengaturan panel yang paling sesuai (Voice atau efek, dsb.) untuk Style yang dipilih saat ini. Bila tombol [OTS LINK] diaktifkan, menekan tombol MAIN VARIATION yang berbeda (A – D) secara otomatis akan memanggil Pengaturan Satu Sentuhan yang sesuai untuk bagian Utama yang dipilih.

### CATATAN

- Anda dapat memanggil jendela informasi untuk mengonfirmasi Voice mana yang dipersiapkan untuk setiap bagian Utama (A – D) untuk Style saat ini dengan menekan tombol [6▼] (Info). Jika tombol tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (Close) untuk memanggilnya. Warna abu-abu untuk nama Voice menunjukkan bahwa bagian yang bersangkutan saat ini dinonaktifkan.
- Saat menggunakan fungsi Adaptive Style (halaman 51), OTS tidak dipanggil bila bagian-bagian Utama diubah secara otomatis, bahkan jika tombol [OTS LINK] diaktifkan.
- Bila Anda mengubah Voice setelah OTS dipanggil, atau bila bagian Utama diubah tanpa menekan tombol MAIN VARIATION (seperti saat menggunakan fungsi Adaptive Style), Anda dapat memanggil kembali OTS sebelumnya dengan menonaktifkan tombol [OTS LINK] dan mengaktifkannya lagi.

## Menambahkan Fill-in saat mengubah bagian Utama

Secara default, fungsi Auto Fill-in diaktifkan dan menekan salah satu tombol MAIN VARIATION [A] – [D] saat Anda bermain secara otomatis akan memainkan bagian fill-in. Fungsi ini dapat diaktifkan atau dinonaktifkan melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Setting1* → tombol Kursor [▲] *1 Auto Fill-in On/Off*.

## ■ Tombol [BREAK]

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



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

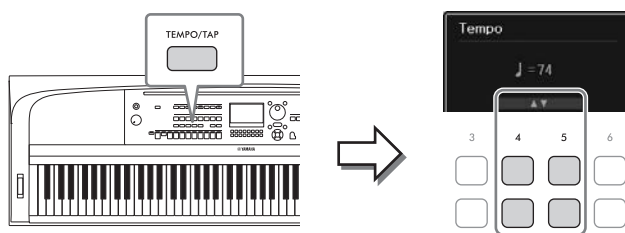
- **Oranye:** Bagian saat ini telah dipilih.
- **Oranye (berkedip):** Bagian akan dimainkan berikutnya, setelah bagian yang saat ini dipilih.  
\* Lampu tombol MAIN VARIATION [A] – [D] juga berkedip oranye.
- **Hijau:** Bagian berisi data namun saat ini tidak dipilih.
- **Mati:** Bagian tidak berisi data dan tidak dapat dimainkan.

## Menyesuaikan Keseimbangan Volume

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antar bagian keyboard (Utama, Layer, Left), Style, Lagu, Audio Player USB, suara mikrofon, dan Suara Input Audio dari perangkat eksternal (halaman 95). Semua ini dapat disesuaikan di tab *Volume/Pan* pada tampilan *Mixer*. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 88.

## Menyesuaikan Tempo

Tombol [TEMPO/TAP] memungkinkan Anda mengubah tempo playback Metronom, Style, dan Lagu. Tekan tombol [TEMPO/TAP] untuk memanggil tampilan pop-up Tempo, kemudian gunakan tombol [4▲▼]/[5▲▼] atau putaran Data untuk menyesuaikan tempo pada rentang 5 – 500 ketukan per menit. Untuk mengatur ulang tempo ke nilai default, tekan tombol [4▲] dan [4▼] (atau [5▲] dan [5▼]) secara bersamaan.



Selama playback Style atau Lagu, Anda dapat mengubah tempo dengan mengetuk tombol [TEMPO/TAP] dua kali pada tempo yang diinginkan. Bila Style dan Lagu berhenti, mengetuk tombol [TEMPO/TAP] (empat kali untuk tanda birama 4/4) akan memulai playback bagian irama Style pada tempo yang Anda ketuk.

## Memainkan Kembali Bagian Irama dan Bass Saja dari Style



Sebuah Style umumnya terdiri dari delapan bagian (channel): irama, bass, dan beragam bagian pengiring (lihat di bawah). Bila tombol [ACMP] aktif, semua bagian ini biasanya dimainkan kembali. Walau demikian, jika Anda mengaktifkan tombol [SIMPLE], Anda dapat dengan mudah melucuti aransemen dengan menyisakan irama dan bass saja, yang menonaktifkan semua bagian lainnya—sehingga membuatnya sangat ideal untuk permainan piano.

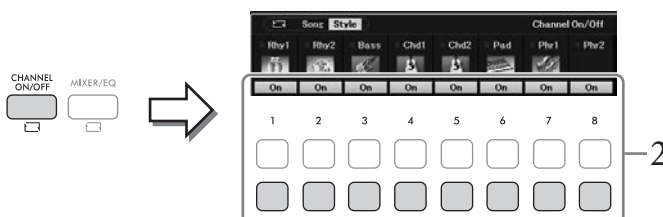
## Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Bagian (Channel) Style

Setiap Style berisi kanal-kanal yang dicantumkan di bawah. Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Style dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal secara selektif saat Style dimainkan.

### Kanal Style

- **Rhy1, 2** (Irama 1, 2): Inilah bagian dasar sebuah Style, yang berisi pola irama drum dan perkusi.
- **Bass**: Bagian bass menggunakan beragam bunyi instrumen yang cocok dengan Style.
- **Chd1, 2** (Chord 1, 2): Ini bagian pendukung chord 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, chord arpeggio, dan ekstra lain yang membuat pengiring jadi lebih menarik.

- 1 Tekan tombol [CHANNEL ON/OFF] beberapa kali untuk memanggil tampilan *Channel On/Off (Style)* berisi channel yang diinginkan.



- 2 Gunakan tombol [1▼] – [8▼] untuk mengaktifkan atau menonaktifkan channel.  
Untuk memainkan satu channel saja dengan sendirinya, tahan tombol yang sesuai untuk channel untuk mengatur channel ke *Solo*. Untuk membatalkan *Solo*, tinggal tekan lagi tombol channel yang sesuai.

**Untuk mengubah Voice setiap channel**

Tekan salah satu tombol [1▲] – [8▲] yang menyangkut channel yang diinginkan untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice (halaman 39), kemudian pilih Voice yang diinginkan.

**CATATAN**

Anda dapat menyimpan pengaturan yang dibuat di sini ke Memori Registrasi (halaman 81).

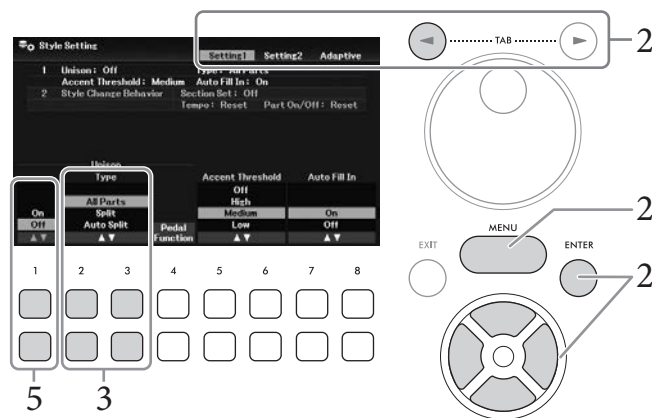
- 3 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan *Channel On/Off (Style)*.

## Memainkan Secara Unison atau Menambahkan Aksentuasi ke Playback Style (Unison & Accent)

Fungsi Unison & Accent memberi Anda kontrol yang ekspresif dan bernuansa atas playback Style, sehingga memungkinkan Anda membuat beragam variasi musikal dalam pengiring. Dengan fungsi Unison diaktifkan, Anda dapat memainkan melodi dan mereproduksinya di unison (yaitu, melodi yang sama dimainkan oleh beberapa instrumen) atau tutti (yaitu, semua bagian dimainkan pada waktu yang sama)—sehingga secara ekspresif menyempurnakan permainan dan memungkinkan Anda membuat frasa yang dinamis. Dengan mengaktifkan fungsi Accent, aksentuasi akan dibuat secara otomatis dengan menambahkan not ke playback Style sesuai dengan kekuatan permainan Anda (atau aksentuasi yang Anda mainkan). Hal ini memungkinkan Anda untuk sementara mengubah atau menghentikan pola irama yang teratur. Untuk Style yang kompatibel dengan fungsi Unison & Accent, “*Unison*” akan ditunjukkan di bagian atas nama Style pada tampilan Pemilihan Style.

### Menggunakan Fungsi Unison

- 1 Pilih Style yang kompatibel dengan tanda “*Unison*” di bagian atas nama Style pada tampilan Pemilihan Style.
- 2 Panggil tampilan pengoperasian.  
[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Setting1* → tombol Kursor [▲] *1 Unison/Accent Threshold*



### 3 Gunakan tombol [2▲▼]/[3▲▼] (*Unison Type*) untuk memilih jenis fungsi Unison.

- **All Parts:** Cocok untuk permainan dengan satu tangan. Pada jenis ini, semua bagian pengiring akan dimainkan serempak bersama permainan Anda. Ini dapat digunakan relatif mudah bahkan oleh pemula.
- **Split:** Cocok untuk permainan dengan kedua tangan. Pada jenis ini, keyboard dibagi oleh Titik Pisah sebelah kiri (halaman 58), dan bagian pengiring yang cocok untuk setiap tangan akan dimainkan dalam unison bersama permainan Anda secara independen. Misalnya, instrumen musik dengan suara bertinada rendah (seperti gitar bass, saksofon bariton, dan kontrabass) akan dimainkan dalam unison bersama tangan kiri, dan instrumen musik solo (seperti suling) akan dimainkan dengan tangan kanan. Ini berguna untuk memainkan bersama Voice berbeda antara tangan kiri dan tangan kanan.
- **Auto Split:** Cocok untuk permainan dengan kedua tangan. Pada jenis ini, bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri pada permainan Anda akan dideteksi, dan bagian pengiring yang akan dimainkan dalam unison secara otomatis akan ditetapkan secara otomatis ke setiap tangan. Inilah yang direkomendasikan saat memainkan tutti bersama Voice yang memiliki rentang lebar, seperti piano atau dawai. Hal ini memungkinkan Anda bebas memainkan tanpa batasan Titik Pisah tertentu.

### 4 Mainkan keyboard bersama playback Style.



### 5 Dengan pengaturan waktu yang diinginkan (titik yang ingin Anda mainkan dalam Unison), aktifkan fungsi Unison dengan menggunakan tombol [1▲▼] (*Unison On/Off*).

Anda juga dapat dengan mudah mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Unison dengan menggunakan pedal yang dihubungkan. Caranya, gunakan tombol [4▲▼] (*Pedal Function*) untuk memanggil tampilan *Pedal Function*, kemudian tetapkan “Unison” ke pedal yang diinginkan. Tampilan ini sama seperti tab *Pedal* pada tampilan *Controller*. Untuk mengetahui instruksi tentang tampilan ini, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 9.

### 6 Bila Anda selesai memainkan secara unison, nonaktifkan fungsi Unison dengan menggunakan tombol [1▲▼] (*Unison On/Off*), kemudian mainkan keyboard untuk kembali ke playback normal.

## Menggunakan Fungsi Accent

- 1 Pilih sebuah Style yang kompatibel dan panggil tampilan pengoperasian (langkah 1 – 2 pada halaman 54).
- 2 Jika perlu, pilih pada level apa aksent ditambahkan menurut kekuatan permainan Anda dengan menggunakan tombol [5▲▼]/[6▲▼] (*Accent Threshold*).
  - **High:** Perlu memainkan dengan kuat (velositas lebih tinggi) agar Style menghasilkan aksent.
  - **Medium:** Pengaturan standar.
  - **Low:** Memungkinkan Anda membuat Style menghasilkan aksent bahkan dengan kekuatan permainan yang relatif ringan (velositas lebih rendah).

Jika Anda ingin menonaktifkan fungsi Accent, pilih *Off* di sini.

### 3 Mainkan keyboard bersama playback Style.

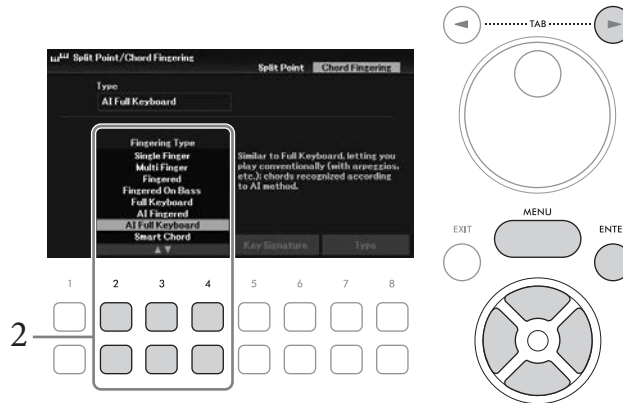
# Mengubah Jenis Chord Fingering





Jenis Chord Fingering menentukan bagaimana mendeteksi chord saat Anda memainkan bersama playback Style dengan tombol [ACMP] diaktifkan.

## 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering*, [ENTER] → TAB [▶] *Chord Fingering*

## 2 Gunakan tombol [2▲▼] – [4▲▼] untuk memilih jenis Chord Fingering.



<p><b>Single Finger</b></p>	<p>Memungkinkan Anda memainkan chord dengan mudah dalam rentang pengiring pada keyboard hanya dengan satu, dua, atau tiga jari. Jenis ini hanya tersedia untuk playback Style.</p> <p><b>C</b>   <b>Chord mayor</b>            Tekan kunci nada dasar saja.</p> <p><b>Cm</b>   <b>Chord minor</b>            Tekan kunci nada dasar dan kunci hitam secara bersamaan ke kirinya.</p> <p><b>C7</b>   <b>Chord ketujuh</b>            Tekan kunci nada dasar dan kunci putih secara bersamaan ke kirinya.</p> <p><b>Cm7</b>   <b>Chord ketujuh minor</b>            Tekan kunci nada dasar dan kunci putih serta hitam secara bersamaan ke kirinya.</p>
<p><b>Multi Finger</b></p>	<p>Secara otomatis mendeteksi chord fingering <i>Single Finger</i> atau <i>Fingered</i> sehingga Anda dapat menggunakan salah satu jenis penjarian tanpa harus mengubah jenis penjarian.</p>
<p><b>Fingered</b></p>	<p>Memungkinkan Anda mengatur sendiri penjarian untuk chord Anda pada bagian chord di keyboard, sementara instrumen menyediakan komposisi irama, bass, dan pengiring chord yang sesuai dalam Style yang dipilih.</p> <p><b>Fingered</b> akan mengenali beragam jenis chord yang tercantum pada Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web dan dapat dilihat menggunakan fungsi Chord Tutor yang dipanggil melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] <i>Chord Tutor</i>, [ENTER].</p>
<p><b>Fingered On Bass</b></p>	<p>Menerima penjarian yang sama dengan <i>Fingered</i>, namun not terendah yang dimainkan di bagian Chord pada keyboard digunakan sebagai not bass, sehingga memungkinkan Anda memainkan chord “on bass”. (Di <b>Fingered</b>, nada dasar chord selalu digunakan sebagai not bass.)</p>



<b>Full Keyboard</b>	Mendeteksi chord di seluruh rentang kunci. Chord dideteksi dengan cara yang serupa dengan <b>Fingered</b> , sekalipun Anda membagi not di antara tangan kanan dan tangan kiri — misalnya, memainkan not bass dengan tangan kiri Anda dan chord dengan tangan kanan Anda, atau memainkan chord dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda.
<b>AI Fingered</b>	Pada dasarnya sama dengan <b>Fingered</b> , dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan chord (berdasarkan chord yang dimainkan sebelumnya, dsb.).
<b>AI Full Keyboard</b>	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 chord Style. Walaupun jenis <b>AI Full Keyboard</b> dimaksudkan untuk digunakan bersama banyak lagu, beberapa aransemen mungkin tidak cocok digunakan bersama fitur ini. Jenis ini mirip dengan <b>Full Keyboard</b> , dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan chord (berdasarkan chord yang dimainkan sebelumnya, dsb.). Chord ke-9, ke-11, dan ke-13 tidak dapat dimainkan. Jenis ini hanya tersedia untuk playback Style.
<b>Smart Chord</b>	Memungkinkan Anda dengan mudah mengontrol Style cukup dengan satu jari asalkan Anda tahu kunci musik yang sedang dimainkan, sekalipun Anda tidak tahu chord fingering. Chord yang cocok untuk genre musik yang ditetapkan akan berbunyi bila Anda menekan not tunggal, seolah Anda sedang memainkan chord yang “tepat”. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

**CATATAN**

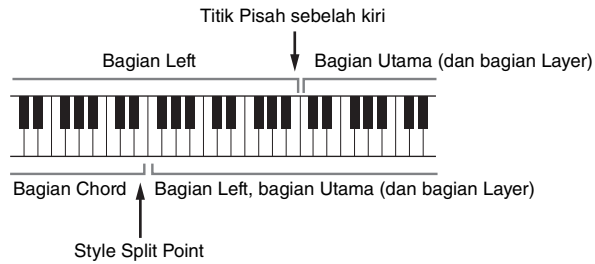
Bila Chord Detection Area diatur ke *Upper* (lihat di bawah), maka hanya *Fingered\** yang tersedia. Jenis ini pada dasarnya sama seperti *Fingered*, hanya saja “1+5”, “1+8” dan Chord Cancel tidak tersedia.

### Menetapkan Chord dengan Tangan Kanan Anda untuk Playback Style (Mengubah Chord Detection Area)

Dengan mengubah Chord Detection Area dari bagian tangan kiri (*Lower*) ke bagian tangan kanan (*Upper*), Anda dapat memainkan bagian bass dengan tangan kiri Anda sambil menggunakan tangan kanan untuk mengontrol playback Style. Ini dapat diatur pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Split Point/Chord Fingering**, [ENTER] → TAB [◀] **Split Point**. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

## Mengubah Titik Pisah

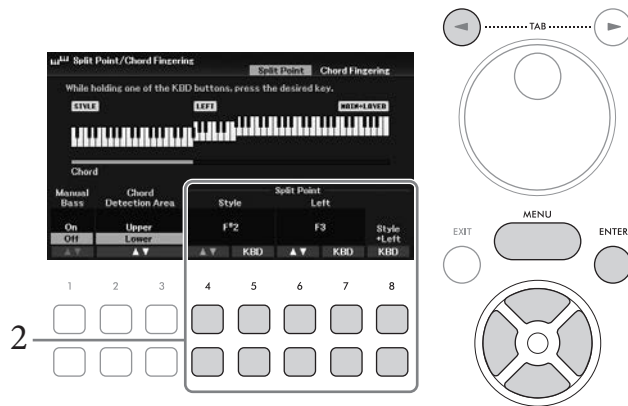
Kunci yang membagi keyboard menjadi dua atau tiga area disebut dengan “Titik Pisah”. Ada dua jenis Titik Pisah: “Titik Pisah sebelah kiri” dan “Style Split Point”. “Titik Pisah sebelah kiri” membagi keyboard menjadi area bagian Left dan area bagian Utama, sedangkan “Style Split Point” membagi keyboard menjadi bagian Chord untuk playback Style (halaman 49) dan area bagian Utama atau bagian Left. Walaupun kedua Titik Pisah berada pada kunci yang sama (F#2) secara default, Anda juga dapat mengaturnya masing-masing (seperti yang ditampilkan).



### 1 Panggil tampilan Titik Pisah.

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Split Point/Chord Fingering**, [ENTER] → TAB [◀] **Split Point**

### 2 Atur Titik Pisah.



[4▲▼]/ [5▲▼]	<b>Style</b>	Mengatur Style Split Point. Gunakan tombol [4▲▼] atau tekan kunci yang diinginkan pada keyboard sambil menahan salah satu tombol [5▲▼] ( <b>KBD</b> ) untuk menetapkan Titik Pisah.
[6▲▼]/ [7▲▼]	<b>Left</b>	Mengatur Titik Pisah sebelah kiri. Gunakan tombol [6▲▼] atau tekan kunci yang diinginkan pada keyboard sambil menahan salah satu tombol [7▲▼] ( <b>KBD</b> ) untuk menetapkan Titik Pisah.  <b>CATATAN</b> Titik Pisah sebelah kiri tidak dapat diatur lebih rendah dari Style Split Point.
[8▲▼]	<b>Style + Left</b>	Mengatur Style Split Point dan Titik Pisah sebelah kiri ke not yang sama. Putarlah putaran Data atau tekan kunci yang diinginkan pada keyboard sambil menahan salah satu tombol [8▲▼] ( <b>KBD</b> ) untuk menetapkan Titik Pisah.

## Fitur Lanjutan

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



**Memainkan Style dengan fitur Smart Chord (Chord Cerdas):** [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering*, [ENTER] → TAB [▶] *Chord Fingering* → [2▲▼] – [4▲▼] *Smart Chord*

**Mempelajari cara memainkan chord tertentu (Chord Tutor):** [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Chord Tutor*, [ENTER]

**Pengaturan yang berkaitan dengan playback Style:** [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Style Setting*, [ENTER]

**Menetapkan chord dengan tangan kanan Anda sambil memainkan bass dengan tangan kiri Anda:** [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering*, [ENTER] → TAB [◀] *Split Point*

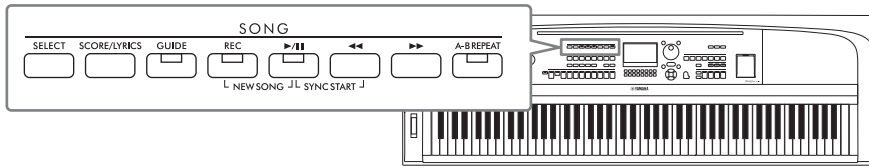
**Membuat/mengedit Style (Style Creator)** [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Style Creator*, [ENTER]

- Perekaman Realtime: → TAB [◀][▶] *Basic*
- Perakitan Style: → TAB [◀][▶] *Assembly*
- Mengedit rasa ritmis: → TAB [◀][▶] *Groove*
- Mengedit data untuk setiap channel: → TAB [◀][▶] *Channel*
- Membuat pengaturan Style File Format: → TAB [◀][▶] *Parameter*
- Mengedit bagian irama dari Style (Drum Setup): → TAB [◀][▶] *Basic* → tombol Kursor [▼] *3 Drum Setup*

# 4 Lagu

– Memainkan, Melatih, dan Merekam Lagu –

Untuk instrumen ini, yang dimaksud “Lagu” adalah data MIDI berisi Lagu preset, file berformat MIDI yang tersedia secara komersial, dsb. Selain dapat memainkan Lagu dan mendengarkannya, Anda juga dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu dan merekam permainan Anda sebagai sebuah Lagu.



## MIDI dan Audio

Ada dua macam data yang dapat direkam dan dimainkan kembali pada instrumen ini: Lagu MIDI dan file audio. Lagu MIDI berisi informasi permainan keyboard Anda dan bukan rekaman dari bunyinya sendiri. Yang dimaksud informasi permainan adalah kunci-kunci yang dimainkan, pengaturan waktunya, dan kekuatan memainkannya—persis seperti score musik. Berdasarkan informasi permainan yang terekam, penghasil nada mengeluarkan bunyi yang bersangkutan. Karena data Lagu MIDI berisi informasi seperti bagian keyboard dan Voice, Anda dapat mempraktikkan secara efektif dengan melihat score, mengaktifkan atau menonaktifkan bagian tertentu, atau mengubah Voice.

File audio adalah rekaman dari bunyi yang dibuat sendiri. Data ini direkam dalam cara yang sama dengan yang digunakan pada perekam suara, dsb. Data audio dalam format WAV dapat dimainkan kembali pada instrumen ini persis seperti memainkannya pada ponsel cerdas atau pemutar musik portabel Anda, dsb.

### CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang playback dan perekaman file audio, lihat halaman 72.

## Playback Lagu

Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut.

- Lagu Preset (di tab **Preset** pada tampilan Pemilihan Lagu)
- Lagu yang Anda rekam sendiri (halaman 68)
- Lagu yang tersedia secara komersial: SMF (Standard MIDI File)

### CATATAN

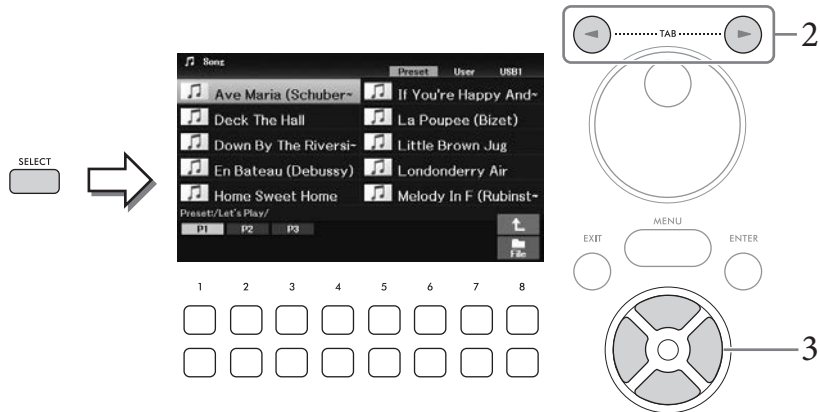
Untuk informasi tentang format MIDI yang kompatibel, lihat halaman 106.

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

### CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 91.

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



## 2 Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih lokasi (*Preset, User* atau *USB1*) Lagu yang diinginkan.

### CATATAN

- Tab *USB1* hanya muncul bila flash-drive USB terhubung ke terminal [USB TO DEVICE].
- Folder *PianoRoom* di tab *User* berisi Lagu yang telah direkam di Ruang Piano (halaman 37).

## 3 Pilih Lagu yang diinginkan dengan menggunakan tombol Cursor [▲][▼][◀][▶].

## 4 Tekan tombol SONG [▶/||] (Mainkan/Jeda) untuk memulai playback.



### Mengantre Lagu berikutnya untuk playback

Saat sebuah Lagu sedang dimainkan, Anda dapat mengantrekan Lagu berikutnya untuk playback. Hal ini memudahkan untuk merangkainya ke Lagu berikutnya dengan mulus 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*).

### CATATAN

Jika tombol tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*Close*) untuk memanggilnya.

Bila Lagu yang dipilih mencapai akhir, playback akan berhenti secara otomatis.

### CATATAN

Jika Anda memainkan Lagu berulang-ulang tanpa berhenti, ubah Mode Ulangi sebagaimana yang diinginkan. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 67.

## Pengoperasian yang Berkaitan dengan Playback



### ■ Jeda

Tekan tombol [▶/||] (Mainkan/Jeda) selama playback. Menekannya lagi akan melanjutkan playback Lagu dari posisi saat ini.

### ■ Sinkronisasi Mulai

Anda dapat memulai playback begitu Anda memainkan keyboard. Saat playback berhenti, tekan tombol [▶/||] (Mainkan/Jeda) dan tombol [◀◀] (Putar Mundur) secara bersamaan. Tombol [▶/||] (Mainkan/Jeda) akan berkedip, yang menunjukkan status siaga. Untuk membatalkan fungsi Sinkronisasi Mulai, ulangi operasi yang sama.

### ■ Putar Mundur/Maju Cepat

Tahan tombol [◀◀] (Putar Mundur) atau [▶▶] (Maju cepat) selama playback atau saat Lagu dihentikan sementara untuk berpindah maju/mundur terus-menerus. Menekan tombol [◀◀] (Putar Mundur) selama playback atau saat Lagu dihentikan sementara akan melompat mundur ke posisi teratas Lagu. Menahan (atau menekan) tombol [◀◀] (Putar mundur) atau [▶▶] (Maju cepat) akan memanggil tampilan pop-up yang memperlihatkan nomor hitungan saat ini (atau nomor Tanda Frasa). Saat pop-up Posisi Lagu diperlihatkan pada tampilan, Anda juga dapat menggunakan putaran Data untuk menyesuaikan nilainya.

### CATATAN

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

#### Untuk Lagu yang tidak berisi Tanda Frasa



#### Untuk Lagu yang berisi Tanda Frasa



Untuk mengubah satuan yang digunakan saat memutar mundur/memajukan-cepat Lagu dari *Bar* ke *Phrase Mark*, tekan salah satu tombol [3▲▼]/[4▲▼]. Untuk memutar mundur/memajukan-cepat lagi dalam satuan *Bar*, tekan salah satu tombol [1▲▼]/[2▲▼].

### ■ Menyesuaikan tempo

Sama prosedurnya dengan tempo Style. Lihat halaman 52.

### ■ Menyesuaikan keseimbangan volume antara Lagu, Style, dan Keyboard

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antar bagian keyboard (Main, Layer, Left), Style, Lagu, Audio Player USB, Audio, suara mikrofon, dan Suara Input Audio dari perangkat eksternal (halaman 95). Semua ini dapat disesuaikan di tab *Volume/Pan* pada tampilan *Mixer*. Lihat halaman 88.

### ■ Transpose playback Lagu

Lihat halaman 44.

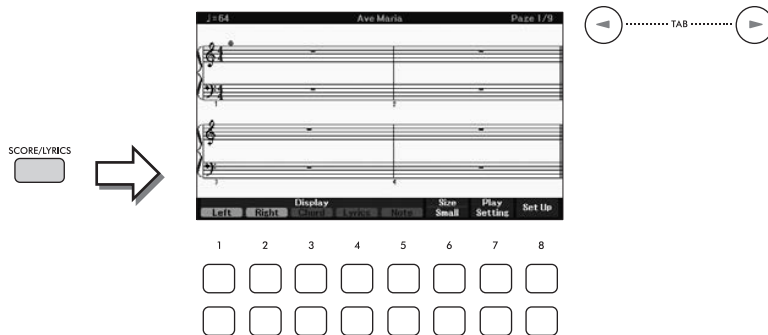
## Menampilkan Notasi Musik (Score)

Anda dapat melihat notasi musik (score) untuk Lagu yang dipilih. Fitur ini tersedia tidak hanya untuk score Lagu preset, melainkan juga untuk Lagu yang telah Anda rekam serta file MIDI yang tersedia secara komersial (hanya file yang memungkinkan perangkat untuk menandai notasi).

**1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 3 pada halaman 61).**

**2 Tekan tombol SONG [SCORE/LYRICS] untuk memanggil tampilan Score.**

Jika tampilan Score tidak diperlihatkan, tekan lagi tombol [SCORE/LYRICS]. Menekan tombol akan membuat tampilan Score dan tampilan Lirik silih berganti.



Anda dapat memeriksa seluruh notasi dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶] saat playback Lagu dihentikan. Begitu playback Lagu dimulai, “bola” memantul-mantul seiring score, 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.
- Anda dapat beralih ke halaman score berikutnya/sebelumnya dengan menetapkan fungsi ke pedal: [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [◀] *Pedal*. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 9.

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

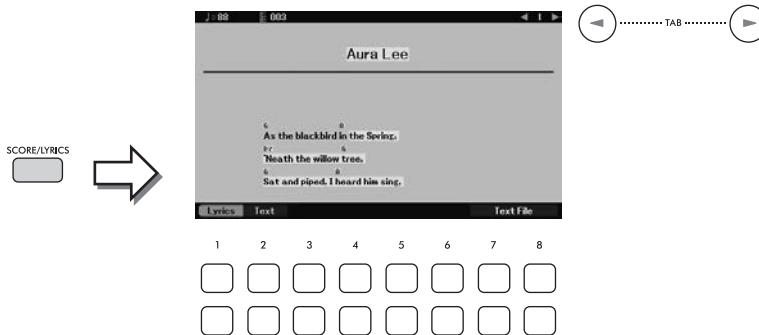
## Menampilkan Lirik

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

1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 3 pada halaman 61).

2 Tekan tombol SONG [SCORE/LYRICS] untuk memanggil tampilan Lirik.

Jika tampilan Lirik tidak diperlihatkan, tekan lagi tombol [SCORE/LYRICS]. Menekan tombol akan membuat tampilan Score dan tampilan Lirik silih berganti.



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.

### CATATAN

- Bila lirik tidak jelas atau tidak terbaca, Anda mungkin perlu mengubah pengaturan bahasa: [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → tombol Kursor [▼] *2 Lyrics Language*.
- Anda dapat beralih ke halaman lirik atau teks berikutnya/sebelumnya dengan menetapkan fungsi ke pedal: [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [◀] *Pedal*. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 9.

### Menampilkan Teks

Baik sebuah Lagu dipilih atau tidak, Anda dapat melihat file teks (.txt) yang dibuat dengan menggunakan komputer pada tampilan instrumen. Tampilan teks memungkinkan beragam kegunaan dan kepraktisan, misalnya memperlihatkan lirik, nama chord, dan not permainan.

Anda dapat berpindah di antara tampilan Lirik dan tampilan Teks dengan menggunakan tombol [1▲▼] (*Lyrics*)/ [2▲▼] (*Text*). Untuk melihat file teks pada tampilan Teks, tekan salah satu tombol [7▲▼]/[8▲▼] (*Text File*) untuk memanggil tampilan Pemilihan File, kemudian pilih file yang diinginkan di flash-drive USB yang dihubungkan.

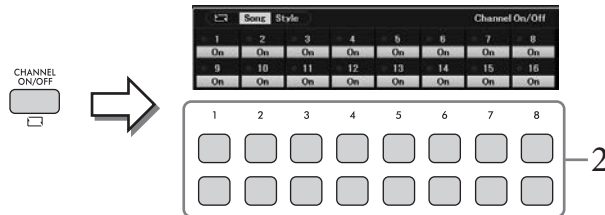
Untuk informasi selengkapnya tentang tampilan Lirik/Teks, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.



## Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Channel Lagu

Sebuah Lagu terdiri 16 kanal terpisah. Biasanya, bagian keyboard ditetapkan ke channel 1 – 3 dan bagian Style ditetapkan ke channel 9 – 16. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan setiap channel untuk playback Lagu yang dipilih secara terpisah.

- 1 Tekan tombol [CHANNEL ON/OFF] beberapa kali untuk memanggil tampilan *Channel On/Off (Song)*.



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

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

- 3 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan *Channel On/Off (Song)*.

4

Lagu – Memainkan, Melatih, dan Merekam Lagu –

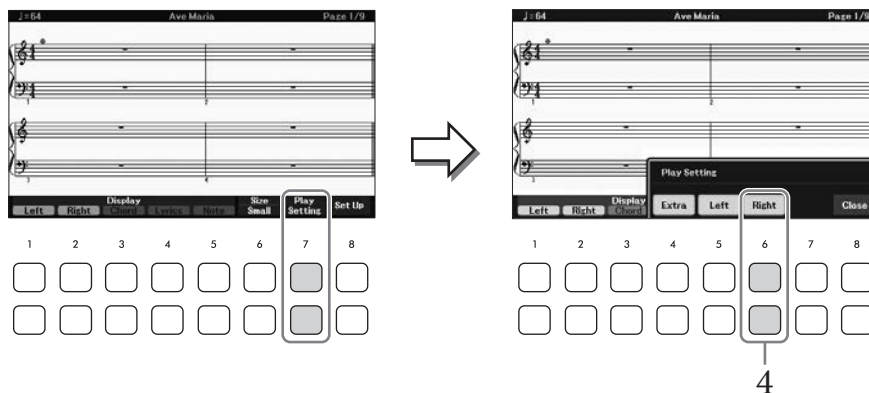
## Latihan Satu Tangan dengan Fungsi Panduan

Anda dapat membungkam bagian tangan kanan untuk melatih sendiri bagian itu sambil melihat not yang harus dimainkan dalam tampilan Score. Penjelasan di sini berlaku saat Anda melatih bagian tangan kanan dengan *Follow Lights* pada fungsi Panduan. Anda dapat melatih dengan kemampuan sendiri — karena pengiring akan menunggu Anda untuk memainkan not dengan benar.

- 1 Pilih sebuah Lagu dan panggil tampilan Score (langkah 1 – 2 pada halaman 63).
- 2 Tekan tombol SONG [GUIDE] untuk mengaktifkannya.



### 3 Gunakan tombol [7▲▼] (*Play Setting*) untuk memanggil jendela *Play Setting*.



### 4 Gunakan tombol [6▲▼] (*Right*) untuk menonaktifkan bagian tangan kanan, kemudian gunakan tombol [8▲▼] untuk menutup jendelanya.

Bagian tangan kanan dibungkam dan Panduan untuk bagian tangan kanan diaktifkan. Anda sekarang dapat memainkan bagian itu sendiri.

#### CATATAN

- Jika perlu, gunakan tombol [4▲▼] (*Extra*) untuk membungkam bagian ekstra.
- Biasanya, channel 1 ditetapkan ke bagian tangan kanan dan channel 2 ditetapkan ke bagian tangan kiri, namun Anda dapat mengubah channel mana yang ditetapkan ke setiap bagian melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → tombol Kursor [▲] *1 Part Channel*.

#### ■ Untuk latihan tangan kiri:

Nonaktifkan bagian tangan kiri dengan menggunakan tombol [5▲▼] (*Left*).

#### ■ Untuk latihan dua tangan:

Nonaktifkan bagian tangan kiri dan bagian tangan kanan dengan menggunakan tombol [6▲▼] (*Right*) dan [5▲▼] (*Left*).

Pastikan untuk menonaktifkan tombol [ACMP] saat melatih bagian Left, jika tidak maka fungsi Panduan untuk bagian Left tidak berfungsi.

### 5 Tekan tombol SONG [▶/||] (Mainkan/Jeda) untuk memulai playback.



Latih bagian tangan kanan sambil melihat tampilan Score. Playback bagian kiri dan ekstra akan menunggu Anda memainkan not dengan benar.

### 6 Setelah Anda praktikkan, nonaktifkan tombol [GUIDE].

#### Fungsi Panduan lainnya

Selain fungsi *Follow Lights* yang dijelaskan di atas, ada beberapa fungsi lain di fitur Panduan, untuk melatih pengaturan waktu memainkan kunci (*Any Key*), untuk Karaoke atau untuk melatih Lagu dengan kecepatan sendiri (*Your Tempo*). Ini dapat dipilih dalam tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → tombol Kursor [▲] *1 Guide Mode*. Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

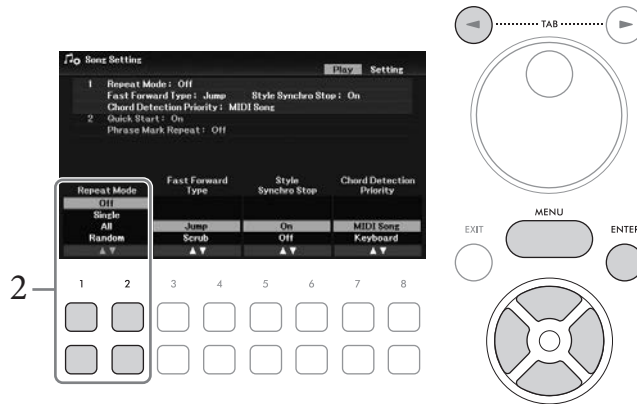
## Playback Pengulangan

Fungsi Pengulangan Lagu dapat digunakan untuk memainkan berulang-ulang sebuah Lagu, beberapa Lagu, atau rentang hitungan tertentu dalam sebuah Lagu.

### Memilih Mode Ulangi untuk playback Lagu

#### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Play* → tombol Kursor [▲] *1 Repeat Mode*



#### 2 Gunakan tombol [1▲▼]/[2▲▼] (*Repeat Mode*) untuk menentukan metode playback pengulangan.

- **Off**: Memainkan Lagu yang dipilih, kemudian berhenti.
- **Single**: Memainkan Lagu yang dipilih, berulang-ulang.
- **All**: Melanjutkan playback semua Lagu dalam folder yang ditetapkan, berulang-ulang.
- **Random**: Melanjutkan playback secara acak semua Lagu dalam folder yang ditetapkan, berulang-ulang.

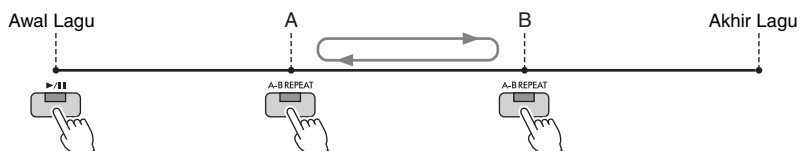
### Menetapkan Rentang Hitungan dan Memainkan Kembali Berulang-ulang (Pengulangan A-B)

#### 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 3 pada halaman 61).

#### 2 Tekan tombol SONG [▶/||] (Mainkan/Jeda) untuk memulai playback.

#### 3 Tetapkan rentang pengulangan.

Tekan tombol [A-B REPEAT] di titik mulai (A) rentang yang akan diulangi. (Lampu berkedip, menunjukkan titik A telah ditetapkan.) Tekan tombol [A-B 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

- Menetapkan Titik A saja akan mengakibatkan playback pengulangan antara Titik A dan akhir Lagu.
- Bila Anda ingin mengulang dari atas Lagu ke titik yang ditetapkan di tengah:
  1. Tekan tombol [A-B REPEAT], kemudian mulai playback Lagu.
  2. Tekan tombol [A-B REPEAT] lagi di titik penutup (B).

## 4 Latih rentang yang ditetapkan dengan memainkan keyboard bersama Lagu berulang-ulang.

Setelah Anda latih, tekan tombol [A-B REPEAT] untuk menonaktifkannya.

#### Menetapkan rentang pengulangan saat Lagu dihentikan

1. Majukan-cepat Lagu tersebut ke Titik A dengan menggunakan tombol [▶▶] (Maju cepat), kemudian tekan tombol [A-B REPEAT].
2. Majukan-cepat Lagu tersebut ke Titik B, kemudian tekan lagi tombol [A-B REPEAT].

## Merekam Permainan Anda

Anda dapat merekam permainan dan menyimpannya sebagai file MIDI (SMF format 0) ke drive User atau flash-drive USB. Karena data yang telah direkam adalah MIDI, Anda dapat merekam masing-masing bagian tangan kiri dan bagian tangan kanan, atau merekam ulang bagian tertentu dan mengedit pengaturan lainnya (seperti Voice) setelah menyimpan data.

#### CATATAN

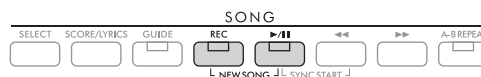
- Data audio seperti input suara dari jack [MIC INPUT] dan [AUX IN], dsb. tidak dapat direkam ke Lagu MIDI. Jika Anda ingin merekam data tersebut, gunakan fungsi Perekam Audio USB (halaman 75).
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 91.

## Merekam Semua Bagian sekaligus (Perekaman Cepat)

Metode biasa ini memungkinkan Anda memulai perekaman dengan segera tanpa menetapkan bagian atau channel mana yang ingin Anda rekam. Untuk Perekaman Cepat, setiap bagian akan direkam ke kanal-kanal berikut.

- Bagian keyboard: channel 1 – 3 (Utama: channel 1, Left: channel 2, Layer: channel 3)
- Bagian Style: channel 9 – 16

- 1 **Buat pengaturan yang diperlukan seperti mengaktifkan tombol PART ON/OFF yang diinginkan dan memilih Voice yang diinginkan, dsb.**
- 2 **Tekan tombol SONG [REC] dan tombol [▶/||] (Mainkan/Jeda) secara bersamaan.** Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis akan dibuat. Sebuah Lagu kosong untuk merekam akan dibuat secara otomatis, dan nama Lagu pada tampilan Utama (halaman 23) akan diatur ke "New Song".



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

Tombol [REC] dan [▶/||] (Mainkan/Jeda) akan berkedip, yang menunjukkan status siaga.

#### CATATAN

Jika Anda ingin membatalkan perekaman, tekan tombol [REC] sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya.

## 4 Mulai merekam.

Anda dapat memulai perekaman dengan memainkan keyboard, memulai Style, atau menekan tombol SONG [▶/||] (Mainkan/Jeda).



### CATATAN

Anda dapat menggunakan metronom (halaman 44) saat merekam; walau demikian, bunyi metronom tidak akan direkam.

## 5 Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol [REC] lagi untuk menghentikan perekaman.

Sebuah pesan yang mungkin muncul akan mengonfirmasi Anda untuk menyimpan data yang telah direkam. Tekan tombol [EXIT] untuk menutup pesan tersebut.

Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan tombol [▶/||] (Mainkan/Jeda).

## 6 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan tombol [▶/||] (Mainkan/Jeda).

## 7 Simpan permainan yang telah direkam sebagai sebuah Lagu.

7-1 Tekan tombol SONG [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.

7-2 Simpan data yang telah direkam sebagai file dengan mengikuti instruksi pada halaman 26.

### PEMBERITAHUAN

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

### Merekam Ulang Bagian Lagu Tertentu

Anda dapat merekam ulang bagian Lagu tertentu yang telah direkam menggunakan fungsi Song Creator. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

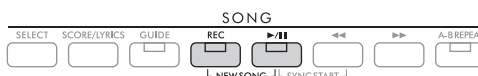
## Merekam Masing-masing Bagian atau Channel yang Ditetapkan

Sebuah Lagu terdiri dari 16 channel, dan umumnya, bagian keyboard dan bagian Style ditetapkan (direkam) ke setiap channel sebagaimana diterangkan di bawah ini.

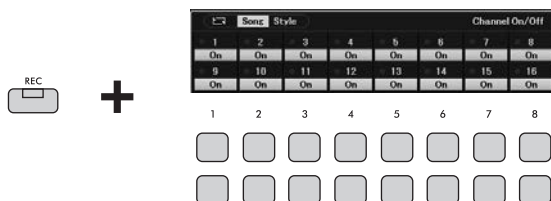
Bagian	Keyboard			Style							
	Utama	Layer	Left	Irama 1	Irama 2	Bass	Chord 1	Chord 2	Pad	Phrase 1	Phrase 2
Channel	1	2	3	9	10	11	12	13	14	15	16

Anda dapat membuat Lagu dengan merekam setiap bagian (atau channel) secara terpisah, sehingga memungkinkan Anda membuat suatu komposisi lengkap yang mungkin sulit untuk dimainkan secara live. Misalnya, Anda dapat merekam bagian tangan kanan ke channel 1 kemudian merekam bagian tangan kiri ke channel 2 sambil mendengarkan bagian tangan kanan yang sudah direkam. Untuk merekam permainan dengan playback Style, misalnya, rekam playback Style ke channel 9 – 16, kemudian rekam melodi sebagai channel 1 – 3 sambil mendengarkan playback Style yang sudah direkam.

- 1 **Buat pengaturan yang diperlukan seperti mengaktifkan tombol PART ON/OFF yang diinginkan dan memilih Voice yang diinginkan, dsb.**
- 2 **Tekan tombol SONG [REC] dan tombol [▶/||] (Mainkan/Jeda) secara bersamaan.** Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis akan dibuat. Sebuah Lagu kosong untuk merekam akan dibuat secara otomatis, dan nama Lagu pada tampilan Utama (halaman 23) akan diatur ke “New Song”.



### 3 Sambil menahan tombol [REC], tekan tombol [1▲▼] – [8▲▼] yang sesuai untuk mengatur channel yang diinginkan ke “Rec”.



Bila channel diatur ke Rec, jendela berikut yang menunjukkan penetapan bagian untuk channel yang dipilih akan muncul.



Jika perlu, gunakan putaran Data untuk mengubah penetapan bagian untuk channel yang akan direkam. Untuk membatalkan status “Rec” channel, tekan tombol channel yang diinginkan.

#### **PEMBERITAHUAN**

Data yang telah direkam sebelumnya akan ditimpa jika Anda mengatur channel yang memiliki data yang telah direkam ke Rec.

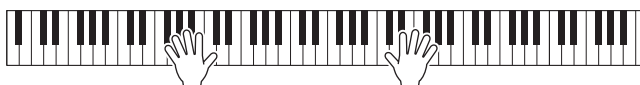
#### **CATATAN**

Jika Anda ingin membatalkan perekaman, tekan tombol [REC] sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya.

### 4 Mulai merekam.

Anda dapat memulai perekaman dengan memainkan keyboard, memulai Style, atau menekan tombol SONG [▶/■] (Mainkan/Jeda).

Saat Anda melakukan overdubbing pada Lagu yang telah direkam, mulai perekam dengan menekan tombol SONG [▶/■] (Mainkan/Jeda) sehingga Anda dapat merekam sambil mendengarkan data yang sudah direkam.



### 5 Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol [REC] lagi untuk menghentikan perekaman.

Sebuah pesan yang mungkin muncul akan mengonfirmasi Anda untuk menyimpan data yang telah direkam. Tekan tombol [EXIT] untuk menutup pesan tersebut.

Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan tombol [▶/■] (Mainkan/Jeda).

### 6 Rekam permainan Anda ke channel lain dengan mengulangi langkah-langkah 3 hingga 5 di atas.

#### **Menghapus Channel Lagu Tertentu**

Anda dapat menghapus data channel yang ditetapkan dalam Lagu dengan menggunakan fungsi Song Creator. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

### 7 Simpan permainan yang telah direkam sebagai sebuah Lagu.

7-1 Tekan tombol SONG [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.

7-2 Simpan data yang telah direkam sebagai file dengan mengikuti instruksi pada halaman 26.

#### **CATATAN**

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

## Fitur Lanjutan

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

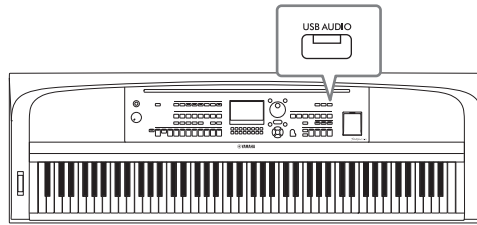


<b>Mengedit pengaturan Notasi Musik (Score):</b>	[SCORE/LYRICS] (tampilan Score) → tombol [1▲▼]-[8▲▼]
<b>Mengedit pengaturan tampilan Lirik/Teks:</b>	[SCORE/LYRICS] (tampilan Lirik/Teks) → tombol [1▲▼]-[8▲▼]
<b>Menggunakan fitur Pengiring Otomatis dengan playback Lagu:</b>	SONG [▶/  ] (Mainkan/Jeda) + [◀◀] (Putar Mundur) → STYLE CONTROL [SYNC START] → STYLE CONTROL [START/STOP]
<b>Parameter yang berkaitan dengan playback Lagu:</b>	[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] <i>Song Setting</i> , [ENTER] → TAB [◀][▶] <i>Play</i> atau <i>Setting</i>
<b>Mengedit Lagu (Song Creator):</b>	[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] <i>Song Creator</i> , [ENTER]
<ul style="list-style-type: none"><li>• Memilih data persiapan yang akan direkam ke posisi teratas Lagu:</li></ul>	→ TAB [◀][▶] <i>Setup</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Merekam ulang bagian tertentu —Punch In/Out:</li></ul>	→ TAB [◀] <i>Rec Mode</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengedit aktivitas channel:</li></ul>	→ TAB [▶] <i>Channel</i> → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] <i>Quantize/Delete/Mix/Transpose</i> , [ENTER]

# 5 Perekam/Audio Player USB

– Playback dan Merekam File Audio –

Fungsi Perekam/Audio Player 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.



## CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang playback dan perekaman file MIDI, lihat halaman 60.

## Memainkan Kembali File Audio (Audio Player USB)

Anda dapat memainkan kembali file audio berformat WAV (dengan laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo) yang telah disimpan ke flash-drive USB.

## CATATAN

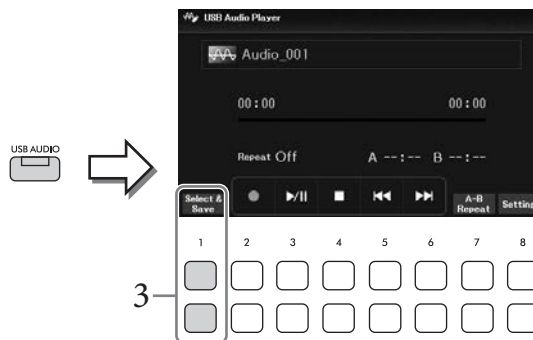
File yang diproteksi DRM (Digital Rights Management) tidak dapat dimainkan.

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

## CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 91.

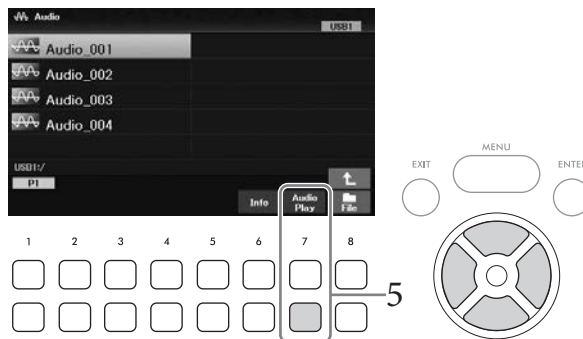
- 2 Tekan tombol [USB AUDIO] untuk memanggil tampilan *USB Audio Player*.



- 3 Tekan salah satu tombol [1▲▼] (*Select & Save*) untuk memanggil tampilan Pemilihan File Audio.



#### 4 Pilih file yang diinginkan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶].



#### CATATAN

Waktu pemuatan file audio sedikit lebih lama daripada file lainnya.

#### Melihat informasi file Audio

Menekan tombol [6▼] (*Info*) akan memanggil jendela Informasi untuk melihat nama file, laju sampel, dsb. dari file yang dipilih.

#### CATATAN

Jika tombol tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*Close*) untuk memanggilnya.

#### 5 Tekan tombol [7▼] (*Audio Play*) untuk memulai playback.

Tampilan secara otomatis dikembalikan ke tampilan *USB Audio Player*.

#### CATATAN

Jika tombol tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*Close*) untuk memanggilnya.

#### 6 Untuk menghentikan playback, gunakan tombol [4▼▲] (■).

#### PEMBERITAHUAN

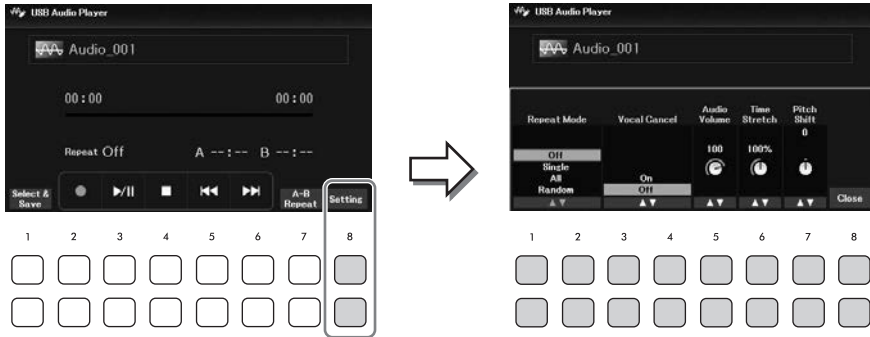
Jangan sekali-kali melepaskan flash-drive USB atau mematikan instrumen selama playback. Hal tersebut dapat merusak data di flash-drive USB.

### Pengoperasian yang berkaitan dengan Playback

[3▲▼]	▶/   (Mainkan/ Jeda)	Memulai atau menghentikan playback sementara pada posisi saat ini.
[4▲▼]	■ (Hentikan)	Menghentikan playback.
[5▲▼]	◀◀ (Sebelumnya)	Menekan tombol ini akan memindah ke file sebelumnya; menahannya akan terus memundurkannya melalui file saat ini (dalam detik).
[6▲▼]	▶▶ (Berikutnya)	Menekan tombol ini akan memindah ke file berikutnya; menahannya akan terus memajukannya melalui file saat ini (dalam detik).
[7▲▼]	<i>A-B Repeat</i>	Seperti halnya Lagu dalam format MIDI (halaman 67), file audio juga dapat dimainkan kembali berulang-ulang dalam bagian yang ditetapkan (antara titik A dan B). Selama playback, tekan tombol ini di titik mulai (A), kemudian tekan tombol lagi di titik penutup (B) untuk memulai playback pengulangan antara titik A dan B. Untuk membatalkan pengaturan ini, tekan lagi tombol ini.
[8▲▼]	<i>Setting</i>	Memanggil jendela untuk mengatur parameter yang berkaitan dengan playback audio seperti Penghilang suara Vokal, Bentang Waktu, dan Pergeseran Titinada. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman berikutnya.

## ■ Pengaturan Audio Player USB

Jendela yang dipanggil dengan menggunakan tombol [8▲▼] (*Setting*) pada tampilan *USB Audio Player* ini memungkinkan Anda membuat pengaturan detail yang berkaitan dengan playback Audio.



[1▲▼]/ [2▲▼]	<b>Repeat Mode</b>	Memilih mode ulangi untuk playback Audio. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b>: Memainkan sampai file yang dipilih, kemudian berhenti.</li> <li>• <b>Single</b>: Memainkan file yang dipilih berulang-ulang.</li> <li>• <b>All</b>: Melanjutkan playback semua file dalam folder yang berisi file saat ini berulang-ulang.</li> <li>• <b>Random</b>: Secara acak dan berulang-ulang memainkan semua file dalam folder yang berisi file saat ini.</li> </ul>
[3▲▼]/ [4▲▼]	<b>Vocal Cancel</b>	Fungsi Penghilang suara Vokal memungkinkan Anda menghilangkan atau melemahkan posisi tengah bunyi stereo. Ini memungkinkan Anda bernyanyi style “karaoke” cukup dengan dukungan instrumental, atau memainkan bagian melodi pada keyboard, karena bunyi vokal biasanya di tengah citra stereo dalam rekaman umumnya. Pilih dahulu sebuah file Audio, kemudian aktifkan/nonaktifkan fungsi Penghilang suara Vokal dengan menekan tombol ini. <b>CATATAN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Walaupun fungsi Penghilang suara Vokal sangat efektif pada rekaman audio umumnya, bunyi vokal pada beberapa lagu mungkin tidak sepenuhnya dihilangkan.</li> <li>• Penghilang suara Vokal tidak memengaruhi Suara Input Audio (halaman 95) dari perangkat eksternal.</li> </ul>
[5▲▼]	<b>Audio Volume</b>	Menyesuaikan volume playback file Audio.
[6▲▼]	<b>Time Stretch</b>	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. <b>CATATAN</b> Mengubah kecepatan playback file Audio dapat mengubah karakteristik tonalnya.
[7▲▼]	<b>Pitch Shift</b>	Menggeser titinada file Audio dalam interval seminada (dari -12 hingga 12). Jika Anda memilih file audio lain, pengaturan ini akan dipulihkan ke nilai default.

Untuk menutup jendelanya, gunakan tombol [8▲▼] (*Close*).

## Merekam Permainan Anda sebagai Audio (Perekam Audio USB)

Anda dapat merekam permainan sebagai file audio (format WAV — laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16-bit, stereo) secara langsung ke flash-drive USB. Instrumen ini memungkinkan Anda merekam hingga 80 menit per rekaman tunggal.

Bunyi yang dapat direkam:

- Semua bunyi yang dihasilkan oleh permainan Anda (Utama, Layer, Left, Lagu, Style)
- Input suara mikrofon dari jack [MIC INPUT] (halaman 77)
- Suara Input Audio dari perangkat yang terhubung (halaman 95)

### CATATAN

- Jika Anda ingin merekam setiap bagian secara terpisah, atau mengedit data rekaman setelah menyimpan, rekam data sebagai Lagu MIDI (halaman 68).
- Untuk merekam permainan keyboard Anda dan suara mikrofon secara terpisah, rekam permainan keyboard Anda sebagai Lagu MIDI (halaman 68), kemudian rekam suara mikrofon dengan menggunakan fungsi Perekam Audio USB.

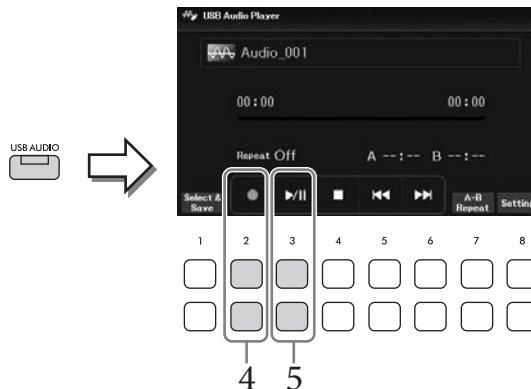
### 1 Hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE].

#### CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 91.

### 2 Buatlah pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Voice/Style.

### 3 Tekan tombol [USB AUDIO] untuk memanggil tampilan *USB Audio Player*.



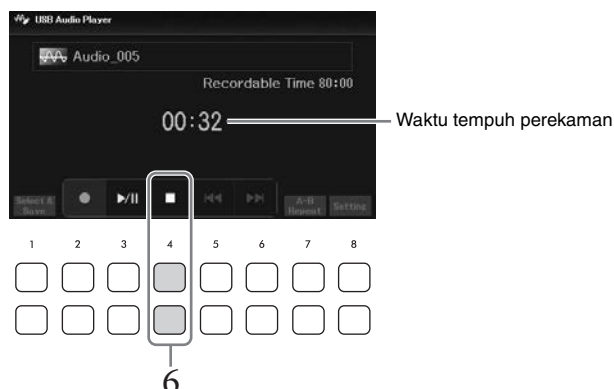
### 4 Gunakan tombol [2▲▼] (●) untuk memasuki siaga perekaman.

#### CATATAN

Anda dapat menggunakan metronom (halaman 44) saat merekam; walau demikian, bunyi metronom tidak akan direkam.

## 5 Mulailah merekam dengan menggunakan tombol [3▲▼] (▶/||), kemudian mulailah permainan Anda.

Waktu perekaman yang ditempuh akan ditampilkan dalam tampilan saat merekam.



### **PEMBERITAHUAN**

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

## 6 Setelah Anda menyelesaikan permainan, gunakan tombol [4▲▼] (■) untuk menghentikan perekaman.

Data rekaman secara otomatis disimpan ke flash-drive USB sebagai file dengan nama yang telah diatur secara otomatis.

### **CATATAN**

Operasi perekaman dilanjutkan, sekalipun Anda menutup tampilan *USB Audio Player* dengan menekan tombol [EXIT]. Tekan tombol [USB AUDIO] untuk memanggil lagi tampilan *USB Audio Player*, kemudian hentikan perekaman dengan menggunakan tombol [4▲▼] (■).

## 7 Gunakan tombol [3▲▼] (▶/||) untuk memainkan kembali permainan yang telah direkam.

Untuk melihat file permainan yang telah direkam dalam tampilan Pemilihan File Audio, gunakan tombol [1▲▼] (*Select & Save*).

### **CATATAN**

Ingatlah bahwa jika Anda membuat kesalahan dalam permainan, Anda tidak dapat mengoreksinya dengan menimpa file yang sudah ada. Hapus file rekaman pada tampilan Pemilihan File, kemudian rekam lagi permainan Anda.

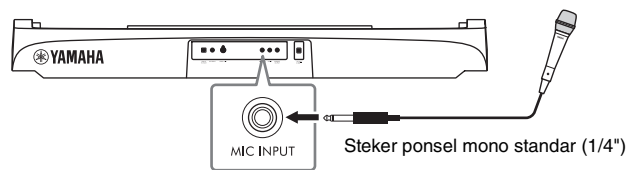
# 6 Mikrofon

- Menghubungkan Mikrofon dan Menyanyi Diiringi Permainan Anda -

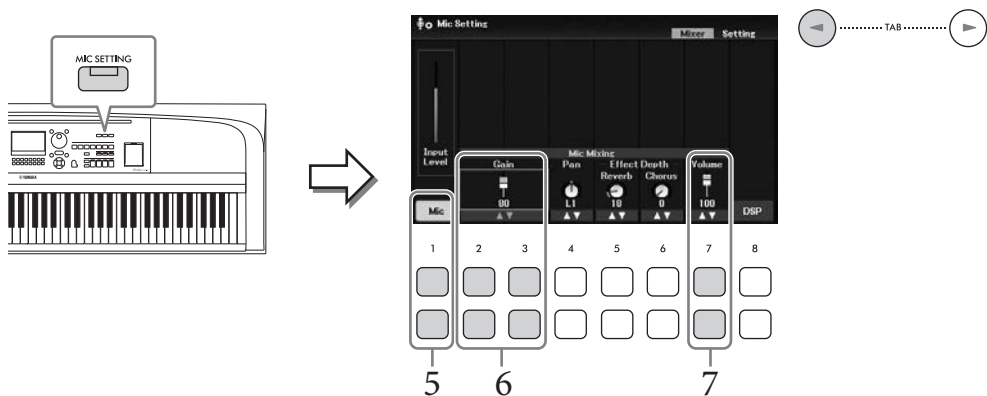
Dengan menghubungkan mikrofon ke jack [MIC INPUT], Anda dapat menikmati nyanyian bersama permainan keyboard Anda atau bersama playback Lagu/Audio. Instrumen mengeluarkan vokal Anda melalui speaker bawaan.

## Menghubungkan Mikrofon

- 1 Sebelum menyalakan instrumen, putar ke bawah putaran [MASTER VOLUME] ke posisi minimal.
- 2 Hubungkan mikrofon ke jack [MIC INPUT].



- 3 Nyalakan instrumen, kemudian sesuaikan volume dengan menggunakan putaran [MASTER VOLUME].
- 4 Panggil tampilan pengoperasian.  
[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer



- 5 Pastikan bahwa *Mic* (tombol [1▲▼]) diaktifkan.  
Jika perlu, nyalakan juga mikrofon yang dihubungkan.
- 6 Sesuaikan tingkat input dengan menggunakan tombol [2▲▼]/[3▲▼] (*Gain*) sambil menyanyi ke mikrofon.  
Sesuaikan tingkatnya sambil memeriksa ukuran *Input Level* di kiri. Pastikan menyesuaikan sehingga ukuran menyala kuning atau hijau. Bila tingkat input terlalu tinggi, maka menyala merah.

## 7 Sesuaikan keseimbangan volume antara suara mikrofon dan suara instrumen dengan menggunakan tombol [7▲▼] (*Volume*).

Jika perlu, sesuaikan juga posisi pan stereo suara mikrofon dengan menggunakan tombol [4▲▼] (*Pan*).

### Melepaskan mikrofon

1. Putar ke bawah putaran [MASTER VOLUME] ke “MIN”.
2. Lepaskan mikrofon dari jack [MIC INPUT].

### ■ Fungsi yang Berguna untuk Menyanyi Karaoke

- Saat menggunakan Lagu: Lirik pada tampilan (halaman 64), Transpose (halaman 44)
- Saat menggunakan file Audio: Penghilang suara Vokal (halaman 74), Pergeseran Titinada (halaman 74)

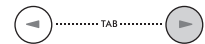
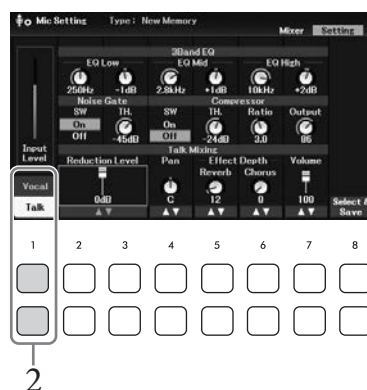
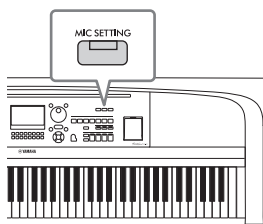
## Menerapkan Efek pada Voice Nyanyian Anda

Anda dapat menerapkan beragam efek (seperti Reverb dan Chorus) pada voice nyanyian yang disalurkan ke mikrofon. Pada tab *Mixer* tampilan *Mic Setting* (langkah 4 pada halaman 77), gunakan tombol [5▲▼] (*Reverb*) atau tombol [6▲▼] (*Chorus*) untuk menyesuaikan Kedalaman Reverb atau Kedalaman Chorus sambil menyanyi ke mikrofon. Semua efek ini akan diterapkan pada keseluruhan instrumen (bagian keyboard, Lagu dan Style) serta mikrofon. Jika Anda ingin menerapkan efek hanya pada suara mikrofon, Anda dapat menetapkan bagian dan memilih jenis efek melalui tombol [8▲▼] (*DSP*). Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

## Menggunakan Fungsi Bicara

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

### 1 Panggil tampilan pengoperasian. [MIC SETTING] → TAB [▶] *Setting*



### 2 Tekan tombol [1▼] (*Talk*) untuk memanggil pengaturan Bicara.

Untuk menonaktifkan fungsi Bicara dan memanggil kembali pengaturan untuk nyanyian, tekan tombol [1▲] (*Vocal*).

Dari tampilan ini, Anda dapat menyesuaikan pengaturan mikrofon untuk nyanyian (*Vocal*) dan bicara (*Talk*) secara independen. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

## Fitur Lanjutan

Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 6.



**Membuat dan menyimpan pengaturan mikrofon:**

[MIC SETTING] → TAB [▶] *Setting*

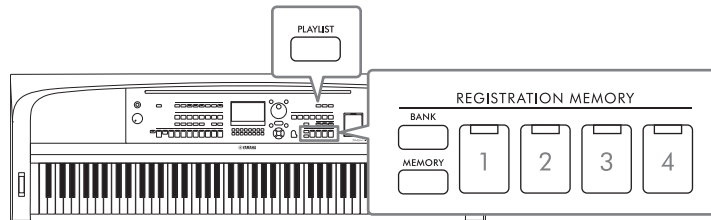
**Menerapkan efek yang diinginkan pada suara mikrofon:**

[MIC SETTING] → TAB [◀] *Mixer* → [8▲▼] (*DSP*)

# 7 Memori Registrasi/Playlist

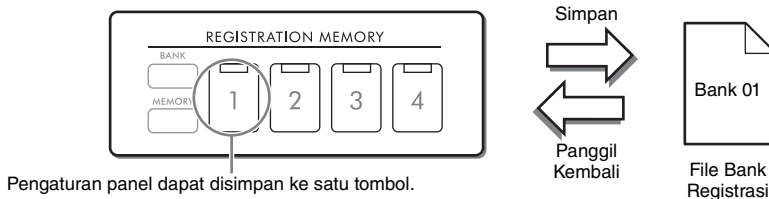
- Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri -

Fungsi Memori Registrasi memungkinkan Anda menyimpan (atau “mendaftarkan”) pengaturan panel seperti Voice dan Style ke tombol Memori Registrasi, kemudian seketika memanggil kembali pengaturan panel Anda sendiri cukup dengan menekan satu tombol. Bila Anda telah menyimpan banyak data ke Memori Registrasi, gunakan Playlist untuk mengelola koleksi musik agar Anda dapat memanggil dengan cepat Memori Registrasi yang diinginkan untuk setiap komposisi musik.



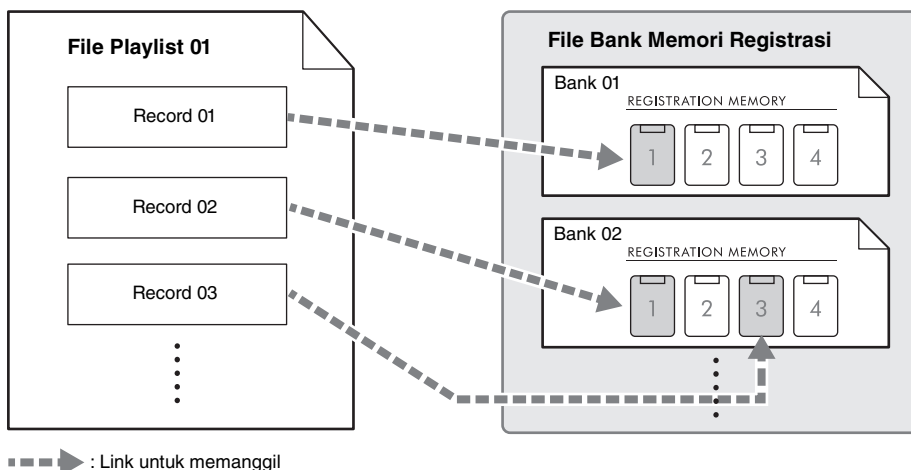
## ■ Memori Registrasi (halaman 81)

Anda dapat mendaftarkan pengaturan panel sendiri ke setiap tombol REGISTRATION MEMORY [1] - [4]. Anda juga dapat menyimpan keempat pengaturan panel terdaftar sebagai satu file Bank Memori Registrasi. Jika Anda sebelumnya telah memilih sebuah file Bank Memori Registrasi, Anda dapat memanggil dengan mudah pengaturan yang terdaftar cukup dengan menekan satu tombol selama permainan.



## ■ Playlist (halaman 84)

Fungsi Playlist memungkinkan Anda membuat daftar permainan sendiri. Playlist berisi link untuk memanggil file Bank Memori Registrasi untuk setiap komposisi yang Anda mainkan. Setiap link ke Memori Registrasi disebut “Record”, dan Anda dapat menyimpan secara kolektif Record Playlist sebagai satu file Playlist. Setiap Record Playlist dapat langsung memanggil kembali nomor Memori Registrasi yang ditetapkan dalam file Bank Memori Registrasi yang dipilih. Dengan menggunakan Playlist, Anda dapat memilih file yang diinginkan saja dari sekian banyak file Bank Memori Registrasi tanpa mengubah konfigurasi file bank.

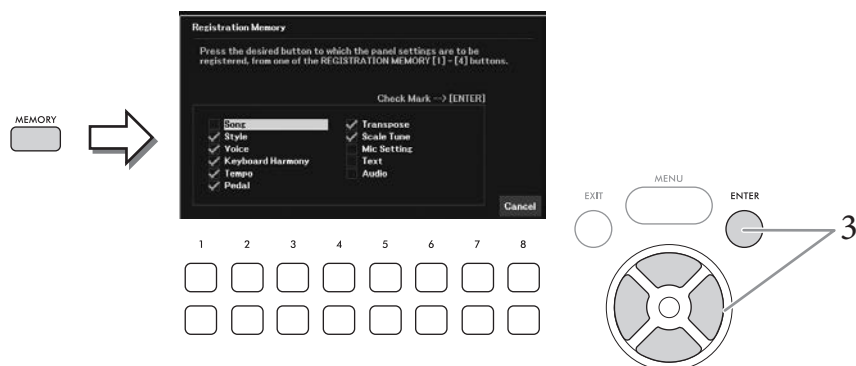




# Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri dengan Memori Registrasi

## Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda

1. Buat pengaturan panel yang diinginkan, seperti pengaturan untuk Voice, Style, dan Efek. Lihat *Parameter Chart* di Data List (Daftar Data) pada situs web untuk mengetahui daftar parameter yang dapat didaftarkan dengan fungsi Memori Registrasi.
2. Tekan tombol REGISTRATION MEMORY [MEMORY] untuk memanggil jendela *Registration Memory*.



3. Gunakan tombol Kursor [**▲**][**▼**][**◀**][**▶**] untuk memilih item yang akan didaftarkan, kemudian tekan tombol [ENTER] untuk memasukkan (atau menghapus) tanda centangannya.

Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [8**▲▼**] (*Cancel*).

### CATATAN

Anda juga dapat menggunakan putaran Data untuk memilih item.

4. Tekan tombol REGISTRATION MEMORY [1] - [4] yang Anda inginkan untuk mengingat pengaturan panel.



Tombol yang telah diingat akan menyala oranye, yang menunjukkan bahwa tombol nomor berisi data dan nomornya telah dipilih.

### PEMBERITAHUAN

Jika Anda memilih tombol yang lampunya menyala oranye atau hijau di sini, pengaturan panel yang telah diingat sebelumnya ke tombol tersebut akan dihapus dan diganti dengan pengaturan baru. Sehingga, Anda harus mengingat pengaturan panel hanya untuk tombol-tombol yang dinonaktifkan.

### Tentang status lampu

- **Oranye:** 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 dipanggil kembali cukup dengan menekan tombol nomor yang diinginkan.

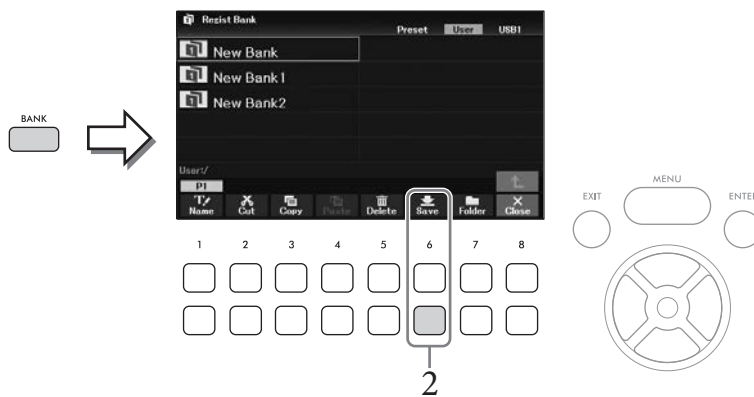
### CATATAN

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

## Menyimpan Memori Registrasi sebagai File Bank

Semua pengaturan panel didaftarkan ke empat tombol Memori Registrasi sebagai satu file Bank.

### 1 Tekan tombol REGISTRATION MEMORY [BANK] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi.



### 2 Tekan tombol [6▼] (Save) untuk menyimpan file Bank dengan mengikuti instruksi pada halaman 26.

### CATATAN

Jika tombol tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (File) untuk memanggilnya.

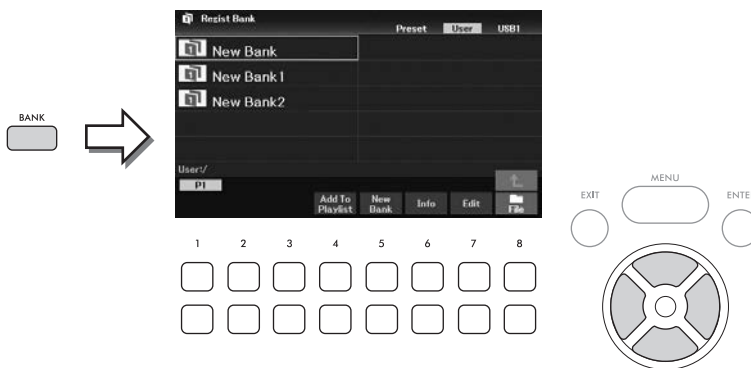
## Memanggil Kembali Pengaturan Panel Terdaftar

File Bank Memori Registrasi yang telah disimpan dapat dipanggil kembali dengan menggunakan prosedur berikut.

### CATATAN

Saat memanggil kembali pengaturan berisi pemilihan file Lagu, Style, teks, dsb. dari flash-drive USB, pastikan bahwa flash-drive USB yang sesuai berisi Lagu, Style, atau teks terdaftar telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE]. Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 91.

- 1 Tekan tombol REGISTRATION MEMORY [BANK] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi.



- 2 Pilih Bank yang diinginkan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶].

### Melihat informasi Bank Registrasi

Anda dapat memanggil jendela informasi untuk mengonfirmasi Voice dan Style mana yang telah diingat ke tombol [1] – [4] pada Bank Memori Registrasi dengan menekan tombol [6▼] (*Info*).

### CATATAN

Jika tombol tidak diperlihatkan, tekan tombol [8▼] (*Close*) untuk memanggilnya.

### CATATAN

Anda dapat menambahkan file Bank yang dipilih ke Playlist saat ini (halaman 84) sebagai Record melalui tombol [4▼] (*Add To Playlist*).

- 3 Tekan salah satu tombol nomor yang menyala hijau (REGISTRATION MEMORY [1] – [4]).

### CATATAN

Jika Anda ingin mengosongkan memori saat ini dan membuat bank baru (yaitu semua lampu tombol REGISTRATION MEMORY dimatikan), tekan tombol [5▼] (*New Bank*) pada tampilan di atas.

## Fitur Lanjutan

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



Menghapus atau mengganti nama Memori Registrasi	[BANK] (→) [8▼] ( <i>Close</i> ) → [7▼] ( <i>Edit</i> )
Menonaktifkan pemanggilan kembali item tertentu ( <i>Freeze</i> ):	[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] <i>Regist Sequence/Freeze</i> , [ENTER] → TAB [▶] <i>Freeze</i>
Memanggil nomor Memori Registrasi secara berurutan (Urutan Registrasi):	[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] <i>Regist Sequence/Freeze</i> , [ENTER] → TAB [◀] <i>Registration Sequence</i>

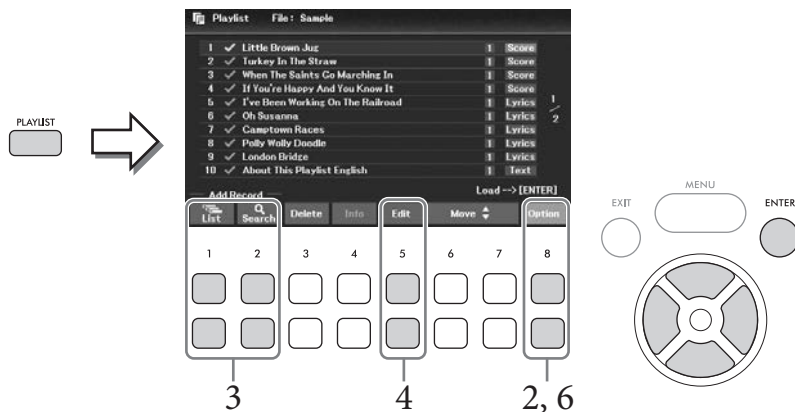
## Menggunakan Playlist untuk Mengelola Koleksi Musik yang Besar pada Pengaturan Panel

Playlist berguna untuk mengelola banyak daftar untuk permainan Anda. Anda dapat memilih file yang diinginkan saja dari koleksi musik yang besar (file Bank Memori Registrasi yang sangat banyak) dan membuat set daftar baru untuk setiap permainan.

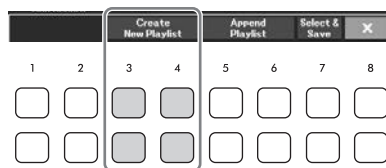
### Menambahkan Record (Link ke file Bank) ke Playlist

Dengan menambahkan Record ke Playlist, Anda dapat langsung memanggil kembali file Bank Memori Registrasi yang diinginkan dari Playlist untuk setiap permainan.

- 1 Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memanggil tampilan *Playlist*.  
File Playlist yang terakhir kali dipilih akan muncul. (Playlist sampel preset akan muncul untuk pertama kali.)



- 2 Jika Anda ingin membuat Playlist baru, gunakan tombol [8▲▼] (*Option*) untuk memanggil jendela operasi, kemudian gunakan tombol [3▲▼]/[4▲▼] (*Create New Playlist*) untuk mengosongkan daftar pada tampilan *Playlist*.



- 3 Tambahkan Record ke Playlist.

■ Untuk menambahkan Record melalui tampilan Pemilihan Bank Registrasi:

- 3-1 Gunakan tombol [1▲▼] (*List*) untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi.

Jendela *Add To Playlist* akan muncul secara otomatis.

- 3-2 Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih file Bank yang ingin didaftarkan sebagai Record Playlist, kemudian tekan tombol [ENTER].

Jika Anda ingin memilih semua file yang diperlihatkan dalam folder saat ini, termasuk halaman lainnya, tekan tombol [8▼] (*All*).

Jika Anda ingin memilih file yang tidak diperlihatkan pada halaman saat ini, tekan tombol [6▼] (*Cancel*) untuk menutup jendela *Add To Playlist*, kemudian pilih halaman yang berisi file yang diinginkan. Setelah itu, tekan [4▼] (*Add To Playlist*) untuk memanggil jendela *Add To Playlist* lagi.

3-3 Menekan tombol [7▼] (OK) akan menutup tampilan, dan Record baru akan ditambahkan ke bagian bawah Playlist.

■ Untuk menambahkan Record dengan menggunakan fungsi Cari:

3-1 Gunakan tombol [2▲▼] (Search) untuk memanggil tampilan *Registration Bank Search*.

3-2 Jika perlu, gunakan tombol [1▲▼]/[2▲▼] (Update) untuk memperbarui data yang digunakan untuk mencari.

Operasi ini dibutuhkan bila file Bank Registrasi baru telah ditambahkan atau flash-drive USB berisi file Bank telah dihubungkan, untuk mendaftarkan semua file ini sebagai target pencarian.

3-3 Masukkan *Bank Name* dan/atau *Tag* untuk mencari file Bank Registrasi yang diinginkan, kemudian tekan salah satu tombol [7▲▼]/[8▲▼] (Search).

Tag berisi informasi seperti nama genre musik. File Bank Registrasi yang berisi data Tag dapat dicari dengan menggunakan Tag.

3-4 Dari hasil pencarian, gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih file Bank yang ingin didaftarkan sebagai Record Playlist, kemudian tekan tombol [ENTER].

Jika Anda ingin memilih semua file, tekan tombol [8▼] (All).

3-5 Menekan tombol [7▼] (OK) akan menutup tampilan, dan Record baru akan ditambahkan ke bagian bawah Playlist.

#### 4 Jika perlu, edit Record tersebut.

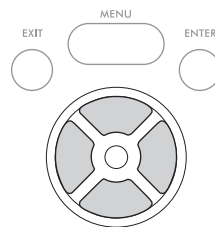
Record Playlist yang baru ditambahkan cuma memanggil kembali file Bank Registrasi yang dipilih. Jika Anda ingin mengatur pengaturan yang lebih detail (misalnya langsung memanggil kembali nomor Memori Registrasi yang ditetapkan), Anda dapat mengedit Record.

4-1 Pilih Record yang akan diedit dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼].

4-2 Tekan tombol [5▲▼] (Edit) untuk memanggil jendela *Playlist Record Edit*.

4-3 Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih item yang akan diedit.

Path file Bank Registrasi yang ditautkan ke Record. File ini akan dipanggil kembali dengan memilih Record.



<b>Record Name</b>	Menentukan nama Record. Menekan tombol [ENTER] akan memanggil jendela Memasukkan Karakter dan memungkinkan Anda mengedit namanya.
<b>Action</b>	<p>Tindakan tambahan setelah memilih Record dan memanggil kembali Bank. Gunakan putaran Data untuk mengubah pengaturan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Load Regist Memory:</b> Memanggil kembali Memori Registrasi yang menyangkut nomor yang dipilih di sini. Bila <i>Off</i> dipilih, maka tidak ada Memori Registrasi yang dipanggil kembali.</li> <li>• <b>View:</b> Menampilkan tampilan (score, lirik atau teks) yang dipilih di sini. Bila <i>Off</i> dipilih, maka tidak ada tampilan yang diperlihatkan.</li> </ul> <p><b>CATATAN</b> Pengaturan ini diperlihatkan di sebelah kanan nama Record pada tampilan Playlist.</p>

4-4 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela *Playlist Record Edit*.

Jika perlu, ulangi langkah 4 untuk mengedit record lainnya.

## 5 Simpan semua Record sebagai sebuah file Playlist.

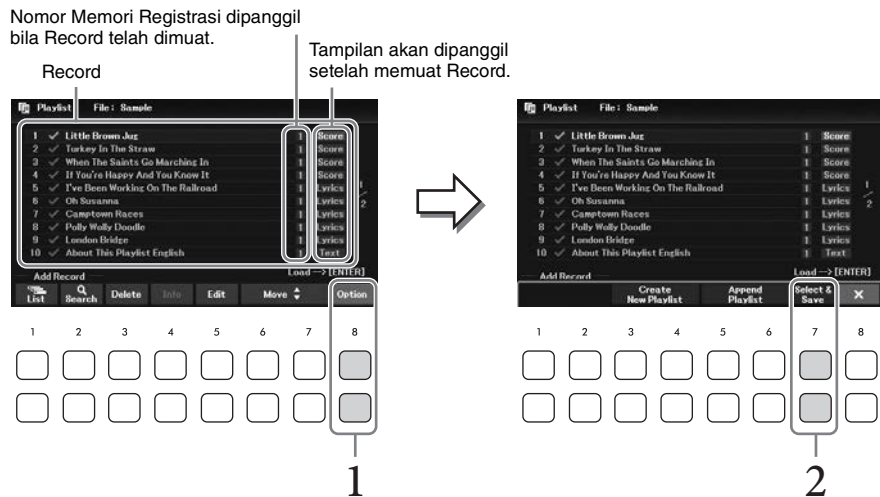
5-1 Gunakan tombol [8▲▼] (*Option*) untuk memanggil jendela operasi.

5-2 Gunakan tombol [7▲▼] (*Select & Save*) untuk memanggil tampilan Pemilihan File Playlist.

5-3 Simpan Record sebagai file dengan mengikuti instruksi pada halaman 26.

### Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri melalui Playlist

#### 1 Dari tampilan Playlist, gunakan tombol [8▲▼] (*Option*) untuk memanggil jendela operasi.



#### 2 Gunakan tombol [7▲▼] (*Select & Save*) untuk memanggil tampilan Pemilihan File Playlist.

#### 3 Pilih file Playlist yang diinginkan.

#### 4 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan *Playlist*.

#### 5 Pilih Record pada tampilan Playlist dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼], kemudian tekan tombol [ENTER].

Bank Memori Registrasi yang telah didaftarkan sebagai Record Playlist akan dipanggil kembali dan Action yang telah Anda buat (halaman 85) akan dijalankan.

#### **CATATAN**

Anda dapat memanggil jendela Informasi Bank Registrasi (halaman 83) dengan menggunakan tombol [4▲▼] (*Info*).

## Mengubah Urutan Record dalam Playlist

---

- 1 Pada tampilan Playlist, pindahkan kursor ke Record yang ingin dipindah dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼].
- 2 Tekan tombol [6▲]/[7▲] (*Move*) untuk memindah Record ke atas dalam daftar, atau tombol [6▼]/[7▼] (*Move*) untuk memindah Record ke bawah.
- 3 Simpan file Playlist yang telah diedit (langkah 5 pada halaman 86).

## Menghapus Record dari Playlist

---

- 1 Pada tampilan Playlist, pindahkan kursor ke Record yang ingin dihapus dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼].
- 2 Tekan tombol [3▲▼] (*Delete*) untuk menghapus Record yang dipilih.  
Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Jika Anda ingin membatalkan operasi, tekan salah satu tombol [6▲▼] (*No*) di sini.
- 3 Gunakan tombol [7▲▼] (*Yes*) untuk benar-benar menghapus Record.
- 4 Simpan file Playlist yang telah diedit (langkah 5 pada halaman 86).

### Fitur Lanjutan

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

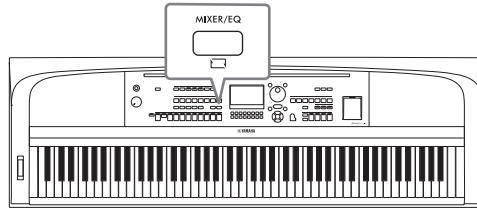


Menyalin Record Playlist dari Playlist [PLAYLIST] → [8▲▼] (*Option*) → [5▲▼]/[6▲▼] (*Append Playlist*) lain (*Append Playlist*):

# 8 Mixer

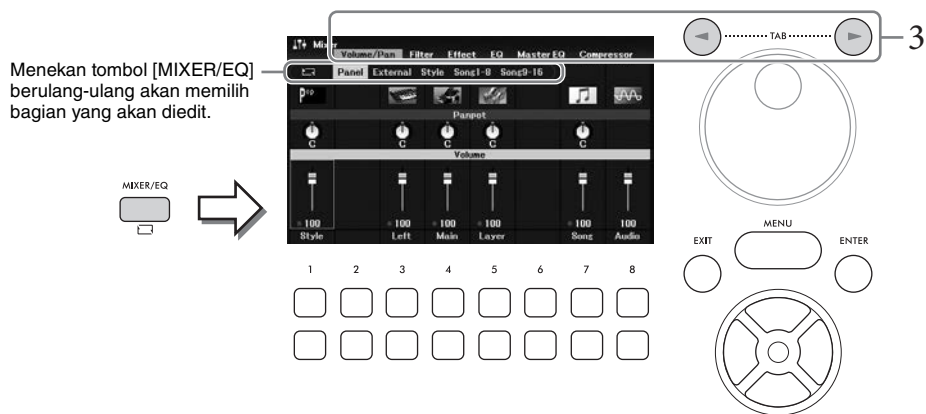
## - Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal -

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



### Prosedur Dasar

- 1 Tekan tombol [MIXER/EQ] untuk memanggil tampilan *Mixer*.
- 2 Tekan tombol [MIXER/EQ] berulang-ulang untuk memilih bagian yang akan diedit.



<b>Panel</b>	Pilih ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antara bagian Utama, bagian Layer, bagian Left, seluruh bagian Lagu, seluruh bagian Style, dan playback Audio melalui fungsi Audio Player USB.
<b>External</b>	Pilih ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antara suara mikrofon dan Suara Input Audio (halaman 95).
<b>Style</b>	Pilih ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar bagian Style. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Rhy1, Rhy2:</b> Inilah bagian dasar sebuah Style, yang berisi pola irama drum dan perkusi.</li><li>• <b>Bass:</b> Bagian bass menggunakan beragam bunyi instrumen yang cocok dengan Style.</li><li>• <b>Chd1, Chd2:</b> Ini meliputi dukungan chord ritmis, yang umumnya terdiri dari Voice piano atau gitar.</li><li>• <b>Pad:</b> Bagian ini digunakan untuk instrumen yang ditahan (sustain) seperti dawai, organ, paduan suara, dsb.</li><li>• <b>Phr1, Phr2:</b> Bagian-bagian ini digunakan untuk tabuhan drum yang enerjik, chord arpeggio, dan ekstra lain yang membuat pengiring jadi lebih menarik.</li></ul>



<i>Song1-8, Song9-16</i>	Pilih ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar bagian (channel) Lagu.
------------------------------	--

### 3 Tekan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih halaman parameter yang akan diedit.

<i>Volume/Pan</i>	Untuk menyesuaikan volume dan panning untuk setiap bagian dan mengubah Voice.
<i>Filter</i>	Untuk menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kecemerlangan suara untuk setiap bagian.
<i>Effect</i>	Untuk memilih jenis efek dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.
<i>EQ</i>	Untuk menyesuaikan parameter ekualisasi guna mengoreksi nada atau timbre bunyi untuk setiap bagian.

Tidak seperti halnya halaman lain, pilih halaman berikut bila Anda ingin menyesuaikan karakteristik tonal keseluruhan suara (selain untuk audio yang diterima melalui fungsi Audio Player USB dan Suara Input Audio) instrumen ini.

<i>Master EQ</i>	Untuk memilih jenis Master EQ (Ekualiser) yang diterapkan pada keseluruhan suara. Parameter terkait dapat diedit dan disimpan sebagai jenis Master EQ orisinal Anda.
<i>Compressor</i>	Untuk mengaktifkan/menonaktifkan Kompresor Master dan memilih jenisnya. Parameter terkait dapat diedit dan disimpan sebagai jenis Kompresor Master orisinal Anda.

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

### 4 Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih parameter, kemudian gunakan tombol [1▲▼] - [8▲▼] untuk mengatur nilai setiap bagian.

### 5 Simpan pengaturan Mixer Anda.

#### ■ Untuk menyimpan pengaturan *Panel*:

Daftarkan ke Memori Registrasi (halaman 81).

#### ■ Untuk menyimpan pengaturan *External*:

Untuk pengaturan mikrofon, daftarkan ke Memori Registrasi (halaman 81).

Untuk Suara Input Audio, operasi Simpan tidak diperlukan. Pengaturan ini akan tersimpan sekalipun instrumen dimatikan.

#### ■ Untuk menyimpan pengaturan *Style*:

Simpan sebagai file Style ke drive User atau flash-drive USB. Jika Anda ingin memanggil kembali pengaturan untuk penggunaan mendatang, pilih file Style yang disimpan di sini.

#### 1. Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Style Creator*, [ENTER]

#### 2. Setelah muncul pesan yang menanyakan apakah Anda ingin mengedit Style yang ada atau membuat Style baru, tekan salah satu tombol [5▲▼]/[6▲▼] (*Current Style*).

#### 3. Tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela *Rec Channel*.

#### 4. Tekan salah satu tombol [8▲▼] (*Save*) untuk memanggil tampilan Pemilihan Style, kemudian simpan pengaturan sebagai file Style (halaman 26).

### ■ Untuk menyimpan pengaturan *Song*:

Terlebih dahulu daftarkan pengaturan yang telah diedit sebagai bagian dari data Lagu (data Pengaturan), kemudian simpan Lagu tersebut ke drive User atau flash-drive USB. Jika Anda ingin mengingat pengaturan untuk penggunaan mendatang, pilih file Lagu yang disimpan di sini.

#### 1. Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER]

#### 2. Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih tab *Setup*.

#### 3. Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih item yang akan disimpan, kemudian tekan tombol [ENTER] untuk memasukkan (atau menghapus) tanda centangnya.

#### 4. Gunakan tombol [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Apply*) untuk benar-benar menerapkan perubahan.

#### 5. Tekan salah satu tombol [8▲▼] (*Save*) untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu, kemudian simpan pengaturan sebagai file Lagu (halaman 26).

## Fitur Lanjutan

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



### **PERHATIAN**

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

### **PEMBERITAHUAN**

Jangan meletakkan perangkat eksternal dalam posisi yang tidak stabil. Hal tersebut dapat menyebabkan perangkat jatuh dan mengakibatkan kerusakan.

## Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])

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 26), atau, Anda dapat menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas melalui adaptor LAN nirkabel USB (halaman 94).

### **Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]**

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

#### **CATATAN**

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

#### **■ Perangkat USB yang kompatibel**

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

Perangkat USB lain seperti hub USB, keyboard atau mouse komputer tidak dapat digunakan. Instrumen tidak harus mendukung semua perangkat USB yang tersedia secara komersial. Yamaha tidak dapat menjamin pengoperasian perangkat USB yang Anda beli. Sebelum membeli perangkat USB untuk digunakan bersama instrumen ini, harap kunjungi halaman web berikut untuk memeriksa “Compatible USB Device List” (Daftar Perangkat USB yang Kompatibel): <https://download.yamaha.com/>

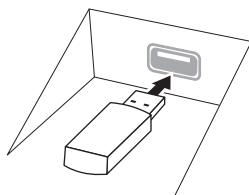
Walaupun perangkat USB 2.0 hingga 3.0 dapat digunakan pada instrumen ini, waktu untuk menyimpan ke atau memuat dari perangkat USB mungkin berbeda, bergantung pada jenis data atau status instrumen. Perangkat USB 1.1 tidak dapat digunakan pada instrumen ini.

#### **PEMBERITAHUAN**

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**

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

#### **Menggunakan flash-drive USB**

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

#### **■ Jumlah maksimal flash-drive USB**

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

#### **■ Memformat flash-drive USB**

Anda harus memformat flash-drive USB hanya dengan instrumen ini (halaman 92). Flash-drive USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

#### **PEMBERITAHUAN**

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

#### **■ Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)**

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

#### **■ Mematikan instrumen**

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

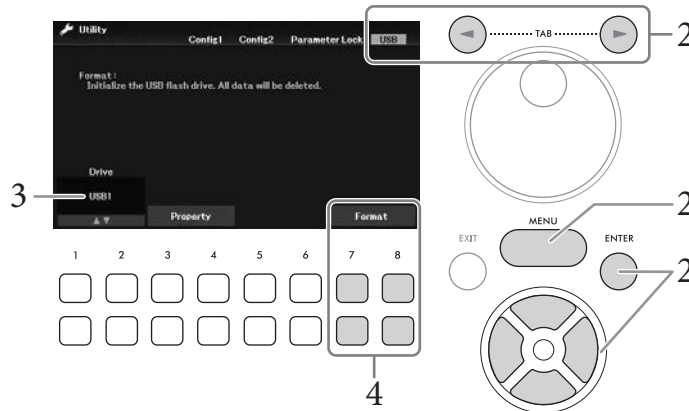
## Memformat Flash-Drive USB

Bila flash-drive USB telah dihubungkan, sebuah pesan akan muncul yang menunjukkan bahwa flash-drive USB yang terhubung belum diformat. 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.

- 1 Hubungkan flash-drive USB yang akan diformat ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Panggil tampilan pengoperasian.  
[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *USB*



- 3 Pastikan bahwa *USB1* diperlihatkan sebagai drive yang tersedia.
- 4 Gunakan tombol [7▼▲]/[8▼▲] (*Format*) untuk memformat flash-drive USB. Tekan salah satu tombol [7▼▲] (*Yes*) untuk benar-benar menjalankan operasi Format.

### Mengonfirmasi sisa memori

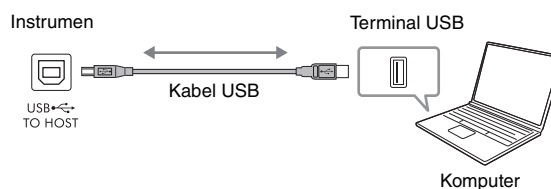
Anda dapat memeriksa sisa memori flash-drive USB yang terhubung dengan menggunakan tombol [3▼▲] / [4▼▲] (*Property*) dalam langkah 3 di atas.

## Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST])

Dengan menghubungkan komputer ke terminal [USB TO HOST], Anda dapat mentransfer data MIDI atau data Audio antara instrumen dan komputer. 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.
- Jika Anda menggunakan aplikasi DAW (Digital Audio Workstation) bersama instrumen ini, nonaktifkan fungsi Audio Loopback (halaman 93). Jika tidak, bisa terjadi suara nyaring, bergantung pada pengaturan komputer atau perangkat lunak aplikasi.



## CATATAN

- Saat menggunakan kabel USB untuk menghubungkan instrumen ke komputer Anda, buatlah koneksi langsung tanpa melalui hub USB.
- Instrumen akan memulai transmisi sesaat kemudian setelah koneksi USB dibuat.

## Mentransmisikan/Menerima Data Audio (fungsi Antarmuka Audio USB)

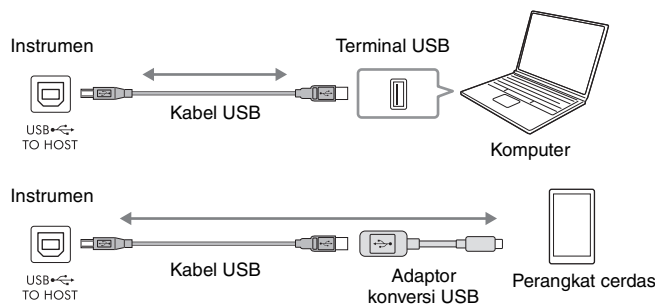
Dengan menghubungkan komputer atau perangkat cerdas ke terminal [USB TO HOST] melalui kabel USB, data audio digital dapat ditransmisikan/diterima. Fungsi Antarmuka Audio USB ini memberikan keuntungan berikut:

### ■ Memainkan data audio dengan kualitas suara yang tinggi

Ini memberi Anda suara yang jernih dan langsung dengan kualitas suara yang minim derau dan penurunan kualitas daripada yang berasal dari jack [AUX IN].

### ■ Merekam permainan Anda pada instrumen sebagai data audio dengan menggunakan perangkat lunak perekaman atau perangkat lunak produksi musik

Data audio yang telah direkam dapat dimainkan kembali pada komputer atau perangkat cerdas.



## CATATAN

- Saat mentransmisikan atau menerima sinyal audio dengan menggunakan komputer yang menjalankan Windows, Driver USB Steinberg Yamaha harus diinstal ke komputer. Untuk mengetahui detailnya, lihat "Computer-related Operations" (Pengoperasian yang Menyangkut Komputer) pada situs web.
- Untuk instruksi tentang menghubungkan ke perangkat cerdas, lihat "Smart Device Connection Manual" (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas) pada situs web.

## Mengaktifkan/Menonaktifkan Audio Loopback

Ini memungkinkan Anda mengatur apakah Suara Input Audio (halaman 95) dari perangkat eksternal disalurkan ke komputer atau perangkat cerdas atau tidak bersama permainan yang dilakukan pada instrumen. Untuk menyalurkan output Suara Input Audio, atur Audio Loopback ke On.

Misalnya, jika Anda ingin merekam Suara Input Audio serta suara yang dimainkan pada instrumen dengan menggunakan komputer atau perangkat cerdas yang terhubung, atur ini ke On. Jika Anda bermaksud hanya merekam suara yang dimainkan pada instrumen dengan menggunakan perangkat atau komputer atau perangkat cerdas, atur ini ke Off.

Pengaturan dapat dibuat melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Utility**, [ENTER] → TAB [◀] **Config1** → tombol Kursor [▲][▼] **2 Audio Loopback**.

## CATATAN

- Saat merekam dengan menggunakan fungsi Perekam Audio USB (halaman 75), Suara Input Audio dari perangkat eksternal akan direkam bila ini diatur ke *On*, dan tidak akan direkam bila diatur ke *Off*.
- Suara tidak dapat disalurkan ke perangkat yang dihubungkan melalui jack [AUX IN] atau Bluetooth.

## Menghubungkan ke Perangkat Cerdas (jack [AUX IN]/Bluetooth/terminal [USB TO HOST]/LAN Nirkabel)

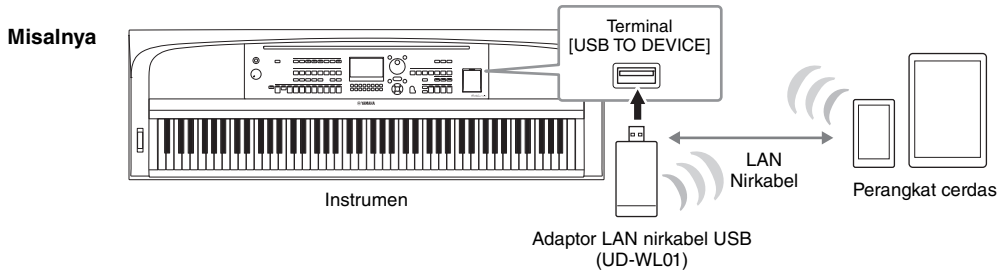
Menghubungkan perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet akan memberikan keuntungan berikut:

- Dengan menghubungkan melalui jack [AUX IN] (halaman 95) atau Bluetooth (halaman 96), Anda dapat mendengarkan output suara dari perangkat cerdas melalui speaker bawaan instrumen.
- Dengan menghubungkan melalui terminal [USB TO HOST], Anda dapat mentransmisikan/menerima data audio (fungsi Antarmuka Audio USB; halaman 93).
- Dengan menghubungkan melalui adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; dijual secara terpisah) atau kabel USB, Anda dapat menggunakan berbagai aplikasi perangkat cerdas yang kompatibel.

Untuk mengetahui instruksi tentang menghubungkan dengan menggunakan metode selain melalui jack [AUX IN] atau Bluetooth, lihat “Smart Device Connection Manual” (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas) pada situs web.

### PEMBERITAHUAN

- Gunakan kabel USB jenis AB dengan panjang kurang dari 3 meter. Kabel USB 3.0 tidak dapat digunakan.
- Jangan menghubungkan produk ini ke Wi-Fi umum dan/atau Internet secara langsung. Hanya hubungkan produk ini ke Internet melalui router dengan perlindungan kata sandi yang kuat. Berkonsultasilah dengan pabrikan router Anda untuk informasi tentang praktik terbaik keamanan.



### CATATAN

- Adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01) mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.
- Sebelum menggunakan terminal [USB TO DEVICE], pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]” pada halaman 91.
- Saat menggunakan kabel USB untuk menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas Anda, buatlah koneksi langsung tanpa melalui hub USB.
- Instrumen akan memulai transmisi sesaat kemudian setelah perangkat cerdas dihubungkan.
- Bila Anda menggunakan perangkat cerdas di dekat instrumen, kami merekomendasikan agar Anda mengaktifkan Wi-Fi atau Bluetooth setelah mengaktifkan “Airplane Mode” (Mode Pesawat) pada perangkat itu untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
- Anda dapat mengatur apakah Input Suara Audio dari perangkat eksternal disalurkan ke komputer atau perangkat cerdas atau tidak bersama permainan yang dilakukan pada instrumen. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 93.

## Menggunakan Aplikasi Perangkat Cerdas

Dengan menghubungkan ke perangkat cerdas dan menggunakan aplikasi perangkat cerdas yang kompatibel, Anda dapat menikmati instrumen ini lebih baik. Untuk informasi tentang aplikasi dan perangkat cerdas yang kompatibel, akseslah halaman web aplikasi yang bersangkutan di halaman berikut: <https://www.yamaha.com/kbdapps/>

## Mendengarkan Playback Audio melalui Perangkat Eksternal lewat Speaker Instrumen (jack [AUX IN]/Bluetooth/terminal [USB TO HOST])

Playback audio melalui perangkat yang terhubung dapat disalurkan dari speaker instrumen. Untuk menyalurkan input audio, hubungkan perangkat eksternal melalui salah satu metode berikut.

- Menghubungkan ke jack [AUX IN] dengan menggunakan kabel audio
- Menghubungkan melalui Bluetooth (fungsi Audio Bluetooth; halaman 96)
- Menghubungkan ke terminal [USB TO HOST] dengan menggunakan kabel USB (fungsi Antarmuka Audio USB; halaman 93)

Saat menghubungkan ke perangkat cerdas, Anda juga dapat menghubungkan dengan menggunakan adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; dijual secara terpisah). Untuk informasi tentang koneksi dengan perangkat cerdas, lihat halaman 94.

### Suara Input Audio:

Dalam buku panduan ini, “Suara Input Audio” merujuk pada audio yang dimasukkan ke instrumen dari perangkat eksternal yang dihubungkan dengan berbagai metode ini.

### CATATAN

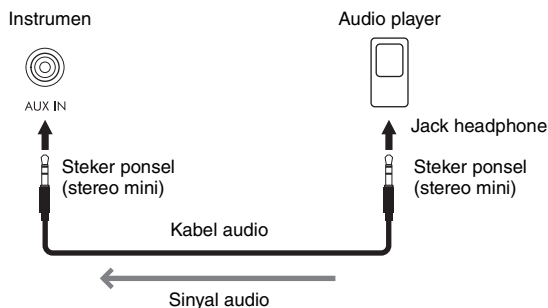
- Volume Suara Input Audio dapat disesuaikan dari perangkat eksternal.
- Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara bunyi instrumen dan Input Suara Audio dalam tampilan *Mixer* (halaman 88).
- Anda dapat mengatur apakah Suara Input Audio dari perangkat eksternal disalurkan ke komputer atau perangkat cerdas atau tidak bersama permainan yang dilakukan pada instrumen. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 93.

## Menghubungkan ke Audio Player dengan menggunakan Kabel Audio (jack [AUX IN])

Anda dapat menyambungkan jack headphone audio player seperti ponsel cerdas dan audio player portabel ke jack [AUX IN] instrumen. Playback Audio pada perangkat terhubung disalurkan dari speaker bawaan instrumen ini.

### 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).

### Meminimalkan derau suara input melalui Pengontrol Derau

Secara default, instrumen ini memotong derau yang tidak diinginkan dari suara input. Walau demikian, hal ini dapat menyebabkan bunyi yang diinginkan terpotong, misalnya bunyi yang berangsur hilang pada piano atau gitar akustik. Untuk menghindarinya, atur Pengontrol Derau ke Off melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER] → TAB [◀] *Config1* → tombol Kursor [▲][▼] 2 *AUX In Noise Gate*.

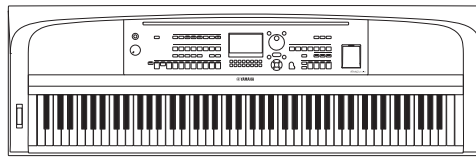
## Mendengarkan data Audio dari perangkat yang dilengkapi Bluetooth melalui instrumen ini (Fungsi Audio Bluetooth)

Sebelum menggunakan fungsi Bluetooth, pastikan membaca “Tentang Bluetooth” pada halaman 97.

Anda dapat memainkan suara data audio yang disimpan dalam perangkat yang dilengkapi Bluetooth, seperti ponsel cerdas atau audio player portabel, pada instrumen ini dan mendengarkannya melalui speaker bawaan instrumen.

### Perangkat yang dilengkapi Bluetooth:

Dalam buku panduan ini, “perangkat yang dilengkapi Bluetooth” merujuk pada perangkat yang dapat mentransmisikan data audio yang disimpan di dalamnya ke instrumen dengan menggunakan fungsi Bluetooth, melalui komunikasi nirkabel. Agar beroperasi dengan benar, perangkat harus kompatibel dengan A2DP (Advanced Audio Distribution Profile). Fungsi Audio Bluetooth dijelaskan di sini dengan menggunakan perangkat cerdas sebagai contoh perangkat yang dilengkapi Bluetooth.



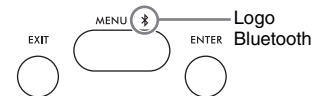
Instrumen



Perangkat yang dilengkapi Bluetooth

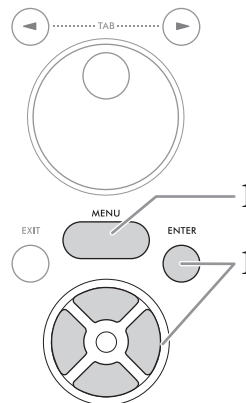
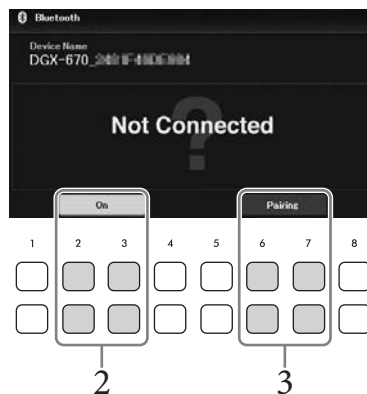
### Kemampuan Bluetooth

Bergantung pada negara tempat Anda membeli produk ini, instrumen mungkin saja tidak memiliki kemampuan Bluetooth. Jika logo Bluetooth dicetak di tombol [MENU], berarti produk tersebut dilengkapi dengan fungsionalitas Bluetooth.



## 1 Panggil tampilan Bluetooth.

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] **Bluetooth**, [ENTER]



## 2 Pastikan bahwa fungsi Bluetooth diatur ke On.

Anda dapat mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Bluetooth dengan menggunakan tombol [2▲▼]/[3▲▼].



### 3 Gunakan tombol [6▲▼]/[7▲▼] (*Paring*) untuk menyandingkan dengan perangkat yang dilengkapi Bluetooth.

Jika Anda ingin menghubungkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth ke instrumen, perangkat tersebut perlu disandingkan dahulu dengan instrumen. Setelah perangkat disandingkan dengan instrumen ini, maka tidak perlu lagi melakukan penyandingan. Anda juga dapat memulai penyandingan cukup dengan menekan dan menahan tombol [MENU] selama 3 detik (tidak perlu memanggil tampilan Bluetooth).

#### **CATATAN**

- “Penyandingan” berarti mendaftarkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth pada instrumen ini, dan melakukan saling mengenali untuk komunikasi nirkabel di antara keduanya.
- Hanya satu perangkat cerdas yang dapat dihubungkan ke instrumen ini untuk setiap kalinya (walaupun dapat disandingkan hingga 8 perangkat cerdas ke instrumen ini). Bila menyandingkan dengan perangkat cerdas ke-9 telah berhasil, data penyandingan untuk perangkat dengan tanggal koneksi paling lama akan dihapus.
- Headphone atau speaker Bluetooth tidak dapat disandingkan.

### 4 Pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth, aktifkan fungsi Bluetooth dan pilih nama perangkat yang berisi “DGX-670” dari daftar koneksi.

Setelah penyandingan selesai, nama perangkat yang dilengkapi Bluetooth tersebut dan kata “*Connected*” akan diperlihatkan dalam tampilan.

#### **CATATAN**

Jika Anda diharuskan memasukkan kunci sandi, masukkan angka “0000”.

### 5 Mainkan data audio pada perangkat cerdas untuk memastikan bahwa speaker bawaan instrumen dapat menyalurkan bunyi audio.

Bila Anda menyalakan instrumen di saat berikutnya, perangkat yang dilengkapi Bluetooth yang terakhir dihubungkan akan dihubungkan ke instrumen ini secara otomatis, jika fungsi Bluetooth pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen diaktifkan. Jika tidak dihubungkan secara otomatis, pilih nama model instrumen dari daftar koneksi pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth tersebut.

#### **Tentang Bluetooth**

Bluetooth adalah teknologi untuk komunikasi nirkabel antar perangkat dalam area sekitar 10 meter (33 ft.) dengan menggunakan band frekuensi 2,4 GHz.

#### **■ Menangani komunikasi Bluetooth**

Band 2,4 GHz yang digunakan oleh perangkat yang kompatibel dengan Bluetooth adalah band radio yang digunakan bersama oleh beberapa jenis perlengkapan. Walaupun perangkat yang kompatibel dengan Bluetooth menggunakan teknologi yang meminimalkan pengaruh komponen lain yang menggunakan band radio yang sama, pengaruh tersebut dapat mengurangi kecepatan atau jarak komunikasi dan dalam beberapa kasus mengganggu komunikasi.

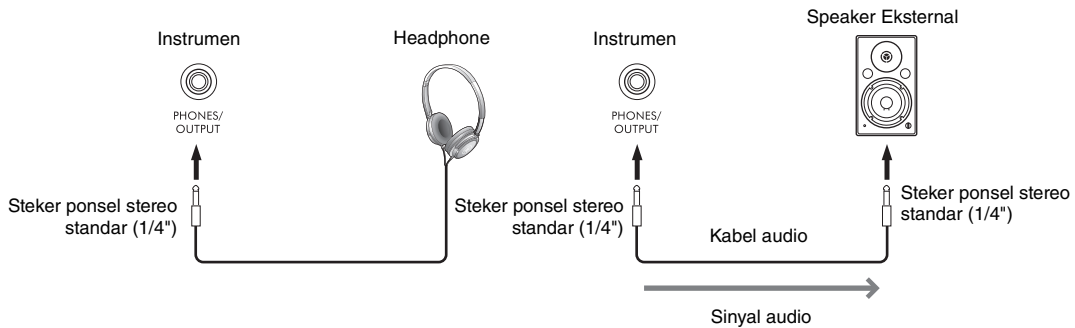
- Kecepatan transfer sinyal dan jarak yang memungkinkan komunikasi berbeda-beda sesuai dengan jarak antar perangkat yang berkomunikasi, keberadaan penghalang, kondisi gelombang radio, dan jenis perlengkapan.
- Yamaha tidak menjamin semua koneksi nirkabel antara unit dan perangkat akan kompatibel dengan fungsi Bluetooth.

## Menghubungkan Headphone atau Speaker Eksternal (jack [PHONES/OUTPUT])

Jack [PHONES/OUTPUT] dapat digunakan untuk menghubungkan headphone, serta untuk mengirim sinyal output ke perangkat yang terhubung, seperti speaker, perekam, atau komputer. Speaker instrumen ini secara otomatis dimatikan bila steker telah dimasukkan ke jack ini.

### ⚠ **PERHATIAN**

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



### **PEMBERITAHUAN**

- Untuk menghindari risiko kerusakan, nyalakan dahulu instrumen, kemudian nyalakan perangkat eksternal. Saat mematinkannya, terlebih dahulu matikan perangkat eksternal, kemudian matikan instrumen. Karena instrumen dapat dimatikan secara otomatis oleh fungsi Auto Power Off (halaman 17), matikan perangkat eksternal, atau nonaktifkan Auto Power Off bila Anda tidak bermaksud mengoperasikan instrumen.
- Jangan menyalurkan output dari jack [PHONES/OUTPUT] ke jack [AUX IN]. Jika Anda membuat koneksi seperti ini, input sinyal di jack [AUX IN] akan dikeluarkan dari jack [PHONES/OUTPUT]. Koneksi seperti ini bisa menyebabkan perulangan umpan balik yang membuat permainan jadi tidak normal, bahkan bisa merusak perlengkapan.

### **CATATAN**

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

## Menirukan Sensasi Jarak Suara Alami (sekali pun saat menggunakan Headphone)— 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 VRM Voice (halaman 41) dan tidak memengaruhi output suara speaker instrumen. Pengaturan default fungsi ini adalah diaktifkan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkannya melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER] → TAB [◀] *Config1* → tombol Kursor [▼] **3 Stereophonic Optimizer**. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 10.

## Menghubungkan Mikrofon (jack [MIC INPUT])

Ke jack [MIC INPUT] (jack telepon standar), Anda dapat menghubungkan mikrofon untuk menikmati nyanyian bersama permainan keyboard Anda atau bersama playback Lagu/Audio. Untuk instruksi, lihat halaman 77.

## Menghubungkan Pedal Kaki (jack [AUX PEDAL])

Sakelar kaki yang disertakan atau pedal kaki lainnya yang dijual secara terpisah (FC3A, FC4A atau FC5) dapat dihubungkan ke jack [AUX PEDAL]. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 14.

### CATATAN

- Pastikan instrumen telah dimatikan saat menghubungkan atau melepaskan pedal.
- Jangan menekan sakelar kaki saat menyalakan instrumen. Melakukan hal ini akan mengubah polaritas pedal yang telah dikenali, sehingga menyebabkan pengoperasian jadi terbalik.

## Menghubungkan Unit Pedal (jack [PEDAL UNIT])

Unit pedal LP-1B atau LP-1WH yang dijual secara terpisah dapat dihubungkan ke jack [PEDAL UNIT]. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 15.

### CATATAN

- Pastikan instrumen telah dimatikan saat menghubungkan atau melepaskan pedal.
- Jangan menekan pedal saat menyalakan instrumen. Melakukan hal ini akan mengubah polaritas pedal yang telah dikenali, sehingga menyebabkan pengoperasian jadi terbalik.

## Fitur Lanjutan

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



**Menetapkan fungsi tertentu pada setiap pedal:**

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [◀] *Pedal*

**Membuat pengaturan yang berkaitan dengan MIDI:**

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *MIDI*, [ENTER]

**Membuat pengaturan LAN nirkabel:**

[MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] *Wireless LAN*, [ENTER]

# 10 Menu

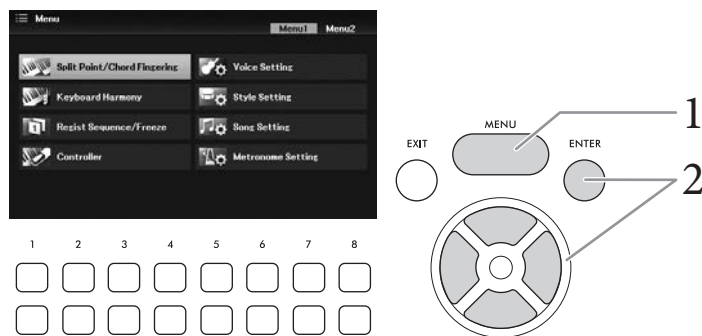
– Membuat Pengaturan Global dan Menggunakan Fitur Lanjutan –

Menu menyediakan aneka pengaturan praktis dan alat bantu untuk instrumen. Ini termasuk pengaturan umum yang memengaruhi seluruh instrumen, juga pengaturan detail untuk fungsi-fungsi tertentu. Yang juga disertakan adalah fitur Creator lanjutan, seperti untuk membuat Style dan Lagu sendiri.

## Prosedur Dasar

Bagian ini membahas cara memanggil tampilan pengoperasian untuk setiap fungsi saja. Untuk informasi tentang apa yang dapat Anda lakukan dengan setiap fungsi, atau di mana Anda dapat menemukan instruksi detail, lihat Daftar Fungsi pada halaman 101.

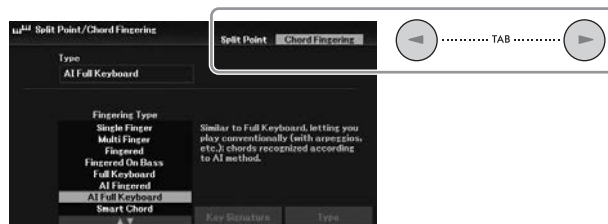
### 1 Tekan tombol [MENU] untuk memanggil tampilan Menu.



### 2 Pindahkan kursor ke fungsi yang diinginkan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER] untuk memanggil tampilan yang bersangkutan.

Tampilan *Menu* terdiri dari dua halaman (*Menu1/Menu2*). Anda dapat berpindah antar halaman dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶], walaupun tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] juga dapat digunakan.

### 3 Jika tampilan terdiri dari beberapa halaman (tab), gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih halaman yang diinginkan.



### 4 Buat pengaturan atau operasi yang diinginkan pada halaman yang relevan.

## Daftar Fungsi

Daftar ini menjelaskan secara singkat apa yang dapat Anda lakukan dalam tampilan yang dipanggil melalui tombol [MENU]. Untuk informasi selengkapnya, lihat referensi halaman dan bab yang ditunjukkan di bawah ini.

Menu1	Deskripsi		Panduan untuk Pemilik	Panduan Referensi
<b>Split Point/ Chord Fingering</b>	<b>Split Point</b>	Menentukan Titik Pisah dan Area Deteksi Chord.	Halaman 58	Bab 3
	<b>Chord Fingering</b>	Menentukan jenis Chord Fingering.	Halaman 56	Bab 3
<b>Keyboard Harmony</b>	Untuk memilih jenis Harmoni Keyboard dan membuat pengaturan terkait. Tampilan ini juga dapat dipanggil melalui [VOICE EFFECT] → tombol Kursor [▼] 2 <i>Keyboard Harmony</i> → [4▲▼] (Type).		Halaman 46	Bab 2
<b>Regist Sequence/ Freeze</b>	<b>Registration Sequence</b>	Menentukan urutan pemanggilan pengaturan Memori Registrasi saat menggunakan tombol TAB [◀][▶] atau sakelar kaki (pedal).	–	Bab 7
	<b>Freeze</b>	Menentukan grup pengaturan (Voice, Style, dsb.) yang tetap tidak berubah sekalipun Anda memanggil pengaturan panel melalui Memori Registrasi.	–	Bab 7
<b>Controller</b>	<b>Pedal</b>	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke pedal.	–	Bab 9
	<b>Setting</b>	Untuk mengatur Respons Sentuhan keyboard, pengaturan pitch bend, dsb.	Halaman 43, 45	Bab 9
<b>Voice Setting</b>	<b>Piano</b>	Untuk mengaktifkan/menonaktifkan efek VRM, atau menyesuaikan kedalaman Reverb/Chorus dan pengaturan lainnya untuk Suara piano.	Halaman 41	Bab 2
	<b>Tune</b>	Untuk menyesuaikan tinada setiap bagian keyboard (Utama/Layer/Left).	–	Bab 2
	<b>Voice Set Filter</b>	Menentukan pengaturan (efek, dsb.) mana yang telah dikaitkan dengan Voices; yang tidak akan dipanggil saat memilih Voice.	–	Bab 2
<b>Style Setting</b>	<b>Setting1, 2</b>	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Style seperti Unison & Accent, Auto Fill-in, jenis Intro/Penutup, Sinkronisasi Berhenti, Stop ACMP, dsb.	Halaman 54	Bab 3
	<b>Adaptive Style</b>	Untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Adaptive Style dan membuat pengaturan terkait.	Halaman 51	–
<b>Song Setting</b>	<b>Play</b>	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Lagu seperti mode ulangi, jenis maju cepat, Mulai Cepat, dsb.	Halaman 67	Bab 4
	<b>Setting</b>	Untuk membuat pengaturan umum bagi Lagu seperti mode Panduan, dan penetapan channel untuk bagian Right dan Left.	Halaman 66	Bab 4
<b>Metronome Setting</b>	Menentukan volume, bunyi, dan tanda birama metronom. Jenis suara atau volume suara yang dihasilkan saat mengetuk tombol [TEMPO/TAP] juga dapat diatur.		–	Bab 2

Menu2	Deskripsi		Panduan untuk Pemilik	Panduan Referensi
<b>Style Creator</b>	Untuk membuat Style dengan mengedit Style preset, atau dengan merekam channel Style satu per satu.		–	Bab 3
<b>Song Creator</b>	Untuk membuat Lagu dengan mengedit Lagu yang telah direkam atau dengan merekam ulang bagian tertentu.		–	Bab 4
<b>Chord Tutor</b>	Menampilkan contoh cara memainkan chord yang bersangkutan dengan nama chord yang ditetapkan.		–	Bab 3
<b>Master Tune/ Scale Tune</b>	<b>Master Tune</b>	Untuk menyetel lagi tinada seluruh instrumen dengan interval 0,2 Hz.	Halaman 45	Bab 2
	<b>Scale Tune</b>	Untuk memilih jenis tangga nada dan menala tinada not (kunci) yang diinginkan dalam per seratus seminada.	Halaman 45	Bab 2
<b>Bluetooth</b> <sup>**1</sup>	Untuk menghubungkan ke perangkat yang dilengkapi Bluetooth.		Halaman 96	–
<b>MIDI</b>	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan MIDI.		–	Bab 9

<i>Menu2</i>		<b>Deskripsi</b>	<b>Panduan untuk Pemilik</b>	<b>Panduan Referensi</b>
<b>Utility</b>	<b>Config 1, 2</b>	Untuk membuat pengaturan umum seperti output speaker, AUX In Noise Gate, Audio Loopback, Optimiser Stereofonis, IAC, dsb.	Halaman 17, 93, 95, 98	Bab 10
	<b>Parameter Lock</b>	Menentukan parameter (efek, Titik Pisah, dsb.) yang tetap tidak berubah bila pengaturan panel diubah melalui Memori Registrasi, Pengaturan Satu Sentuhan, dsb.	–	Bab 10
	<b>USB</b>	Menunjukkan kapasitas flash-drive USB yang terhubung, dan memungkinkan Anda memformatnya.	Halaman 92	–
<b>System</b>	<b>Common</b>	Menunjukkan versi firmware instrumen ini, dan memungkinkan Anda membuat pengaturan dasar, misalnya bahasa untuk tampilan dan fungsi Mati Secara Otomatis.	Halaman 18	–
	<b>Backup/Restore</b>	Untuk membuat cadangan dan memulihkan pengaturan serta data yang tersimpan di drive User pada instrumen.	Halaman 33	–
	<b>Setup Files</b>	Untuk menyimpan dan memanggil pengaturan instrumen yang ditetapkan.	–	Bab 10
	<b>Reset</b>	Untuk mengembalikan pengaturan instrumen ke default pabrik.	–	Bab 10
<b>Wireless LAN</b> *2		Untuk membuat pengaturan menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet melalui adaptor LAN nirkabel USB.	–	Bab 9

\*1 Fungsi ini hanya muncul pada tampilan Menu jika instrumen dilengkapi dengan fungsionalitas Bluetooth. Bergantung pada negara tempat Anda membelinya, Bluetooth mungkin saja tidak tersedia.

\*2 Fungsi ini hanya muncul pada tampilan Menu bila adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; dijual secara terpisah) telah terhubung.

# Pemecahan Masalah

Umum	
<b>Terdengar bunyi klik atau pop bila instrumen dinyalakan atau dimatikan.</b>	Hal ini normal. Arus listrik sedang mengalir ke instrumen.
<b>Instrumen dimatikan secara otomatis.</b>	Hal ini normal dan karena fungsi Mati Secara Otomatis. Jika perlu, atur parameter fungsi Mati Secara Otomatis (halaman 18).
<b>Terdengar berisik dari speaker instrumen.</b>	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.
<b>Terdengar berisik dari speaker instrumen atau headphone saat menggunakan instrumen bersama aplikasi pada perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet.</b>	Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada perangkat cerdas, kami merekomendasikan agar Anda mengaktifkan Wi-Fi atau Bluetooth setelah mengaktifkan "Airplane Mode" (Mode Pesawat) pada perangkat itu untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
<b>Di LCD, ada beberapa titik tertentu yang selalu menyala atau tidak menyala.</b>	Ini adalah akibat piksel cacat dan kadang-kadang terjadi TFT-LCD; ini tidak menunjukkan masalah dalam pengoperasian.
<b>Berisik mekanis terdengar selama memainkan.</b>	Mekanisme keyboard pada instrumen ini menirukan mekanisme keyboard piano sungguhan. Berisik mekanis juga terdengar di piano.
<b>Ada sedikit perbedaan dalam kualitas suara antar not yang dimainkan pada keyboard.</b>	Hal ini normal dan akibat sistem sampling instrumen.
<b>Beberapa Voice mempunyai bunyi berulang.</b>	
<b>Beberapa derau atau vibrato terdengar jelas pada titinada yang lebih tinggi, bergantung pada Voice.</b>	
<b>Volume keseluruhan pelan atau tidak terdengar suara.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volume master mungkin diatur terlalu rendah. Atur volume master ke tingkat yang sesuai dengan putaran [MASTER VOLUME].</li> <li>• Semua bagian keyboard dinonaktifkan. Gunakan tombol PART ON/OFF [MAIN]/[LAYER]/[LEFT] untuk mengaktifkan bagian yang diinginkan.</li> <li>• Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan <i>Mixer</i> (halaman 88).</li> <li>• Pastikan channel yang diinginkan diatur ke on (halaman 53, 65).</li> <li>• Pastikan tidak memasang headphone atau steker adaptor ke jack [PHONES/OUTPUT].</li> <li>• Pastikan bahwa pengaturan Speaker diatur ke <i>On</i>: [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] <i>Utility</i>, [ENTER] → TAB [◀] <i>Config1</i> → tombol Kursor [▲] 1 <i>Speaker</i>. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 10.</li> </ul>
<b>Suara terdistorsi atau berisik.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volume mungkin disetel terlalu tinggi. Pastikan semua pengaturan volume yang relevan telah sesuai.</li> <li>• Ini mungkin disebabkan oleh pengaturan efek atau filter tertentu. Periksa pengaturan efek atau filter dan ubah bila perlu dalam tampilan <i>Mixer</i>, dengan mengacu Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 8.</li> </ul>
<b>Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.</b>	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal (halaman 106) instrumen. Bila melebihi polifoni maksimal, not yang paling dahulu dimainkan akan berhenti berbunyi, yang membuat not yang terakhir dimainkan dibunyikan.
<b>Volume keyboard lebih rendah daripada volume playback Lagu/Style.</b>	Volume bagian-bagian keyboard mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume keyboard (Utama/Layer/Left), atau turunkan volume Lagu/Style dalam tampilan <i>Mixer</i> (halaman 88).
<b>Tampilan Utama tidak muncul bahkan saat menyalakan instrumen.</b>	Ini mungkin terjadi jika flash-drive USB telah dipasang ke instrumen. Pemasangan beberapa flash-drive USB mungkin mengakibatkan interval yang lama antara menyalakan instrumen dan munculnya tampilan Utama. Untuk menghindari hal ini, nyalakan instrumen setelah melepaskan perangkat.
<b>Beberapa karakter nama file/folder berantakan.</b>	Pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file/folder (halaman 18).

Umum	
<b>File yang ada tidak diperlihatkan.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekstensi file (.MID, dsb.) mungkin telah diubah atau dihapus. Secara manual, ganti nama file, dengan menambahkan ekstensi yang sesuai, pada komputer.</li> <li>• 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.</li> </ul>

Voice	
<b>Voice yang dipilih dari tampilan Pemilihan Voice tidak berbunyi.</b>	Aktikan tombol PART ON/OFF untuk bagian yang diinginkan (halaman 38).
<b>Terdengar bunyi “tumpang-tindih” atau “ganda” yang aneh. Bunyinya sedikit berbeda setiap kali kunci dimainkan.</b>	Bagian Utama dan bagian Layer telah diaktifkan dan kedua bagian diatur untuk memainkan Voice yang sama. Nonaktifkan bagian Layer atau ubah Voice salah satu bagian.
<b>Beberapa Voice akan melompat satu oktaf di tininada bila dimainkan di register yang lebih tinggi atau lebih rendah.</b>	Hal ini normal. Beberapa Voice mempunyai batas tininada yang, bila sampai, akan menyebabkan jenis tininada ini bergeser.
<b>Tidak ada suara yang terdengar atau suaranya aneh di bagian tangan kiri.</b>	Jika parameter <i>Stop ACMP</i> diatur ke selain <i>Disabled</i> melalui [MENU] → tombol Cursor [▲][▼][◀][▶] <i>Style Setting</i> , [ENTER] → TAB [◀][▶] <i>Setting2</i> , Voice di bagian chord tidak berbunyi normal bila tombol [ACMP] aktif. Atur parameter <i>Stop ACMP</i> ke <i>Disabled</i> atau nonaktifkan tombol [ACMP]. Untuk mengetahui detail tentang fungsi Stop ACMP, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 3.

Style	
<b>Style tidak dimulai sekalipun tombol [START/STOP] telah ditekan.</b>	Channel Irama untuk Style yang dipilih mungkin tidak berisi data. Aktifkan tombol [ACMP] dan mainkan bagian tangan kiri pada keyboard untuk membunyikan bagian pengiring Style.
<b>Hanya channel irama yang dimainkan.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastikan fungsi Pengiring Otomatis telah diaktifkan; tekan tombol [ACMP].</li> <li>• Pastikan Anda memainkan kunci di bagian chord keyboard (halaman 49).</li> </ul>
<b>Style di flash-drive USB tidak dapat dipilih.</b>	Jika ukuran data Style besar (sekitar 120 KB atau lebih), Style tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk ditangani oleh instrumen.

Lagu	
<b>Lagu tidak dapat dipilih.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ini mungkin karena pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file Lagu (halaman 18).</li> <li>• Jika ukuran data Lagu besar (sekitar 300 KB atau lebih), Lagu tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk ditangani oleh instrumen.</li> </ul>
<b>Playback Lagu berhenti sebelum Lagu selesai.</b>	Fungsi Panduan telah diaktifkan. (Dalam hal ini, playback dalam keadaan “menunggu” kunci yang benar dimainkan.) Nonaktifkan fungsi Panduan (halaman 65).
<b>Nomor hitungan berbeda dari score di tampilan Posisi Lagu, yang diperlihatkan dengan menekan tombol [◀◀] (Putar Mundur)/[▶▶] (Maju cepat).</b>	Ini terjadi saat memainkan data musik yang telah diatur dengan tempo tetap yang spesifik.
<b>Saat memainkan Lagu, beberapa channel tidak dimainkan.</b>	Playback kanal-kanal ini mungkin diatur ke nonaktif. Aktifkan playback untuk kanal-kanal yang telah diatur ke nonaktif (halaman 65).
<b>Tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak ditampilkan dengan benar.</b>	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.



Perekam/Audio Player USB	
<b>Sebuah pesan yang menunjukkan drive sedang sibuk akan muncul, dan perekaman akan dibatalkan.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pastikan Anda menggunakan flash-drive USB yang kompatibel (halaman 91).</li> <li>Pastikan flash-drive USB mempunyai memori yang cukup (halaman 92).</li> <li>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 92) dan coba lagi merekam.</li> </ul>
<b>File audio tidak dapat dipilih.</b>	Format file mungkin tidak kompatibel dengan instrumen. Format yang kompatibel hanyalah WAV. File dengan proteksi DRM tidak dapat dimainkan.
<b>File terekam dimainkan pada volume yang berbeda bila dibandingkan dengan saat merekamnya.</b>	Volume playback audio telah diubah (halaman 74). Mengatur nilai volume ke 100 akan memainkan file pada volume yang sama dengan saat perekamannya.

Mikrofon	
<b>Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam.</b>	Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam sebagai Lagu (dalam format MIDI). Rekam dengan menggunakan Perekam Audio USB (halaman 75).

Mixer	
<b>Bunyi terdengar aneh atau berbeda dari harapan saat mengubah Voice irama (Drum kit, dsb.) untuk Style atau Lagu dari Mixer.</b>	Saat mengubah Voice irama/perkusi (drum kit, dsb.) untuk Style dan Lagu, pengaturan detail yang berkaitan dengan suara drum akan diatur ulang, dan dalam beberapa kasus Anda mungkin tidak dapat memulihkan bunyi orisinal. Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Lagu atau Style yang sama.

Koneksi	
<b>Speaker tidak dimatikan bila sepasang headphone dihubungkan ke jack [PHONES/ OUTPUT].</b>	Pengaturan Speaker adalah <i>On</i> . Atur pengaturan speaker ke <i>Headphone Switch</i> melalui [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] <i>Utility</i> , [ENTER] → TAB [◀] <i>Config1</i> → tombol Kursor [▼] <i>1 Speaker</i> . Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 10.
<b>Pengaturan aktif/nonaktif untuk pedal yang terhubung ke jack [AUX PEDAL] ditukar.</b>	Ubah pengaturan polaritas: [MENU] → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] <i>Controller</i> , [ENTER] → TAB [▶] <i>Setting</i> → tombol Kursor [▼] <i>3 AUX Pedal Polarity</i> . Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 9.
<b>Ikon LAN Nirkabel tidak diperlihatkan dalam tampilan Menu sekalipun adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan.</b>	Lepaskan adaptor LAN nirkabel USB dan hubungkan lagi.
<b>Perangkat yang dilengkapi Bluetooth tidak dapat disandingkan maupun dihubungkan ke instrumen.</b>	Periksa apakah fungsi Bluetooth pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth telah diaktifkan. Untuk menghubungkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen, fungsi Bluetooth pada kedua perangkat perlu diaktifkan. <ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen perlu disandingkan untuk menghubungkannya satu sama lain melalui Bluetooth (halaman 96).</li> <li>Jika ada perangkat (microwave oven, perangkat LAN nirkabel, dsb.) yang mengeluarkan sinyal dalam band frekuensi 2,4 GHz di dekat situ, jauhkan instrumen ini dari perangkat yang memancarkan sinyal frekuensi radio tersebut.</li> </ul>
<b>Bunyi yang salurkan ke jack [AUX IN] terputus.</b>	Volume output perangkat eksternal yang terhubung ke jack [AUX IN] instrumen ini terlalu rendah. Naikkan volume output perangkat eksternal. Tingkat volume yang dihasilkan melalui speaker instrumen ini dapat disesuaikan dengan menggunakan putaran [MASTER VOLUME]. Fungsi Pengontrol Derau mungkin memotong suara-suara lembut. Jika ini terjadi, nonaktifkan parameter <i>AUX In Noise Gate</i> (halaman 95).

# Spesifikasi

Nama Produk		Piano Digital		
Ukuran/Berat	Dimensi (L x Tb x T)	1.397 mm x 445 mm x 151 mm		
	Berat	21,4 kg		
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	88	
		Jenis	Keyboard GHS (Graded Hammer Standard) dengan keytop hitam pudar	
		Respons Sentuhan	Hard2/Hard1/Medium/Soft1/Soft2	
	Pengontrol Lainnya	Pitch Bend Wheel	Ya	
	Tampilan	Jenis	LCD WQVGA Warna TFT	
		Ukuran	4,3 inci (480 x 272 titik)	
		Fungsi Tampilan Score/Lirik/Teks	Ya	
		Bahasa	Inggris, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia	
	Panel	Bahasa	Inggris	
Voice	Penghasil Nada	Suara Piano	Yamaha CFX	
	Efek Piano	VRM	Ya	
		Sampel Pelepasan Kunci	Ya	
		Lepas Halus	Ya	
	Polifoni (maks.)		256	
	Preset	Jumlah Voice	601 Voice + 29 Drum/SFX Kit	
		Voice yang Disediakan	9 VRM Voice, 49 Super Articulation Voice, 23 MegaVoice, 11 Natural! Voice, 26 Sweet! Voice, 53 Cool! Voice, 68 Live! Voice	
	Kompatibilitas (untuk playback Lagu)		XG, GS, GM, GM2	
	Fitur Lainnya	Mono/Poli	Ya	
Efek	Jenis	Reverb	58 Preset + 30 Pengguna	
		Chorus	106 Preset + 30 Pengguna	
		DSP	295 Preset + 30 Pengguna	
		Kompresor Master	5 Preset + 30 Pengguna	
		Master EQ	5 Preset + 30 Pengguna	
		EQ Bagian	27 Bagian	
		Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ya	
		Optimiser Stereofonis	Ya	
	Fungsi	Dua (Lapisan)	Ya	
Pisah		Ya		
Style	Preset	Jumlah Style	263	
		Style yang Disediakan	215 Style Pro, 19 Style Session, 29 Style Pianist	
		Fingering	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard, Smart Chord (Chord Cerdas)	
		Kontrol Style	INTRO, MAIN VARIATION x 4, BREAK, ENDING, SIMPLE	
	Khusus	Style Creator	Ya	
	Fitur Lainnya	Pengaturan Satu Sentuhan (OTS)	4 untuk setiap Style	
		Adaptive Style	Ya (50 Style)	
		Unison & Accent	Ya (50 Style)	
	Kompatibilitas		Style File Format (SFF), Style File Format GE (SFF GE)	
Lagu (MIDI)	Preset	Jumlah Lagu Preset	100	
	Perekaman	Jumlah Track	16	
		Kapasitas Data	Sekitar 1 MB/Lagu	
		Song Creator	Ya	
	Format	Playback	SMF (Format 0, Format 1), XF	
Perekaman		SMF (Format 0)		

Perekam/ Audio Player USB	Waktu Perekaman (maks.)		80 menit/Lagu
	Format	Playback	WAV (44,1 kHz, 16-bit, stereo)
		Perekaman	WAV (44,1 kHz, 16-bit, stereo)
	Bentang Waktu		Ya
	Pergeseran Titinada		Ya
	Penghilang suara Vokal		Ya
Fungsi	Ruang Piano		Ya
	Memori Registrasi	Jumlah Tombol	4
		Kontrol	Registration Sequence (Urutan Registrasi), Freeze (Pembekuan)
	Playlist	Jumlah Rekaman (maks.)	500
	Pelajaran/Panduan		Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo
	Antarmuka Audio USB		44,1 kHz, 16-bit, stereo
	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya
		Rentang Tempo	5 – 500, Tempo Ketukan
		Transpose	-12 – 0 – +12
		Penalaan	414,8 – 440,0 – 466,8 Hz (selisih sekitar 0,2 Hz)
		Jenis Tangga Nada	9 Jenis
	Bluetooth (Mungkin tidak memiliki fungsionalitas ini, bergantung pada di negara mana Anda membeli produk.)	Versi Bluetooth	4,1
		Profil yang didukung	A2DP
		Kodek yang kompatibel	SBC
		Output nirkabel	Bluetooth kelas 2
		Jarak komunikasi maksimal	Sekitar 10 m
		Frekuensi Radio (Frekuensi Operasional)	2.402 – 2.480 MHz
		Daya output maksimal (EIRP)	4 dBm
		Jenis modulasi	GFSK, $\pi/4$ DQPSK, 8DPSK
Penyimpanan dan Konektivitas	Penyimpanan	Memori Internal	Sekitar 20 MB
		Drive Eksternal	Flash-drive USB
	Konektivitas	DC IN	16 V
		Headphone/Output	Jack telepon stereo standar
		Mikrofon	Jack telepon mono standar
		AUX IN	Jack mini stereo
		AUX PEDAL	Ya
		PEDAL UNIT	Ya
		USB TO DEVICE	Ya
		USB TO HOST	Ya
Sistem Suara	Amplifier	6 W × 2	
	Speaker	(12 cm + 5 cm) × 2	
Catu Daya	Adaptor AC	PA-300C	
	Konsumsi Daya	14,5 W (Saat menggunakan adaptor AC PA-300C)	
	Mati Secara Otomatis	Ya	
Aksesori yang Disertakan		Panduan untuk Pemilik, Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online), Garansi, Adaptor AC* (PA-300C), Kabel listrik*, Music rest, Sakelar kaki *Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.	
Aksesori Dijual Terpisah (Mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.)		Penyangga keyboard (L-300B/L-300WH), Unit pedal (LP-1B/LP-1WH), Adaptor AC (PA-300C), Headphone (HPH-150/HPH-100/HPH-50), Pedal kaki (FC3A), Sakelar kaki (FC4A/FC5), Adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01), Adaptor MIDI nirkabel (UD-BT01)	

Isi panduan ini berlaku pada spesifikasi terbaru sejak tanggal dipublikasikan. 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.

## Format yang Kompatibel

### ■ GM2

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

### ■ XG

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

### ■ GS

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

### ■ XF

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

### ■ SFF GE (Guitar Edition)

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

# Indeks

## A

Accent .....	55
Adaptive Style .....	51
Adaptor LAN nirkabel USB .....	94
AI Fingered .....	57
AI Full Keyboard .....	57
Akses Langsung .....	22
Aksesori .....	7
Antarmuka Audio USB .....	93
Audio .....	72
Audio Bluetooth .....	96
Audio Loopback .....	93
Audio Player USB .....	72
AUX IN .....	95

## B

Backup .....	33
Bagian akhir .....	50
Bagian Intro .....	50
Bagian Layer .....	38
Bagian Left .....	38
Bagian Utama .....	38
Balance .....	52, 89
Bicara .....	78
Break .....	52

## C

Channel (Bagian) .....	53, 65
Chord Detection Area .....	57
Chord Tutor .....	59

## D

Daya .....	16
Demo .....	11
DSP .....	46

## E

Efek (Mikrofon) .....	78
Efek (Mixer) .....	89
Efek (Voice) .....	45
Efek Voice .....	45
EQ .....	89

## F

Factory Reset .....	34
File .....	26
Fill-in .....	52
Filter .....	89
Fingered .....	56
Fingered On Bass .....	56
Flash-drive USB .....	91
Folder .....	27
Format .....	92

Freeze .....	83
Full Keyboard .....	57

## G

Ganti Nama .....	28
------------------	----

## H

Hapus .....	30
Headphone .....	98
Hentikan (Audio) .....	73
Hentikan (Style) .....	50

## I

IAC (Intelligent Acoustic Control) .....	17
--	----

## J

Jeda .....	62
Jenis Chord Fingering .....	56
Jenis Fingering .....	56

## K

Kembalikan (Factory Reset) .....	34
Keseimbangan Volume .....	52, 89
Keyboard Harmony .....	46
Kompresor Master .....	89
Komputer .....	92
Koneksi .....	91

## L

Lagu (MIDI) .....	60
Language .....	18
Left Hold .....	46
Link OTS .....	52
Lirik .....	64

## M

Mainkan (Audio) .....	72
Mainkan (Lagu) .....	61
Mainkan (Style) .....	50
Maju cepat .....	62, 73
Master EQ .....	89
Mati Secara Otomatis .....	17, 18
Memasukkan karakter .....	31
Memori Registrasi .....	80, 81
Menu .....	100
Metronom .....	44
MIDI .....	60
Mikrofon .....	77
Mixer .....	88
Multi Finger .....	56
Music rest .....	14

## N

Nama .....	28
------------	----

## O

Optimiser Stereofonis .....	98
Owner Name .....	18

## P

Panduan .....	65
Pedal .....	14
Pedal setengah .....	15
Penalaan .....	45
Pengaturan Panel (Penyetelan Panel) .....	13
Pengaturan Satu Sentuhan (OTS) .....	52
Pengaturan Ulang Piano .....	41
Pengiring .....	48
Pengiring Otomatis .....	48
Pengontrol Derau .....	95
Pengulangan A-B .....	67, 73
Penyangga .....	15
Penyangga keyboard .....	15
Perangkat Cerdas .....	94
Perekam Audio USB .....	75
Perekaman (Audio) .....	75
Perekaman (Lagu) .....	68
Perekaman (Ruang piano) .....	37
Pindah .....	29
Pitch Bend Wheel .....	45
Pitch Shift .....	74
Playlist .....	80, 84
Pulihkan .....	33
Putar Mundur .....	62, 73
Putaran Data .....	20

## R

Record .....	84
Reset .....	34
Respons Sentuhan .....	43
Ruang Piano .....	35

## S

Sakelar Kaki .....	14
Salin .....	29
Score .....	63
Sensitivitas Sentuh .....	43
Simpan .....	26
Single Finger .....	56
Sinkronisasi Mulai (Lagu) .....	62
Sinkronisasi Mulai (Style) .....	50
Smart Chord .....	57
Song Creator .....	71
Speaker .....	98
Style .....	48
Style Creator .....	59
Style Split Point .....	58
Suara Input Audio .....	95
Super Articulation Voice .....	42

## T

Tampilan Pemilihan File .....	24
Tampilan Utama .....	23
Teks .....	64
Tempo .....	52
Time Stretch .....	74
Titik Pisah .....	58
Titik Pisah sebelah kiri .....	58
Titinada .....	44
Tombol [1▲▼] – [8▲▼] .....	20
Tombol Kursor .....	19
Transpose .....	44
Tutor Kit Drum .....	40

## U

Ulangi .....	67, 74
Unison & Accent .....	54
Unit pedal .....	15
Urutan Registrasi .....	83
USB TO DEVICE .....	91
USB TO HOST .....	92

## V

Variasi Main (Utama) .....	51
Version .....	18
Vocal Cancel .....	74
Voice .....	38
Volume .....	17
Volume (Audio) .....	74
Volume (Mikrofon) .....	78
VRM (Virtual Resonance Modeling) .....	41

# 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-Strichodes.

## 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/dmi/address\\_list/](https://manual.yamaha.com/dmi/address_list/)

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

PRODUSEN :  
PT. YAMAHA MUSIC MANUFACTURING ASIA  
Kawasan Industri MM2100 Blok EE-3 Cikarang Barat, Bekasi 17520

Terdaftar pada Kemendag RI  
Nomor : PMKG.132.03.2020

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

© 2020 Yamaha Corporation  
Published 12/2024  
KSMA-D0



VDD7400