



Workstation Digital

PSR-SX6000

## Panduan Referensi

Panduan Referensi ini menjelaskan berbagai fitur canggih PSR-SX6000.  
Bacalah Panduan untuk Pemilik terlebih dahulu, sebelum membaca Panduan Referensi ini.



# Daftar Isi

Setiap bab dalam Panduan Referensi ini berhubungan dengan bab terkait dalam Panduan untuk Pemilik.

<b>1 Voice</b>	<b>3</b>	<b>4 Perekam/Audio Player USB</b>	<b>66</b>
Memilih voice MegaVoice, GM, XG, dan GM2 .....	3	<b>5 Mikrofon</b>	<b>67</b>
Mengubah Pengaturan Detail untuk Metronom atau Tap Tempo .....	4	Membuat Pengaturan Mikrofon .....	67
Membuat Pengaturan Detail untuk Harmoni/Arpeggio .....	5	Menyimpan atau Memanggil Pengaturan Mikrofon .....	71
Pengaturan yang Berkaitan dengan Tinada .....	6	<b>6 Multi Pad</b>	<b>72</b>
Menggunakan Kenop LIVE CONTROL .....	9	Membuat Multi Pad (Multi Pad Creator) .....	72
Mengedit Voice (Voice Set) .....	13	Mengedit Multi Pad .....	74
Mengubah Pengaturan Detail Voice (Respons Sentuhan, Mono/Poly, Arpeggio) .....	18	<b>7 Memori Registrasi</b>	<b>76</b>
Menonaktifkan Pemilihan Otomatis untuk Voice Set (Efek, dsb.) .....	19	Mengedit Memori Registrasi .....	76
Menambahkan Konten Baru—Expansion Pack .....	20	Menonaktifkan Pengingatan Item Tertentu (Freeze) .....	77
<b>2 Style</b>	<b>22</b>	Memanggil Nomor Memori Registrasi Secara Berurutan (Registration Sequence) .....	78
Jenis Chord Fingering .....	23	Menggunakan Playlist .....	82
Memainkan Style dengan fitur Smart Chord (Chord Cerdas) .....	25	<b>8 Mixer</b>	<b>85</b>
Mempelajari Cara Memainkan Chord Tertentu (Chord Tutor) .....	27	Mengedit Parameter Vol/Pan/Voice .....	85
Agar Playback Style Mengikuti Permainan Anda (Unison & Accent) .....	28	Mengedit Parameter Filter .....	86
Pengaturan yang Berkaitan dengan Playback Style .....	31	Mengedit Parameter Effect .....	87
Mengingat Pengaturan Orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan (One Touch Setting) .....	34	Mengedit Parameter EQ (EQ/Master EQ) .....	90
Membuat/Mengedit Style (Style Creator) .....	35	Mengedit Parameter Master Compressor .....	92
<b>3 Lagu</b>	<b>51</b>	Diagram Blok .....	94
Mengedit Pengaturan Notasi Musik (Score) .....	51	<b>9 Koneksi</b>	<b>95</b>
Mengedit Pengaturan Tampilan Lirik/Teks .....	53	Menetapkan Fungsi Tertentu pada Setiap Pedal .....	95
Memainkan sambil Menyembunyikan Bagian Tertentu pada Lagu .....	54	Pengaturan MIDI .....	99
Menggunakan Fitur Pengiring Otomatis dengan Playback Lagu .....	55	Menghubungkan dengan Perangkat Cerdas melalui LAN Nirkabel .....	105
Parameter yang Berkaitan dengan Playback Lagu (Fungsi Panduan, pengaturan Channel, pengaturan Ulangi) .....	56	<b>10 Fungsi (Menu)</b>	<b>107</b>
Membuat/Mengedit Lagu (Song Creator) .....	60	Utility .....	107
		System .....	111
		<b>Indeks</b>	<b>114</b>

## Menggunakan panduan PDF

- Untuk beralih dengan cepat ke item dan topik yang diminati, klik pada item yang diinginkan dalam indeks “Bookmarks” di sebelah kiri jendela tampilan utama. (Klik tab “Bookmarks” untuk membuka indeks jika tidak ditampilkan.)
- Klik nomor halaman yang muncul dalam buku panduan ini untuk langsung menuju ke halaman yang bersangkutan.
- Pilih “Find” atau “Search” dari menu “Edit” Adobe Reader dan masukkan kata kunci untuk mencari informasi terkait di mana saja dalam dokumen.

**CATATAN** Nama dan posisi item menu mungkin berbeda-beda, sesuai dengan versi Adobe Reader yang sedang digunakan.

- Ilustrasi dan layar LCD yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- Dokumen “Data List” (Daftar Data) dan “Smart Device Connection Manual” (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas) dapat didownload dari situs web Yamaha: <https://download.yamaha.com/>
- Nama perusahaan dan nama produk dalam panduan ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaannya masing-masing.

## Daftar Isi

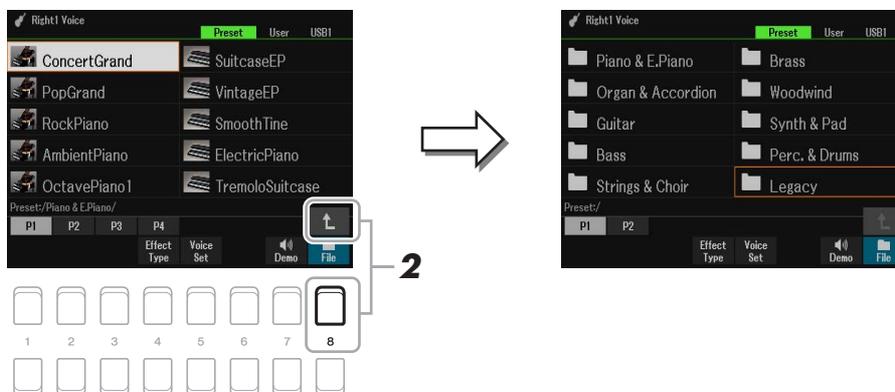
<b>Memilih voice MegaVoice, GM, XG, dan GM2</b> .....	<b>3</b>
• Memilih MegaVoice atau Voice Lama .....	3
• Jenis (Karakteristik) Voice .....	4
• Memilih Voice GM, XG, dan GM2 .....	4
<b>Mengubah Pengaturan Detail untuk Metronom atau Tap Tempo</b> .....	<b>4</b>
<b>Membuat Pengaturan Detail untuk Harmoni/Arpeggio</b> .....	<b>5</b>
<b>Pengaturan yang Berkaitan dengan Titinada</b> .....	<b>6</b>
• Menyetel Titinada Keseluruhan Instrumen .....	6
• Penalaan Tangga Nada .....	7
• Menyesuaikan Titinada untuk Berbagai Bagian .....	8
• Mengubah Penetapan Bagian Tombol TRANSPOSE .....	9
<b>Menggunakan Kenop LIVE CONTROL</b> .....	<b>9</b>
• Menetapkan Fungsi ke Kenop LIVE CONTROL .....	10
• Pengaturan Detail untuk Fungsi yang Ditetapkan .....	11
<b>Mengedit Voice (Voice Set)</b> .....	<b>13</b>
• Parameter yang Dapat Diedit dalam Tampilan Voice Set .....	14
<b>Mengubah Pengaturan Detail Voice (Respons Sentuhan, Mono/Poly, Arpeggio)</b> .....	<b>18</b>
<b>Menonaktifkan Pemilihan Otomatis untuk Voice Set (Efek, dsb.)</b> .....	<b>19</b>
<b>Menambahkan Konten Baru—Expansion Pack</b> .....	<b>20</b>
• Menginstal data Expansion Pack dari Flash-Drive USB .....	20
• Menghapus instalasi data Expansion Pack .....	20
• Menyimpan File Info Instrumen ke Flash-Drive USB .....	21

## Memilih voice MegaVoice, GM, XG, dan GM2

Instrumen ini menyediakan beragam Voice yang ideal untuk digunakan bersama perangkat lunak sekuenser. Ini termasuk MegaVoice ([halaman 4](#)), XG, dan GM. Semua Voice ini tidak dapat dipanggil langsung dari tombol pemilihan kategori VOICE. Walau demikian, Voice ini dapat dipanggil sebagaimana diterangkan di bawah ini.

### Memilih MegaVoice atau Voice Lama

- 1 Tekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE (selain tombol [EXPANSION/USER]) untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice.
- 2 Tekan tombol [8 ▲] (↑) untuk memanggil tampilan kategori Voice.



- 3 Tekan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] untuk memilih folder P1 atau P2.
- 4 Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih folder kategori Voice yang diinginkan dari MegaVoice (P2) atau Legacy (P1), kemudian tekan tombol [ENTER].

➤ HALAMAN BERIKUTNYA

**5** Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih Voice yang diinginkan, kemudian tekan tombol [ENTER].

## Jenis (Karakteristik) Voice

Jenis Voice tertentu dikelompokkan menjadi sembilan macam (Panduan untuk Pemilik, bab 1). MegaVoice dibahas di sini.

MegaVoice	<p>Dengan Voice normal, Anda dapat mengontrol volume not atau mengubah timbre atau nada bunyi, bergantung pada kecepatan kunci (seberapa kuat atau seberapa lembut Anda memainkan). Walau demikian, MegaVoice sangat berbeda dalam merespons kecepatan dan menggunakan peralihan kecepatan khusus. Setiap rentang kecepatan memiliki bunyi yang sangat berbeda. Misalnya, MegaVoice gitar menyertakan suara beragam teknik permainan. Di instrumen konvensional, aneka Voice yang memiliki bunyi-bunyi itu akan dipanggil melalui MIDI dan dimainkan dalam kombinasi untuk menghasilkan efek yang diinginkan. Sebaliknya, MegaVoice memungkinkan Anda memainkan bagian gitar dengan meyakinkan cukup dengan Voice tunggal, yang menggunakan nilai-nilai kecepatan tertentu untuk memainkan bunyi yang diinginkan. Dikarenakan sifat kompleks dari semua Voice ini dan kebutuhan kecepatan presisi untuk memainkan bunyi tersebut, maka Voice ini tidak dimaksudkan untuk permainan sesungguhnya dari keyboard. Walau demikian, semua ini sangat berguna dan praktis saat membuat data MIDI—khususnya bila Anda ingin menghindari menggunakan sejumlah Voice berbeda cuma untuk bagian instrumen tunggal. Pemetaan suara sesungguhnya untuk MegaVoice disediakan dalam “Mega Voices Map” (Peta MegaVoice) dalam Data List (Daftar Data) pada situs web.</p> <p><b>CATATAN</b> MegaVoice tidak kompatibel dengan model instrumen lainnya. Karena alasan ini, Lagu atau Style apa pun yang telah Anda buat pada instrumen ini dengan menggunakan Voice ini tidak akan dibunyikan dengan benar bila dimainkan kembali pada instrumen yang tidak memiliki jenis Voice ini.</p> <p><b>CATATAN</b> Bunyi MegaVoice berbeda sesuai rentang keyboard, kecepatan, sentuhan, dsb. Sehingga, jika Anda mengaktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO], atau mengubah parameter Voice Set, maka bisa menghasilkan bunyi yang tidak diharapkan atau tidak diinginkan.</p>
-----------	---

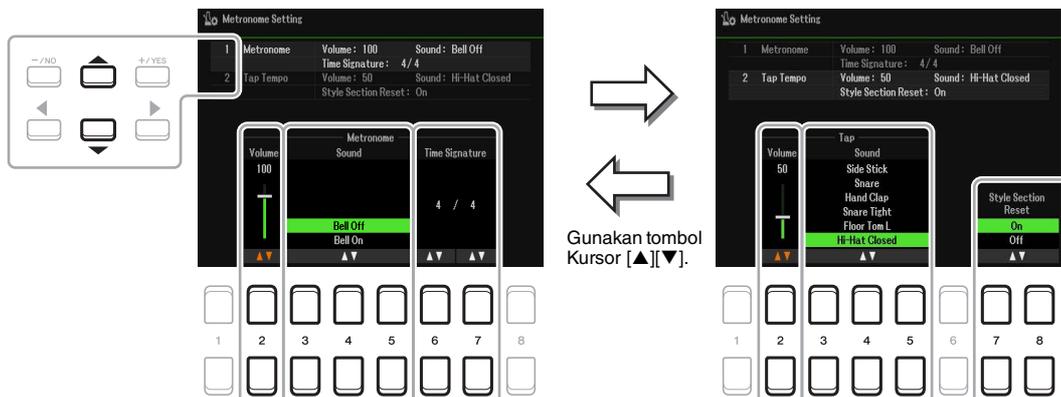
## Memilih Voice GM, XG, dan GM2

Voice GM & XG, serta GM2, juga tersedia pada instrumen—dapat dimainkan melalui pesan MIDI dari perangkat lunak sekuenser, dsb. Lagu yang cocok dengan format ini dapat direproduksi dengan benar oleh perangkat lunak sekuenser, dan voice yang cocok akan dipilih secara otomatis.

## Mengubah Pengaturan Detail untuk Metronom atau Tap Tempo

Pengaturan detail untuk METRONOME (seperti volume, bunyi, atau ketukan) atau TAP TEMPO dapat diakses dalam tampilan di bawah ini.

- 1** Panggil tampilan pengoperasian.  
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Metronome Setting → [ENTER]
- 2** Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih halaman guna membuat pengaturan yang diterangkan di bawah.



▶▶▶ HALAMAN BERIKUTNYA

## 1 Metronome

[2 ▲▼]	Volume	Menentukan volume metronom berbunyi.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Sound	Menentukan apakah aksen bel dibunyikan atau tidak pada ketukan pertama setiap hitungan.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Signature	Menentukan tanda mula waktu metronom berbunyi.

## 2 Tap

Ini memungkinkan Anda mengatur bunyi perkusi dan kecepatan bunyi bila tombol [TAP TEMPO] diketuk.

[2 ▲▼]	Volume	Menentukan volume bunyi perkusi.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Sound	Memilih bunyi perkusi.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Section Reset On Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Style Section Reset.  <b>On:</b> Selama playback Style, Anda dapat memutar mundur ke bagian teratas (“reset” posisi playback, agar efek perulangan lebih stutter) dengan menyetuk tombol [RESET/TAP TEMPO]. <b>Off:</b> Hanya mengembalikan fungsi TAP TEMPO biasa. (Panduan untuk Pemilik, bab 2)

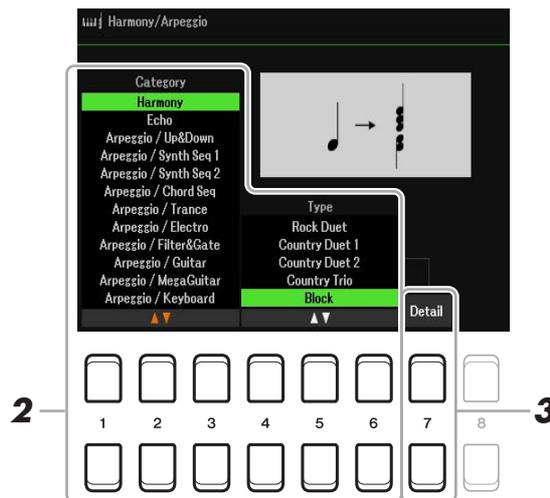
## Membuat Pengaturan Detail untuk Harmoni/Arpeggio

Ini memungkinkan Anda membuat pengaturan detail, seperti menyesuaikan tingkat volume bunyi Harmoni/Arpeggio yang ditambahkan, atau menetapkan bagian keyboard, dsb.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

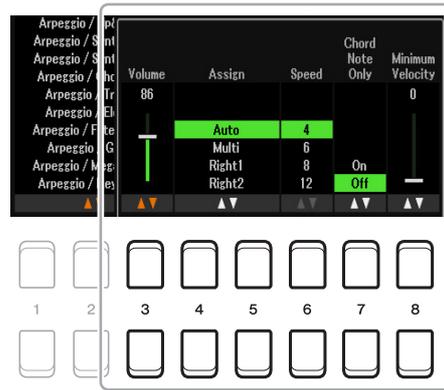
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER]

### 2 Pilih Harmony/Arpeggio Category yang diinginkan dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]–[3 ▲▼], kemudian pilih Type yang diinginkan dengan menggunakan tombol [4 ▲▼]–[6 ▲▼].



### 3 Gunakan tombol [7 ▲▼] (Detail) untuk memanggil jendela pengaturan detail.

#### 4 Gunakan tombol [3 ▲▼]–[8 ▲▼] untuk membuat beragam pengaturan Harmony/Arpeggio.



Bila salah satu jenis Arpeggio dipilih, maka hanya parameter yang ditandai dengan “\*” dalam daftar di bawah ini yang dapat diatur. Tidak satu pun dari parameter dalam daftar di bawah ini yang tersedia bila memilih jenis kategori Harmony “Multi Assign”.

[3 ▲▼]	Volume*	Menentukan tingkat volume not Harmoni/Arpeggio yang dihasilkan oleh fungsi Harmoni/Arpeggio. <b>CATATAN</b> Bila Anda sedang menggunakan Voice tertentu, seperti Organ Voice, di mana Touch Sense Depth diatur ke 0 di tampilan Voice Set (halaman 14), volume tidak berubah.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Assign*	Menentukan bagian keyboard yang akan diberi efek. <b>Auto:</b> Menerapkan efek ke bagian (RIGHT 1/2) di mana PART ON/OFF aktif. Jika kategori Harmony/Echo dipilih, bagian RIGHT 1 akan diberikan prioritas atas bagian RIGHT 2 bila kedua bagian aktif. <b>Multi:</b> Parameter ini tersedia bila kategori Harmony/Echo dipilih. Bila kedua bagian aktif, not yang dimainkan pada keyboard akan disuarakan oleh bagian RIGHT 1 dan (efek) harmoni akan dibagi pada bagian RIGHT 1 dan RIGHT 2. Bila hanya satu bagian yang aktif, not dimainkan pada keyboard dan efek disuarakan oleh bagian itu. <b>Right1, Right2:</b> Menerapkan efek pada bagian yang dipilih (RIGHT 1 atau RIGHT 2).
[6 ▲▼]	Speed	Parameter ini tersedia bila kategori “Echo” (Echo, Tremolo, atau Trill) dipilih. Parameter ini menentukan kecepatan efek Echo, Tremolo, dan Trill.
[7 ▲▼]	Chord Note Only	Parameter ini tersedia bila kategori “Harmony” dipilih. Bila ini diatur ke “On”, efek Harmoni hanya diterapkan pada not (yang dimainkan di bagian tangan kanan pada keyboard) yang dimiliki chord yang dimainkan di bagian chord pada keyboard.
[8 ▲▼]	Minimum Velocity	Menentukan nilai kecepatan terendah untuk membunyikan harmoni, echo, tremolo, atau trill di area tangan kanan. Ini memungkinkan Anda secara selektif menerapkan harmoni melalui kekuatan permainan, sehingga memungkinkan Anda membuat aksentuasi harmoni di melodi. Efek harmoni, echo, tremolo, atau trill diterapkan bila Anda memainkan kunci dengan kuat (di atas nilai yang diatur).

**CATATAN** Pengaturan untuk fungsi Arpeggio Quantize dan Arpeggio Hold dapat dilakukan pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀][▶] Setting/Arpeggio

## Pengaturan yang Berkaitan dengan Tinada

### Menyetel Tinada Keseluruhan Instrumen

Anda dapat menyetel tinada keseluruhan instrumen seperti keyboard, bagian Style dan Lagu (selain bagian keyboard yang dimainkan dengan Voice Drum Kit atau Voice SFX Kit, dan playback audio)—fitur yang berguna saat memainkan PSR-SX600 bersama instrumen lain atau file audio.

## 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [◀] Master Tune

## 2 Gunakan tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] untuk mengatur penalaan dalam interval 0,2 Hz.

Tekan kedua tombol [▲] dan [▼] (4 atau 5) secara bersamaan untuk mengatur ulang nilai ke pengaturan pabrik 440,0 Hz.

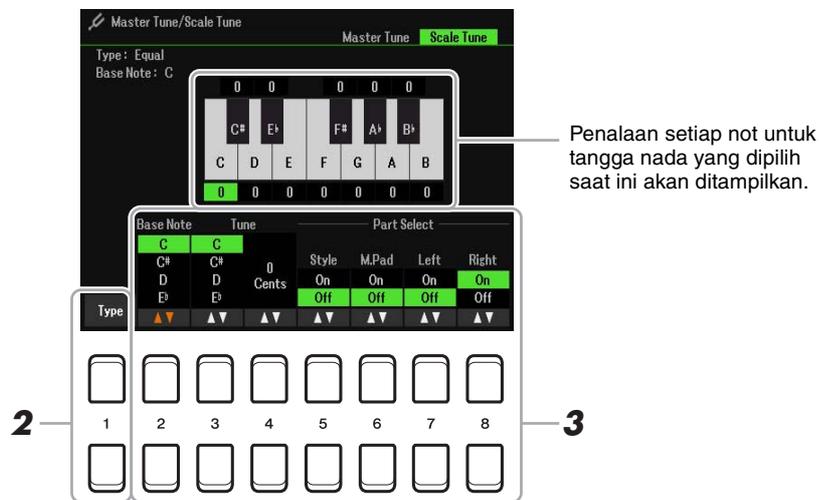
## Penalaan Tangga Nada

Anda dapat memilih beragam tangga nada untuk memainkan dalam penalaan khusus periode historis atau genre musik tertentu.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [▶] Scale Tune

### 2 Gunakan tombol [1 ▲▼] untuk memilih tangga nada yang diinginkan.



### ■ Jenis Tangga Nada Preset

Equal	Rentang tinada setiap oktaf dibagi sama rata menjadi dua belas. Inilah penalaan yang paling umum digunakan dalam musik sekarang ini.
Pure Major, Pure Minor	Penalaan ini mempertahankan interval matematis murni setiap tangga nada, khususnya untuk chord tiga serangkai (nada dasar, ketiga, kelima). Anda dapat mendengarkannya paling baik dalam harmoni vokal sesungguhnya—misalnya paduan suara dan nyanyian cappella.
Pythagorean	Tangga nada ini ditemukan oleh filsuf Yunani terkenal dan dibuat dari rangkaian perfect-fifth, yang disusutkan menjadi satu oktaf tunggal. Yang ke-3 dalam penalaan ini agak tidak stabil, namun yang ke-4 dan ke-5 indah dan cocok untuk beberapa pengantar.
Mean-Tone	Tangga nada ini dibuat sebagai penyempurnaan tangga nada Pythagorean, dengan membuat interval ketiga mayor menjadi lebih “in tune” (selaras). Tangga nada ini sangat populer sejak abad ke-16 hingga ke-18. Handel adalah salah satu di antaranya yang menggunakan tangga nada ini.
Werckmeister, Kirnberger	Tangga nada komposit ini menggabungkan sistem Werckmeister dan Kirnberger, yang merupakan penyempurnaan sendiri atas tangga nada mean-tone dan Pythagorean. Fitur utama tangga nada ini adalah bahwa setiap kunci memiliki karakter unik masing-masing. Tangga nada ini sangat umum digunakan selama masa Bach dan Beethoven, bahkan sekarang pun sering digunakan saat memainkan musik tempo dulu di kecapi.
Arabic1, Arabic2	Gunakan penalaan ini saat memainkan musik Arabia.

### 3 Ubah pengaturan berikut seperlunya.

[2 ▲▼]	Base Note	Menentukan not dasar untuk setiap tangga nada. Bila not dasar diubah, tinanada keyboard akan diubah urutannya, namun mempertahankan hubungan tinanada semula antar not.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Tune	Pilih not yang ingin ditala dengan menggunakan tombol [3 ▲▼] dan tala not itu dalam sen dengan menggunakan tombol [4 ▲▼].  <b>CATATAN</b> Dalam konteks musik, satu "sen" adalah 1/100 seminada. (100 sen sama dengan satu seminada.)
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	Part Select	Menentukan apakah pengaturan Penalaan Skala diterapkan pada setiap bagian atau tidak.

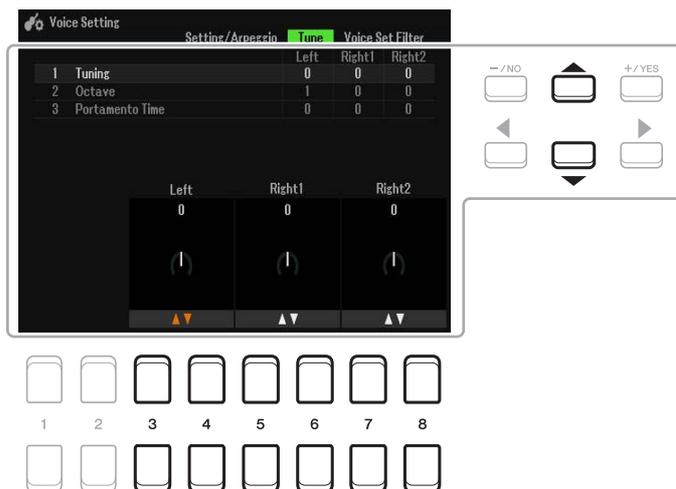
**CATATAN** Untuk mendaftarkan pengaturan Penalaan Skala ke Memori Registrasi, pastikan memberi tanda centang pada item Scale Tune dalam tampilan Registration Memory yang dipanggil dengan tombol [MEMORY].

## Menyesuaikan Tinanada untuk Berbagai Bagian

Anda dapat menyesuaikan parameter yang berkaitan dengan tinanada (seperti Penalaan, Oktaf, dsb.) untuk setiap bagian.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Tune



### 2 Gerakkan Kursor pada tampilan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], dan gunakan tombol [3 ▲▼]-[8 ▲▼] untuk mengedit parameter.

Tuning	Menentukan tinanada setiap bagian keyboard.
Octave	Menentukan rentang perubahan tinanada dalam oktaf, dua oktaf naik atau turun untuk setiap bagian keyboard. Nilai yang diatur di sini ditambahkan ke pengaturan yang dibuat dengan tombol UPPER OCTAVE [-]/[+].
Portamento Time	Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam tinanada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya. Portamento Time menentukan waktu transisi tinanada. Semakin tinggi nilainya, semakin lama waktu perubahan tinanada. Mengaturnya ke "0" tidak akan menghasilkan efek apa pun. Parameter ini tersedia bila bagian keyboard yang dipilih diatur ke MONO ( <a href="#">halaman 18</a> ).

# Mengubah Penetapan Bagian Tombol TRANSPOSE

Anda dapat menentukan ke bagian mana akan menerapkan tombol TRANSPOSE [-]/[+].

## 1 Tekan tombol TRANSPOSE [+]/[-] untuk memanggil tampilan pop-up.



## 2 Saat tampilan pop-up diperlihatkan, gunakan tombol Kursor [◀][▶] untuk memilih penetapan bagian yang diinginkan.

Keyboard	Tombol TRANSPOSE [-]/[+] memengaruhi tinanada item di bawah ini—namun tidak memengaruhi playback Lagu. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Voice yang dimainkan keyboard</li> <li>• Playback Style (dikontrol oleh permainan di bagian chord keyboard)</li> <li>• Playback Multi Pad (bila Pencocokan Chord aktif, dan chord ditunjukkan)</li> </ul>
Song	Tombol TRANSPOSE [-]/[+] hanya memengaruhi tinanada playback Lagu.
Master	Tombol TRANSPOSE [-]/[+] memengaruhi tinanada keseluruhan instrumen, kecuali playback audio.

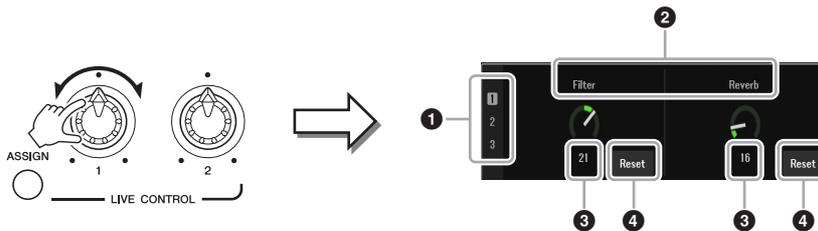
**CATATAN** Dengan pengaturan awal default, penetapan bagian diatur ke "Master."

**CATATAN** Anda dapat mengubah waktu yang ditunggu sebelum tampilan pop-up ditutup secara otomatis. Untuk mengetahui detailnya, lihat [halaman 109](#).

Penetapan tersebut dapat dikonfirmasi dengan tampilan pop-up yang dipanggil dengan tombol TRANSPOSE [-]/[+].

# Menggunakan Kenop LIVE CONTROL

Anda dapat menambahkan variasi dinamis pada permainan secara intuitif dan real-time melalui kenop LIVE CONTROL [1] dan [2] yang digunakan untuk menetapkan beragam fungsi.



Bila Anda memutar kenop, status kenop saat ini akan diperlihatkan di LIVE CONTROL MONITOR.

❶	Jenis penetapan	Jenis Penetapan Kenop yang dipilih akan disorot.
❷	Nama fungsi	Menampilkan nama fungsi yang ditetapkan saat ini. Bila fungsi tidak dapat dioperasikan, warnanya dalam tampilan akan menjadi abu-abu.
❸	Nilai	Menampilkan nilai parameter fungsi yang ditetapkan.
❹	Reset	Mengatur ulang nilai parameter fungsi yang ditetapkan ke default dengan menekan tombol [4 ▲▼]/[8 ▲▼].

**CATATAN** Anda dapat memilih apakah LIVE CONTROL MONITOR akan diperlihatkan atau disembunyikan. Untuk mengetahui detailnya, lihat [halaman 109](#).

# Menetapkan Fungsi ke Kenop LIVE CONTROL

Fungsi yang dapat ditetapkan ke kenop LIVE CONTROL adalah sebagaimana berikut.

Untuk mengetahui instruksi tentang cara menetapkan fungsi, lihat Panduan untuk Pemilik, bab 1.

## ■ Fungsi Kenop Assignable

Volume	Menyesuaikan volume bagian atau channel yang dipilih. Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 12</a> .
Keyboard Volume	Menyesuaikan volume semua bagian keyboard. Ini praktis untuk menyesuaikan volume semua bagian keyboard sekaligus untuk mendapatkan keseimbangan optimal dengan bagian lainnya (Lagu MIDI, Style, Multi Pad, dsb.).
Balance	Menyesuaikan keseimbangan volume antara bagian yang ditetapkan dan bagian lainnya. Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 12</a> .
MIDI/Audio Song Balance	Menyesuaikan keseimbangan volume antara playback Lagu MIDI dan playback Lagu Audio.
Pan	Menentukan posisi stereo bagian yang dipilih.
Reverb	Menyesuaikan kedalaman Reverb.
Chorus	Menyesuaikan kedalaman Chorus.
Reverb & Chorus	Menyesuaikan kedalaman Reverb dan Chorus bagian yang dipilih.
Insertion Effect Depth	Menyesuaikan kedalaman Insertion Effect bagian yang dipilih.
EQ High Gain	Memperkuat atau memperlemah band EQ tinggi untuk bagian yang dipilih.
EQ Low Gain	Memperkuat atau memperlemah band EQ rendah untuk bagian yang dipilih.
Cutoff	Menyesuaikan frekuensi kritis dari filter untuk bagian yang dipilih.
Resonance	Menyesuaikan resonansi filter untuk bagian yang dipilih.
Cutoff & Resonance	Menyesuaikan frekuensi kritis dan resonansi filter untuk bagian yang dipilih.
Filter	Menyesuaikan parameter seperti frekuensi kritis filter dan resonansi untuk bagian yang dipilih. Ingatlah bahwa parameter tidak berubah secara seragam, melainkan diprogram secara khusus untuk berubah secara individual agar bunyi optimal, sehingga memungkinkan Anda mengubah filter bunyi untuk mendapatkan hasil musik terbaik.
Attack	Menyesuaikan lama waktu hingga bagian yang dipilih mencapai tingkat maksimalnya setelah kunci dimainkan.
Release	Menyesuaikan lama waktu hingga bagian yang dipilih melemah hingga diam setelah kunci dilepas.
Attack & Release	Menyesuaikan waktu Attack dan Release bagian yang dipilih.
Modulation	Menerapkan efek vibrato dan efek lainnya pada not yang dimainkan di keyboard.
Tuning	Menentukan titinada bagian keyboard yang dipilih.
Octave	Menentukan rentang perubahan titinada dalam oktaf untuk bagian keyboard yang dipilih.
Pitch Bend Range	Menentukan rentang perubahan titinada dalam oktaf untuk bagian keyboard yang dipilih.
Portamento Time	Menentukan waktu transisi titinada. <b>CATATAN</b> Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam titinada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya.
Kbd Harmony/Arpeggio Volume	Menyesuaikan volume fungsi Harmoni Keyboard atau Arpeggio.
Arpeggio Velocity	Menyesuaikan kecepatan setiap not Arpeggio.
Arpeggio Gate Time	Menyesuaikan panjang setiap not Arpeggio.
Arpeggio Unit Multiply	Menyesuaikan kecepatan Arpeggio.

▶▶▶ HALAMAN BERIKUTNYA

Style Retrigger Rate	Menyesuaikan panjang Style Retrigger.
Style Retrigger On/Off	Mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Style Retrigger. Bila diatur ke On, panjang tertentu dari bagian pertama Style saat ini akan diulangi ketika chord dimainkan.
Style Retrigger On/Off & Rate	Mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Style Retrigger dan menyesuaikan panjangnya. Memutar kenop ke posisi paling kiri akan menonaktifkan fungsi; memutarnya ke kanan akan mengaktifkan fungsi serta mengurangi panjangnya.
Style Track Mute A	Mengaktifkan/menonaktifkan channel Style. Memutar kenop ke posisi paling kiri akan mengaktifkan channel Rhythm 2 saja, dan channel lainnya akan dinonaktifkan. Dengan memutar kenop searah jarum jam dari posisi itu, channel akan diaktifkan dalam urutan Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2, dan semua channel akan diaktifkan bila kenop mencapai posisi paling kanan.
Style Track Mute B	Mengaktifkan/menonaktifkan channel Style. Memutar kenop ke posisi paling kiri akan mengaktifkan channel Chord 1 saja, dan channel lainnya akan dinonaktifkan. Dengan memutar kenop searah jarum jam dari posisi itu, channel akan diaktifkan dalam urutan Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2, dan semua channel akan diaktifkan bila kenop mencapai posisi paling kanan.
Master Tempo	Mengubah tempo Style atau Lagu yang dipilih saat ini. Memutar kenop ke kiri akan membuatnya lebih lambat, sedangkan memutarnya ke kanan akan membuatnya lebih cepat. Rentang pengaturan dari 50% nilai tempo default hingga 150%.
No Assign	Tidak ada fungsi yang ditetapkan.

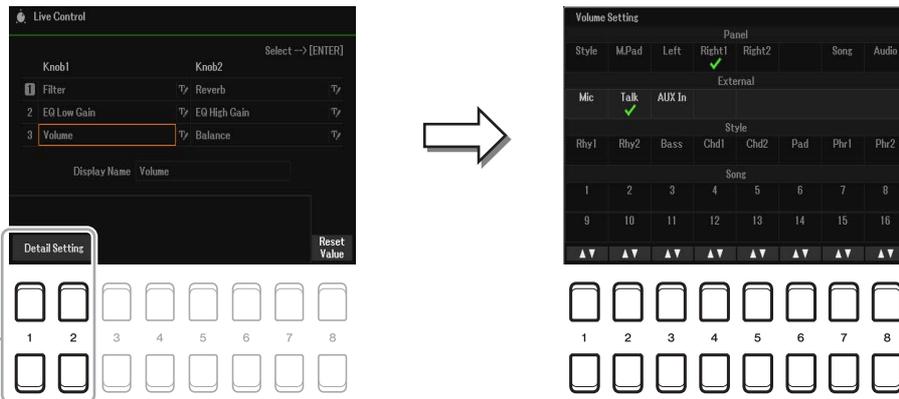
## Pengaturan Detail untuk Fungsi yang Ditetapkan

Bila fungsi (seperti Volume atau Balance) yang memungkinkan pengaturan detail secara individual telah dipilih, Detail Setting akan muncul di sudut kiri bawah tampilan. Menekan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] akan memungkinkan Anda menyesuaikan pengaturan ini.

 HALAMAN BERIKUTNYA

## ■ Detail Setting—Fungsi Volume

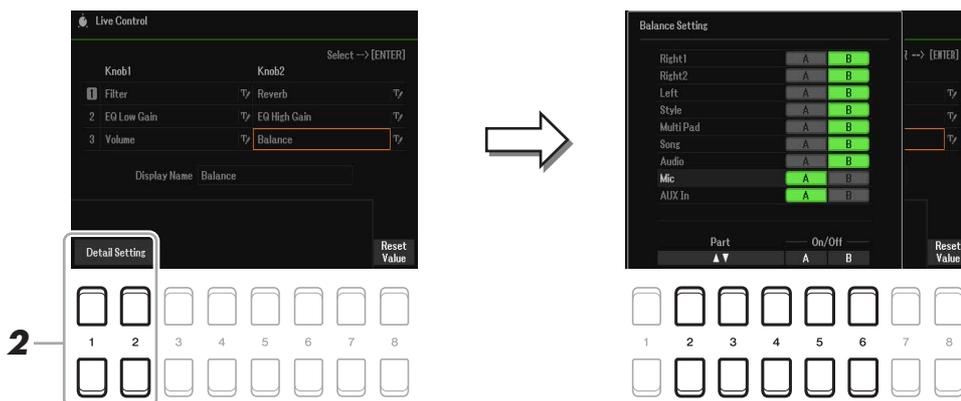
Menetapkan fungsi Volume akan memungkinkan Anda menyesuaikan volume bagian atau channel yang dipilih dengan kenop LIVE CONTROL. Dalam contoh ini adalah Detail Setting, Anda dapat memilih dua atau beberapa bagian sebagai target secara bersamaan untuk mengontrol tingkat volume yang bersangkutan. Anda juga dapat memilih satu bagian sebagai target; misalnya, dengan memilih bagian Audio saja sebagai target untuk mengontrol volume, kenop hanya dapat digunakan sebagai pengontrol volume untuk USB AUDIO PLAYER.



- 1** Tetapkan fungsi Volume ke salah satu kenop LIVE CONTROL.  
Untuk mengetahui instruksi spesifiknya, lihat Panduan untuk Pemilik, bab 1.
- 2** Tekan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting) untuk memanggil tampilan pengoperasian.
- 3** Gunakan tombol Kursor [▲]/[▼] untuk memilih bagian yang diinginkan sebagai target untuk mengontrol, kemudian tekan tombol [1 ▲▼]–[8 ▲▼] untuk memasukkan tanda centang.
- 4** Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan pengoperasian.

## ■ Detail Setting—Fungsi Balance

Menetapkan fungsi BALANCE akan memungkinkan Anda menyesuaikan keseimbangan volume antara bagian yang ditetapkan dan bagian lainnya. Dalam contoh ini adalah Detail Setting, setiap bagian dapat dikirim ke grup A atau grup B. Dengan mengirim bunyi melalui input eksternal (mikrofon, AUX IN) ke grup A dan bagian lainnya ke grup B, Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume bunyi relatif secara praktis dengan kenop LIVE CONTROL.



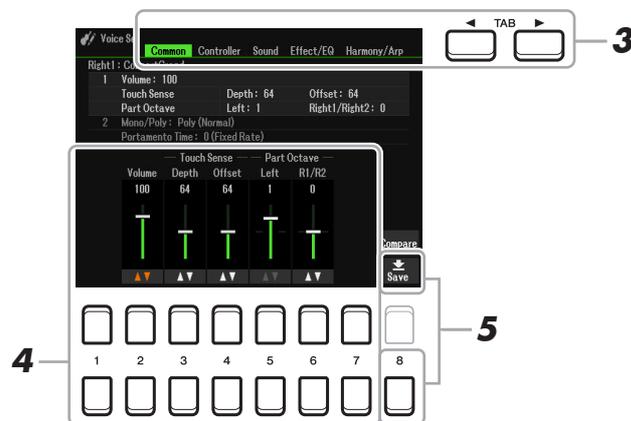
- 1** Tetapkan fungsi Balance ke salah satu kenop LIVE CONTROL.  
Untuk mengetahui instruksi spesifiknya, lihat Panduan untuk Pemilik, bab 1.
- 2** Tekan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting) untuk memanggil tampilan pengoperasian.
- 3** Pilih bagian yang diinginkan dengan menggunakan tombol [2 ▲▼]–[4 ▲▼], kemudian gunakan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] untuk mengirim bunyi bagian tersebut ke grup A atau grup B.
- 4** Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan pengoperasian.

## Mengedit Voice (Voice Set)

Fungsi Voice Set memungkinkan Anda membuat sendiri Voice dengan mengedit beberapa parameter Voice yang ada. Setelah Anda membuat sebuah Voice, Anda dapat menyimpannya sebagai file ke memori internal (drive User) atau flash-drive USB untuk nanti dipanggil.

- 1** Pilih Voice yang akan diedit.
- 2** Dalam tampilan pemilihan Voice, tekan tombol [5 ▼] (Voice Set) untuk memanggil tampilan Voice Set.
- 3** Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memanggil tampilan halaman pengaturan yang relevan.

Untuk informasi tentang parameter yang tersedia di setiap halaman, lihat “Parameter yang Dapat Diedit dalam Tampilan Voice Set” pada [halaman 14](#).



- 4** Bila perlu, gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih item (parameter) yang akan diedit dan edit Voice dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

Saat mengedit, tekan tombol [8 ▲] (Compare) untuk membandingkan bunyi Voice yang telah diedit dengan Voice aslinya (belum diedit).

- 5** Tekan tombol [8 ▼] (Save) untuk menyimpan Voice yang telah Anda edit.

Untuk mengetahui detail tentang operasi Simpan, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

### **PEMBERITAHUAN**

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

# Parameter yang Dapat Diedit dalam Tampilan Voice Set

Parameter Voice Set disusun dalam lima halaman berbeda. Parameter di setiap halaman diterangkan secara terpisah, di bawah ini.

**CATATAN** Parameter yang tersedia berbeda-beda, bergantung pada Voice.

## ■ Halaman Common

### 1 Volume/Touch Sense/Part Octave

[2 ▲▼]	Volume	Menyesuaikan volume Voice yang diedit saat ini.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Touch Sense	<p>Menyesuaikan sensitivitas sentuh (sensitivitas kecepatan), atau seberapa besar volume merespons kekuatan permainan Anda.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="606 515 957 963"> <p><b>Touch Sense Depth</b> Mengubah kurva kecepatan sesuai dengan VelDepth (dengan Offset diatur ke 64)</p> <p>Kecepatan sesungguhnya untuk penghasil nada</p> </div> <div data-bbox="989 515 1404 1075"> <p><b>Touch Sense Offset</b> Mengubah kurva kecepatan sesuai dengan VelOffset (dengan Depth diatur ke 64)</p> <p>Kecepatan sesungguhnya untuk penghasil nada</p> </div> </div> <p><b>Depth:</b> Menentukan sensitivitas kecepatan, atau seberapa besar perubahan Voice dalam merespons kekuatan permainan (kecepatan) Anda.</p> <p><b>Offset:</b> Menentukan besarnya penyesuaian kecepatan yang diterima untuk efek kecepatan sesungguhnya.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Part Octave	Menggeser rentang oktaf Voice yang telah diedit ke atas atau ke bawah dalam oktaf. Bila Voice yang telah diedit digunakan sebagai salah satu dari bagian RIGHT 1–2, parameter R1/R2 akan tersedia; bila Voice yang telah diedit digunakan sebagai bagian LEFT, maka parameter LEFT akan tersedia.

### 2 Mono/Poly Portamento Time

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Mono/Poly	<p>Menentukan apakah Voice yang telah diedit dimainkan secara monofonik (Mono) atau polifonik (Poly). Saat memilih “Mono”, Anda memainkan satu bunyi utama seperti instrumen brass secara lebih realistis. Bergantung pada Voice, mungkin akan menghasilkan Portamento bila not dimainkan dengan legato.</p> <p><b>CATATAN</b> Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam titinada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono Type	<p>Menentukan perilaku not suara yang melemah, seperti gitar, bila dimainkan dengan legato bersama Voice yang telah diedit diatur ke “Mono” di atas.</p> <p><b>Normal:</b> Bunyi not berikutnya dibunyikan setelah not sebelumnya akan berhenti.</p> <p><b>Legato:</b> Bunyi not yang dimainkan sebelumnya akan dipertahankan dan hanya titinada yang berubah ke bunyi not berikutnya.</p> <p><b>Crossfade:</b> Transisi bunyi yang halus dari not yang dimainkan sebelumnya ke not berikutnya.</p> <p><b>CATATAN</b> Parameter ini tidak tersedia untuk Super Articulation Voice dan Drum/SFX Kit Voice, serta berperilaku sama seperti pengaturan “Normal” bila semua Voice ini dipilih.</p> <p><b>CATATAN</b> Bila dipilih Legato atau Crossfade, perilaku (selain yang diterangkan di sini) mungkin berbeda dari Normal, bergantung pada pengaturan panel.</p>

[5 ▲▼]	Portamento Time	Menentukan waktu transisi tinada bila Voice yang telah diedit diatur ke Mono di atas.  <b>CATATAN</b> Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam tinada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya. <b>CATATAN</b> Mengaturnya ke "0" tidak akan menghasilkan efek apa pun.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Portamento Type	Menentukan cara menghitung waktu transisi tinada sesungguhnya dari nilai Portamento Time.  <b>Fixed Rate:</b> Menentukan laju perubahan tinada dari rentang 0: maks., 127: min. Waktu transisi tinada sesungguhnya bervariasi sesuai dengan interval antara dua not. <b>Fixed Time:</b> Menentukan laju perubahan tinada dari rentang 0: min., 127: maks. Laju perubahan tinada bervariasi sesuai dengan interval antara dua not.  <b>CATATAN</b> Aturan dasar Portamento Time tidak berubah sekalipun pengaturan ini diubah. Bila nilai Portamento Time lebih kecil, waktu sesungguhnya menjadi lebih singkat; bila nilai lebih besar, waktu sesungguhnya akan menjadi lebih lama. <b>CATATAN</b> Semakin besar nilai Portamento Time, semakin jelas efek pengaturan nantinya.

■ **Halaman Controller**

**Modulation**

Roda [MODULATION] dapat digunakan untuk memodulasikan parameter di bawah, juga tinada (vibrato), filter (wah), atau amplitudo (tremolo). Di sini, Anda dapat mengatur sejauh mana roda [MODULATION] memodulasikan setiap parameter berikut.

[2 ▲▼]	Filter	Menentukan sejauh mana roda [MODULATION] memodulasikan Frekuensi Kritis Filter. Untuk mengetahui detail tentang filter, lihat di bawah.
[3 ▲▼]	Amplitude	Menentukan sejauh mana roda [MODULATION] memodulasikan amplitudo (volume).
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Menentukan sejauh mana roda [MODULATION] memodulasikan tinada atau efek vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Menentukan sejauh mana roda [MODULATION] memodulasikan modulasi Filter atau efek wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Menentukan sejauh mana roda [MODULATION] memodulasikan amplitudo atau efek tremolo.

**CATATAN** LFO (Low Frequency Oscillator) adalah perangkat yang secara periodik memvariasikan (mengosilasikan) sinyal dengan menggunakan gelombang frekuensi rendah. Misalnya, efek vibrato dapat dihasilkan dengan menerapkan LFO pada tinada, efek wah dapat dihasilkan dengan menerapkannya pada filter, dan efek tremolo dapat dihasilkan dengan menerapkannya pada volume Voice.



HALAMAN BERIKUTNYA

## Halaman Sound

### 1 Filter/EG

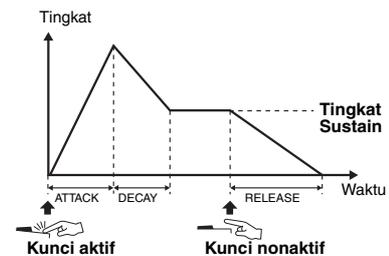
#### • Filter

Filter adalah prosesor yang mengubah timbre atau nada suara dengan cara memblokir atau meloloskan rentang frekuensi tertentu. Parameter di bawah ini menentukan timbre bunyi secara keseluruhan dengan memperkuat atau memangkas rentang frekuensi tertentu. Selain untuk membuat bunyi menjadi lebih terang atau lebih lembut, Filter dapat digunakan untuk menghasilkan efek seperti sintetiser elektronik.

[2 ▲▼]	Cutoff	Menentukan frekuensi kritis atau rentang frekuensi efektif dari filter (lihat diagram). Semakin tinggi nilainya semakin cemerlang bunyinya.	
[3 ▲▼]	Resonance	Menentukan penekanan yang diberikan pada frekuensi kritis (resonansi), yang diatur dalam BRIGHT. di atas (lihat diagram). Semakin tinggi nilainya semakin jelas efek lalalnya.	

#### • EG

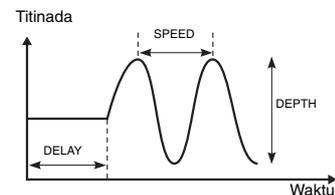
Pengaturan EG (Envelope Generator) menentukan tingkat perubahan bunyi pada suatu waktu. Ini memungkinkan Anda menirukan banyak karakteristik bunyi instrumen akustik alami—seperti quick attack dan decay pada bunyi perkusi, pelepasan lama pada nada piano yang ditanggungkan.



[4 ▲▼]	Attack	Menentukan seberapa cepat suara mencapai tingkat maksimalnya setelah kunci dimainkan. Semakin rendah nilainya, semakin cepat attack.
[5 ▲▼]	Decay	Menentukan seberapa cepat suara mencapai tingkat sustainnya (tingkatnya sedikit lebih rendah daripada maksimal). Semakin rendah nilainya, semakin cepat decay.
[6 ▲▼]	Release	Menentukan seberapa cepat suara melemah hingga diam setelah kunci dilepas. Semakin rendah nilainya, semakin cepat decay.

### 2 Vibrato

Vibrato adalah efek suara gemetar atau bergetar yang dihasilkan dengan secara teratur memodulasikan titinada Voice.



[3 ▲▼]	Depth	Menentukan intensitas efek Vibrato. Pengaturan yang lebih tinggi mengakibatkan Vibrato semakin jelas dilafalkan.
[4 ▲▼]	Speed	Menentukan kecepatan efek Vibrato.
[5 ▲▼]	Delay	Menentukan waktu tunggu antara memainkan kunci dan dimulainya efek Vibrato. Pengaturan yang lebih tinggi akan menambah waktu tunggu dimulainya Vibrato.

## ■ Halaman Effect

### 1 Reverb Depth/Chorus Depth/DSP Depth/Panel Sustain

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Reverb Depth	Menyesuaikan kedalaman reverb.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Chorus Depth	Menyesuaikan kedalaman chorus.
[5 ▲▼]	DSP On/Off	Menentukan apakah efek DSP diaktifkan atau dinonaktifkan. Pengaturan ini juga dapat dibuat dari tombol VOICE EFFECT [DSP] pada panel.
[6 ▲▼]	DSP Depth	Menyesuaikan kedalaman DSP. Jika Anda ingin memilih kembali jenis DSP, Anda dapat melakukannya di menu “2 DSP Type” yang dijelaskan di bawah.
[7 ▲▼]	Panel Sustain	Menentukan tingkat sustain yang diterapkan pada Voice yang telah diedit bila efek sustain diaktifkan. Untuk mengaktifkan/menonaktifkan efek sustain, tekan tombol [SUSTAIN], atau mengaturnya dari tampilan di bawah.  [MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Voice Control

### 2 DSP Type

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Category	Memilih jenis dan kategori efek DSP. Memilih jenis setelah memilih kategori.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Type	
[6 ▲▼]	Detail	Memanggil tampilan pengaturan detail. Gunakan tombol [2 ▲▼]–[4 ▲▼] untuk memilih parameter yang diinginkan, kemudian gunakan tombol [5 ▲▼]–[6 ▲▼] untuk menyesuaikan nilai parameter yang diinginkan. Untuk menutup tampilan pengaturan detail, tekan tombol [EXIT].

### 3 EQ

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Low Frequency	Menentukan frekuensi yang diinginkan untuk band frekuensi rendah yang akan dikontrol, pada rentang 32 Hz–2,0 kHz.
[3 ▲▼]	Low Gain	Memperkuat atau memperlemah band EQ rendah yang diatur di atas pada rentang -12 dB–12 dB.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Frequency	Menentukan frekuensi yang diinginkan untuk band frekuensi tinggi yang akan dikontrol, pada rentang 500 Hz–16 kHz.
[6 ▲▼]	High Gain	Memperkuat atau memperlemah band EQ tinggi yang diatur di atas pada rentang -12 dB–12 dB.

## ■ Halaman Harmony/Arp

Sama seperti tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER], dengan pengecualian hal berikut:

- Parameter yang diatur melalui tombol [7 ▲▼] (Detail) diperlihatkan pada bagian atas tampilan.
- Tombol [8 ▲] (Compare) dan [8 ▼] (Save) akan tersedia (lihat langkah 4–5 pada [halaman 13](#)).

# Mengubah Pengaturan Detail Voice (Respons Sentuhan, Mono/Poly, Arpeggio)

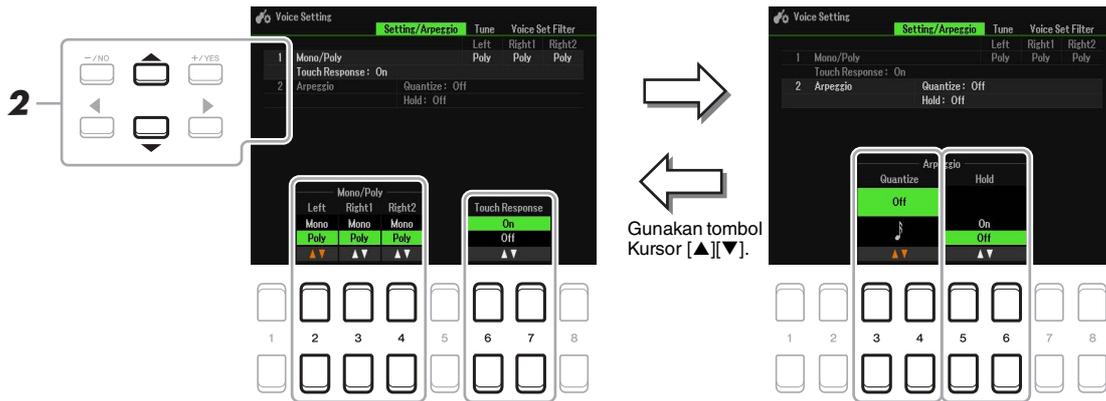
Pengaturan umum untuk Voice dapat diakses dalam tampilan di bawah ini.

## 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting/Arpeggio

## 2 Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih parameter yang diinginkan.

## 3 Gunakan tombol [2 ▲▼]–[7 ▲▼] untuk mengedit setiap parameter.



### 1 Mono/Poly Touch Response

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono/Poly	Menentukan apakah Voice bagian keyboard yang dipilih di atas akan dimainkan secara monofonis atau polifonis. Bila Mono 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, mungkin akan menghasilkan Portamento bila not dimainkan dengan legato. Bila Poly dipilih, Voice suatu bagian akan dimainkan secara polifonik.  <b>CATATAN</b> Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam tininada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Touch Response	Mengaktifkan atau menonaktifkan Respons Sentuhan keyboard. Bila diatur ke “Off”, volume yang sama akan dihasilkan, betapapun kuat atau lemahnya Anda memainkan keyboard. Pada tampilan yang dipanggil melalui operasi berikut, Anda dapat mengubah pengaturan Sentuhan (sensitivitas sentuh). Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan untuk Pemilik.  [MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [▶] Setting

### 2 Arpeggio

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Arpeggio Quantize	Menyinkronkan playback Arpeggio dengan playback Lagu/Style—sehingga memungkinkan sedikit ketidaksempurnaan dalam pengaturan waktu yang akan dikoreksi. Bila tidak menyinkronkannya, pilih “Off”.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Arpeggio Hold	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Arpeggio Hold. Bila ini diatur ke “On”, walaupun ini telah diatur ke “On”, saat tombol [HARMONY/ARPEGGIO] aktif, playback Arpeggio dapat berlanjut bahkan setelah not dilepas. Untuk menghentikan playback Arpeggio, tekan tombol [HARMONY/ARPEGGIO] untuk menonaktifkannya.

## Menonaktifkan Pemilihan Otomatis untuk Voice Set (Efek, dsb.)

Setiap Voice ditautkan ke pengaturan parameter Voice Set default-nya (halaman 13). Biasanya pengaturan ini dipanggil secara otomatis bila Voice dipilih. Walau demikian, Anda juga dapat menonaktifkan fitur ini dalam tampilan yang relevan sebagaimana dijelaskan di bawah ini. Misalnya, jika Anda ingin mengubah Voice namun ingin mempertahankan efek yang sama, atur parameter EFFECT ke OFF (dalam tampilan yang dijelaskan di bawah).

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Voice Set Filter

### 2 Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih item yang diinginkan.



Voice	Menyatakan pengaturan parameter di halaman Common, Controller, dan Sound.
Effect	Menyatakan pengaturan parameter 1 dan 2 di halaman Effect.
EQ	Menyatakan pengaturan parameter 3 di halaman Effect.
Harmony/Arpeggio	Menyatakan halaman Harmony/Arp.

### 3 Gunakan tombol [3 ▲▼]–[8 ▲▼] untuk mengaktifkan atau menonaktifkan setiap item untuk Bagian yang dipilih.

Bila tombol diatur ke On, pengaturan parameter yang bersangkutan akan ditampilkan secara otomatis bersama pemilihan Voice. Untuk informasi tentang parameter yang ditautkan ke setiap item, lihat di atas.

# Menambahkan Konten Baru—Expansion Pack

Dengan menginstal Expansion Pack Anda dapat menambahkan aneka Voice dan Style opsional ke folder “Expansion” di drive User.

## Menginstal data Expansion Pack dari Flash-Drive USB

File berisi bundel Expansion Pack (“\*\*\*.ppi”, “\*\*\*.cpi”, “\*\*\*.pqi”, atau “\*\*\*.cqi”) yang akan diinstal ke instrumen disebut dengan “file Instalasi Paket”. Hanya satu file Instalasi Paket yang dapat diinstal ke instrumen. Jika Anda ingin menginstal beberapa Expansion Pack, bundel paket tersebut jadi satu di komputer Anda dengan menggunakan perangkat lunak “Yamaha Expansion Manager”. Untuk informasi tentang cara menggunakan perangkat lunak tersebut, lihat panduan yang menyertainya.

**CATATAN** Untuk memperoleh perangkat lunak Yamaha Expansion Manager dan buku panduannya, akseslah situs web Yamaha Downloads: <https://download.yamaha.com/>

### **PEMBERITAHUAN**

Anda perlu restart instrumen setelah instalasi selesai. Pastikan menyimpan semua data yang sedang diedit, jika tidak data tersebut akan hilang.

- 1** Hubungkan flash-drive USB yang akan digunakan untuk menyimpan file Instalasi Paket yang diinginkan ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2** Panggil tampilan pengoperasian.  
[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Expansion → [ENTER] → tombol Kursor [▲][▼] Pack Installation → [ENTER]
- 3** Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih file Instalasi Paket yang diinginkan.
- 4** Tekan tombol [6 ▼] (INSTALL).
- 5** Ikuti instruksi pada tampilan.

Ini akan menginstal data Paket yang dipilih ke folder “Expansion” di drive User.

**CATATAN** Bila muncul pesan yang mengatakan drive User tidak memiliki ruang yang tersedia, pindahkan file dari tab User ke tab USB, kemudian instal lagi file tersebut. Untuk mengetahui instruksi tentang memindahkan file, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

### **Lagu, Style, atau Memori Registrasi berisi Style atau Voice Ekspansi**

Jika data Expansion Pack tidak ada di instrumen, Lagu, Style, atau Memori Registrasi yang berisi Voice atau Style Ekspansi tidak akan dibunyikan dengan benar atau tidak dapat dipanggil.

Kami merekomendasikan agar Anda mencatat nama Expansion Pack bila membuat data (Lagu, Style, atau Memori Registrasi) menggunakan Style atau Voice Ekspansi, sehingga Anda dapat dengan mudah menemukan dan menginstal Expansion Pack bila diperlukan.

## Menghapus instalasi data Expansion Pack

Anda dapat menghapus instalasi data Expansion Pack dengan melakukan operasi Reset untuk Files & Folders (lihat [halaman 113](#)).

### **PEMBERITAHUAN**

Bila Anda mereset Files & Folders, maka tidak hanya data Expansion Pack, melainkan semua file dan folder lainnya dalam drive User akan dihapus.

## Menyimpan File Info Instrumen ke Flash-Drive USB

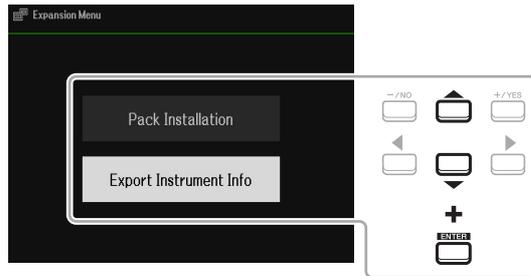
Jika Anda menggunakan perangkat lunak “Yamaha Expansion Manager” untuk mengelola data Paket, Anda perlu mendaftarkan file Info Instrumen dari instrumen sebagaimana diterangkan di bawah ini. Untuk informasi tentang cara menggunakan perangkat lunak tersebut, lihat panduan yang menyertainya.

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

**CATATAN** Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” dalam Panduan untuk Pemilik, bab 9.

### 2 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] → Expansion → [ENTER] → tombol Kursor [▲][▼] Export Instrument Info → [ENTER]



### 3 Ikuti instruksi pada tampilan.

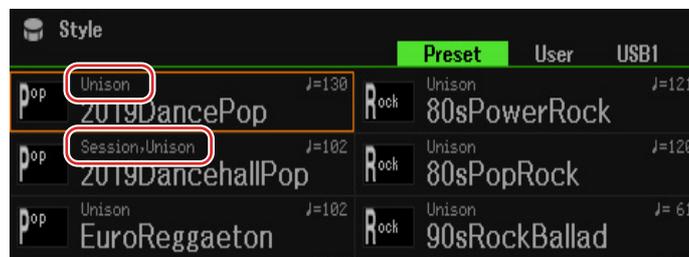
File Info Instrumen akan disimpan ke direktori akar dalam flash-drive USB. File yang disimpan diberi nama “PSR-SX600\_InstrumentInfo.n27”.

## Daftar Isi

<b>Jenis Chord Fingering</b> .....	<b>.23</b>
• Jenis Chord yang Dikenali dalam Mode Fingered .....	.24
<b>Memainkan Style dengan fitur Smart Chord (Chord Cerdas)</b> .....	<b>.25</b>
• Rumahku Istanaku .....	.25
• Bagan Smart Chord (Chord Cerdas) .....	.27
<b>Mempelajari Cara Memainkan Chord Tertentu (Chord Tutor)</b> .....	<b>.27</b>
<b>Agar Playback Style Mengikuti Permainan Anda (Unison &amp; Accent)</b> .....	<b>.28</b>
• Menggunakan Fungsi Unison .....	.28
• Menggunakan Fungsi Accent .....	.29
<b>Pengaturan yang Berkaitan dengan Playback Style</b> .....	<b>.31</b>
<b>Mengingat Pengaturan Orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan (One Touch Setting)</b> .....	<b>.34</b>
<b>Membuat/Mengedit Style (Style Creator)</b> .....	<b>.35</b>
• Prosedur Dasar untuk Membuat Style .....	.35
• Perakaman Realtime .....	.36
• Perakitan Style (Assembly) .....	.40
• Mengedit Rasa Ritmis (Groove) .....	.41
• Mengedit Data untuk Setiap Channel (Channel) .....	.43
• Membuat Pengaturan Style File Format (Parameter) .....	.44
• Mengedit Bagian Irama dari Style (Drum Setup) .....	.48

### Jenis (Karakteristik) Style

Jenis Style tertentu ditunjukkan pada bagian kiri atas nama Style dalam tampilan utama atau tampilan Pemilihan Style. Definisi karakteristik Style ini dan kelebihan permainannya dijelaskan di bawah.



- **Session:** Style ini memberikan dukungan realisme dan autentik yang jauh lebih besar dengan mencampur jenis chord orisinal dan perubahan, serta riff khusus dengan perubahan chord, bersama bagian-bagian Utama. Semua ini telah diprogram untuk menambahkan “bumbu” dan sentuhan profesional pada permainan Anda untuk lagu-lagu tertentu dan dalam genre tertentu. Ingatlah, Style mungkin tidak perlu mesti sesuai — atau bahkan benar secara harmonis — bagi semua lagu dan semua chord yang dimainkan. Misalnya dalam beberapa kasus, memainkan triad mayor sederhana untuk lagu country mungkin mengakibatkan chord ketujuh terasa “jazzy”, atau memainkan chord on-bass mungkin mengakibatkan pengiring yang tidak sesuai atau tidak diharapkan.
- **DJ:** Semua Style ini dapat dipilih dari kategori yang dipanggil melalui tombol [DANCE & R&B]. Ini berisi kemajuan chordnya sendiri, sehingga Anda dapat menambahkan perubahan chord pada permainan Anda cukup dengan mengubah kunci nada dasar. Walau demikian, ingatlah bahwa Anda tidak dapat menetapkan jenis chord, seperti mayor dan minor, saat menggunakan DJ Style.
- **Unison:** Semua Style ini kompatibel dengan fungsi Unison & Accent. Unison & Accent memberi Anda kontrol ekspresif dan bernuansa atas playback Style, sehingga membuatnya mengikuti permainan Anda secara ketat. Selain itu, komposisi playback Style akan berubah secara halus sesuai dengan aksen permainan Anda, sehingga memungkinkan Anda membuat beragam variasi musik dalam pengiring.

Untuk Daftar Style Preset, lihat Data List (Daftar Data) pada situs web.

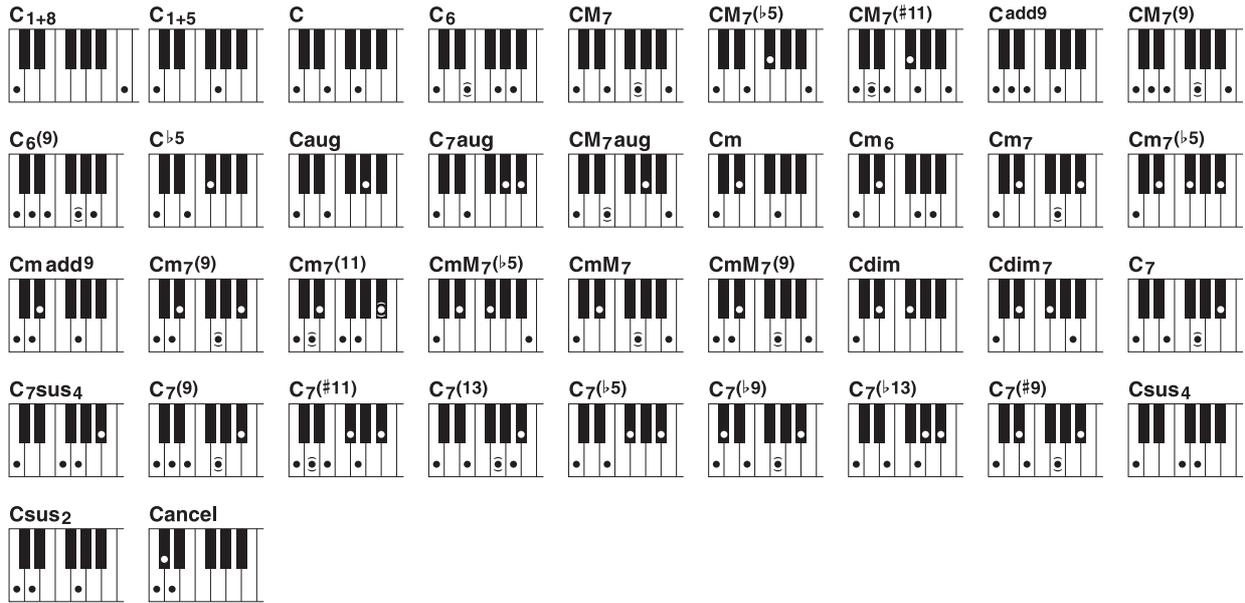
## Jenis Chord Fingering

Jenis Chord Fingering menentukan cara menetapkan chord bagi playback Style. Jenisnya dapat diubah dari: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering.

Jenis Penjarian	Karakteristik
Single Finger	<p>Memudahkan pembuatan pengiring yang tersusun rapi dengan menggunakan chord mayor, ketujuh, minor, dan ketujuh minor, dengan menekan hanya satu, dua atau tiga kunci pada bagian Chord di keyboard.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>C</b></p>  <p>Untuk chord mayor, tekan kunci nada dasar saja.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>C7</b></p>  <p>Untuk chord ketujuh, tekan bersama-sama kunci dasar dan kunci putih di sebelah kirinya.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Cm</b></p>  <p>Untuk chord minor, tekan bersama-sama kunci dasar dan kunci hitam di sebelah kirinya.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Cm7</b></p>  <p>Untuk chord ketujuh minor, tekan bersama-sama kunci dasar dan kunci putih beserta kunci hitam di sebelah kirinya.</p> </div> </div>
Multi Finger	Secara otomatis mendeteksi chord fingering Single Finger dan Fingered, sehingga Anda dapat menggunakan salah satu jenis penjarian tanpa harus mengubah jenis penjarian.
Fingered	Memungkinkan Anda menetapkan chord dengan menekan not pembuat chord di bagian tangan kiri pada keyboard bila [ACMP] diaktifkan atau bagian Left diaktifkan. Untuk informasi tentang not mana yang ditekan bagi setiap chord, lihat <a href="#">halaman 24</a> , atau gunakan fungsi Chord Tutor ( <a href="#">halaman 27</a> ).
Fingered On Bass	Menerima penjarian yang sama dengan Fingered, namun not terendah yang dimainkan di bagian Chord pada keyboard digunakan sebagai not bass, sehingga memungkinkan Anda memainkan chord “on bass”. (Di jenis Fingered, nada dasar chord selalu digunakan sebagai not bass.)
Full Keyboard	Mendeteksi chord di seluruh rentang kunci. Chord dideteksi dengan cara yang serupa dengan Fingered, 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.
AI Fingered	Pada dasarnya sama dengan Fingered, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan chord (berdasarkan chord yang dimainkan sebelumnya, dsb.).
AI Full Keyboard	Jenis ini mirip dengan Full Keyboard, 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.
Smart Chord	Memungkinkan Anda mengontrol berbagai Style cukup dengan memainkan not nada dasar dengan satu jari, asalkan Anda tahu kunci dari musik yang dimainkan—sekalipun Anda tidak tahu chord fingering, seperti mayor, minor, diperpendek dan seterusnya.

**CATATAN** “AI” adalah singkatan dari “Artificial Intelligence” (Kecerdasan Buatan).

## Jenis Chord yang Dikenali dalam Mode Fingered



Nama Chord [Singkatan]	Pembunyian Normal*	Tampilan nada dasar "C"
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Mayor [M]	1+3+5	C
Keenam [6]	1+(3)+5+6	C6
Ketujuh mayor [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Ketujuh mayor kelima diratakan [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Ketujuh mayor tambah sharp kesebelas [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Tambah kesembilan [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Ketujuh mayor kesembilan [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Keenam kesembilan [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Kelima diratakan [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Augmented [aug]	1+3+#5	Caug
Ketujuh augmented [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Ketujuh mayor augmented [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Minor [m]	1+b3+5	Cm
Keenam minor [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Ketujuh minor [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Ketujuh minor kelima diratakan [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Minor tambah kesembilan [m(9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Ketujuh minor kesembilan [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Ketujuh minor kesebelas [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Ketujuh minor mayor kelima diratakan [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Ketujuh minor mayor [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Ketujuh minor mayor kesembilan [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Diperpendek [dim]	1+b3+b5	Cdim
Ketujuh diperpendek [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Ketujuh [7]	1+3+(5)+b7	C7
Ketujuh keempat ditahan [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Ketujuh kesembilan [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Ketujuh tambah sharp kesebelas [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Ketujuh tambah ketigabelas [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Ketujuh kelima diratakan [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Ketujuh kesembilan diratakan [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Ketujuh tambah ketigabelas diratakan [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Ketujuh sharp kesembilan [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Keempat ditahan [sus4]	1+4+5	Csus4
Satu tambah dua tambah lima [sus2]	1+2+5	Csus2
batal	1+b2+2	Cancel

\* Not dalam tanda kurung dapat dihilangkan.

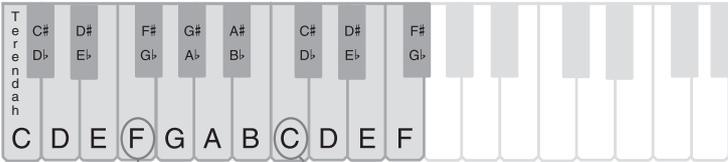
## Memainkan Style dengan fitur Smart Chord (Chord Cerdas)

Jika Anda ingin benar-benar menikmati permainan dalam beragam Style namun tidak tahu cara memainkan chord yang sesuai, atur jenis Chord Fingering ke Smart Chord. Ini memungkinkan Anda mengontrol berbagai Style cukup dengan satu jari, asalkan Anda tahu kunci dari musik yang dimainkan—sekalipun Anda tidak tahu chord fingering seperti mayor, minor, diperpendek dan seterusnya. Chord yang cocok untuk genre musik akan berbunyi bila Anda menekan not tunggal, seolah Anda sedang memainkan chord-chord “kanan”.

Cobalah fitur Smart Chord dengan contoh score berikut. Tinggal mainkan not nada dasar chord yang ditunjukkan dalam score ini dengan tangan kiri seperti Anda memainkan melodi dengan tangan kanan, serta dengarkan bagaimana kesesuaian chord dengan not dan suaranya dengan genre musik yang telah Anda atur.

### Rumahku Istanaku

Bagian Chord



• Style: **Country 8 Beat**  
• Key Signature: **F Major (♭\*1)**  
• Type: **Standard**

Key Signature (Kunci di F mayor)

Jenis Chord



Coba juga memilih EasyListening Style (melalui tombol [LATIN & JAZZ]) dan mainkan menggunakan score yang sama di atas. Genre Smart Chord (Chord Cerdas) berubah menjadi Jazz, sehingga memungkinkan Anda merasakan hal yang berbeda dengan Lagu yang sama.

## 1 Pilih Style yang diinginkan dan pastikan bahwa tombol STYLE CONTROL [ACMP] aktif (lampunya menyala).

Untuk contoh score di atas, tekan tombol [COUNTRY & BALLROOM], kemudian pilih Country 8Beat.

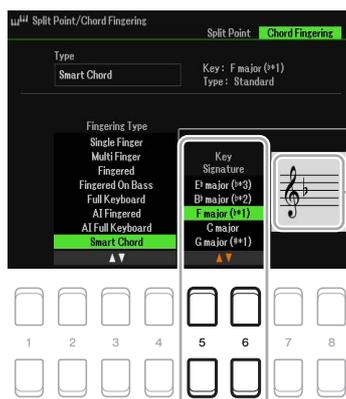
## 2 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering

## 3 Gunakan tombol [2 ▲▼]–[4 ▲▼] (Fingering Type) untuk memilih Smart Chord.

## 4 Gunakan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Key Signature) untuk memilih tanda notasi.

Pastikan memilih tanda notasi yang sama dengan yang ada pada score musik Anda, atau kunci yang ingin Anda mainkan. Untuk contoh score, pilih F Major (♭\*1). Setelah memilih, tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela.



Menunjukkan tanda notasi yang dipilih. Atur ini agar sama dengan score musik Anda.

## 5 Gunakan tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Type) untuk memilih genre musik.

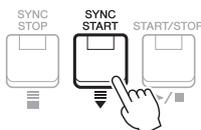
Jenis Smart Chord yang dipilih di sini menentukan penetapan chord tertentu untuk setiap not tangga nada di bagian Chord. Walaupun memilih sebuah Style di langkah 1 secara otomatis akan mengatur jenis yang optimal, Anda dapat memilih jenis di sini agar hasilnya lebih sesuai, jika perlu. Untuk contoh score, pilih Standard.

**CATATAN** Setiap jenis musik hanya berasumsi kemajuan chord biasa atau konvensional untuk Style.

**CATATAN** Nada dasar chord yang diperlihatkan di bagian kiri bawah tampilan selama perekaman Lagu mungkin berbeda saat Lagu yang telah direkam dimainkan kembali.

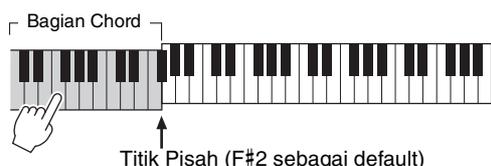
**CATATAN** Penetapan chord sesungguhnya disediakan dalam Bagan Smart Chord (Chord Cerdas) dalam pada [halaman 27](#).

## 6 Tekan tombol STYLE CONTROL [SYNC START] untuk mengaktifkan sinkronisasi mulai.



## 7 Sesuai dengan score musik atau kemajuan chord permainan Anda, mainkan hanya kunci dasar dengan tangan kiri.

Menekan sebuah tombol akan memulai playback Style.



## Bagan Smart Chord (Chord Cerdas)

Bagan ini memperlihatkan Smart Chords tertentu dari beragam jenis kunci C dan minor relatifnya, A minor. Ini sekadar contoh untuk kunci C; chord untuk 11 kunci lainnya akan turut berubah. Lihat contoh untuk F mayor (Pop) dan E minor (Jazz) di bawah.

Pengaturan Smart Chord		Not Nada Dasar											
Type	Key Signature	C ↓	C# ↓	D ↓	D# ↓	E ↓	F ↓	F# ↓	G ↓	G# ↓	A ↓	A# ↓	B ↓
Standard	C mayor	C	C#dim	Dm	E <sub>b</sub>	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	B <sub>b</sub>	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B <sub>b</sub>	Bm7 <sup>b5</sup>
Pop	C mayor	Cadd9	C#dim7	Dm7	E <sub>b</sub> dim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	B <sub>b</sub>	G/B
	A minor	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	B <sub>b</sub>	G/B
Jazz	C mayor	CM7 <sup>9</sup>	C#dim7	Dm7 <sup>9</sup>	E <sub>b</sub> dim7	Em7	F6 <sup>9</sup>	F#dim7	G7 <sup>9</sup>	G#dim	Am7 <sup>11</sup>	B <sub>b</sub> 7	Bm7 <sup>b5</sup>
	A minor	CM7 <sup>9</sup>	C#dim7	Dm7 <sup>9</sup>	D#dim7	E7	FM7 <sup>9</sup>	F#m7 <sup>b5</sup>	G7 <sup>9</sup>	G#7	Am <sup>add9</sup>	B <sub>b</sub> 7	Bm7 <sup>b5</sup>
Dance	C mayor	C	C#dim	Dm	E <sub>b</sub>	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	B <sub>b</sub>	G/B
	A minor	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	B <sub>b</sub>	Bm
Simple	C mayor	C	C#dim	Dm	E <sub>b</sub>	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	B <sub>b</sub>	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B <sub>b</sub>	Bm7 <sup>b5</sup>

Contoh chord untuk kunci F mayor, pengaturan Jenis Pop.

Pop	F mayor	C7	C#dim	Dm7	E <sub>b</sub>	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	A <sub>b</sub> dim7	Am7	B <sub>b</sub> M7	Bdim
-----	---------	----	-------	-----	----------------	-----	-------	--------	-----	---------------------	-----	-------------------	------

Contoh chord untuk kunci E minor, pengaturan Jenis Jazz.

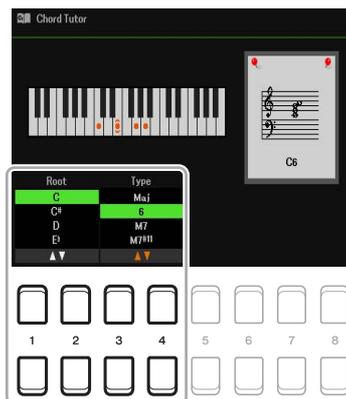
Jazz	E minor	CM7 <sup>9</sup>	C#m7 <sup>b5</sup>	D7 <sup>9</sup>	D#7	Em <sup>add9</sup>	F7	F#m7 <sup>b5</sup>	GM7 <sup>9</sup>	G#dim7	Am7 <sup>9</sup>	A#dim7	B7
------	---------	------------------	--------------------	-----------------	-----	--------------------	----	--------------------	------------------	--------	------------------	--------	----

## Mempelajari Cara Memainkan Chord Tertentu (Chord Tutor)

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

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Chord Tutor → [ENTER]



### 2 Gunakan tombol [1 ▲▼] / [2 ▲▼] untuk memilih nada dasar chord, dan gunakan tombol [3 ▲▼] / [4 ▲▼] untuk memilih jenis chord.

Not yang perlu Anda mainkan akan diperlihatkan dalam tampilan.

**CATATAN** Tergantung chord, beberapa not mungkin dilewatkan.

# Agar Playback Style Mengikuti Permainan Anda (Unison & Accent)

Fungsi Unison & Accent memungkinkan Anda membuat beragam variasi musikal dalam pengiring, sehingga membuat playback Style mengikuti permainan Anda secara ketat.

## Menggunakan Fungsi Unison

Dengan fungsi Unison diaktifkan, Anda dapat memainkan melodi dan mereproduksinya di unison (yaitu, melodi yang sama dilakukan oleh dua atau beberapa instrumen) atau tutti (yaitu, semua pemain memainkan pada saat bersamaan)—sehingga secara ekspresif menyempurnakan permainan dan memungkinkan Anda membuat frasa yang dinamis. Anda dapat memilih dari tiga Jenis Unison: All Parts (cocok untuk permainan satu-tangan) dan Split atau Auto Split (cocok untuk permainan dua-tangan).

### Contoh dengan “All Parts” dipilih:

Semua bagian pengiring akan mengikuti permainan Anda. Ini yang direkomendasikan saat memainkan frasa unison dengan satu tangan saja.

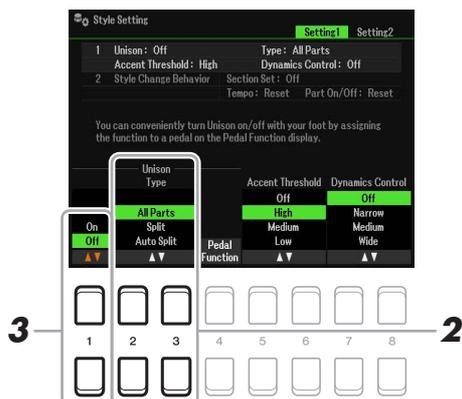
### Contoh dengan “Split” atau “Auto Split” dipilih:

Bagian pengiring yang mengikuti permainan Anda secara otomatis ditetapkan ke setiap tangan dengan mendeteksi secara otomatis kunci bagian tangan kiri dan bagian tangan kanan dari permainan Anda.

**CATATAN** Contoh di atas hanyalah untuk keperluan ilustrasi. Tidak semua unison dalam bentuk oktaf.

## 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → tombol Kursor [▲] 1 Unison



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

- **All Parts:** Cocok untuk permainan dengan satu tangan.
- **Split:** Cocok untuk permainan dengan kedua tangan. Pada jenis ini, dengan keyboard yang dibagi oleh Split Point (Left), bagian pengiring yang cocok untuk setiap tangan akan mengikuti permainan Anda secara independen. Misalnya, instrumen musik dengan suara bertinada rendah (seperti gitar bass, saksofon bariton, dan kontrabass) akan mengikuti tangan kiri, dan instrumen musik solo (seperti suling) akan mengikuti 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 pengiring yang mengikuti permainan Anda secara otomatis ditetapkan ke setiap tangan dengan mendeteksi secara otomatis kunci bagian tangan kiri dan bagian tangan kanan dari permainan Anda. Inilah yang direkomendasikan saat memainkan tutti bersama Voice yang memiliki rentang lebar, seperti piano atau dawai. Ini memungkinkan fleksibilitas luar biasa dalam permainan Anda, sehingga membebaskan Anda dari keterbatasan Titik Pisah tertentu.

## 3 Tekan tombol [1 ▲▼] untuk mengaktifkan fungsi Unison.

**CATATAN** Anda dapat menggunakan pedal yang terhubung untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Unison saat Anda bermain. Untuk menetapkan fungsi pada pedal, tekan tombol [4 ▲▼] (Pedal Function) untuk memanggil tampilan pengaturan pedal, kemudian pilih "Unison".

**CATATAN** Anda juga dapat menetapkan fungsi lainnya ke pedal—Punch In/Out Lagu (halaman 61) dan Urutan Registrasi (halaman 78). Jika Anda menetapkan banyak fungsi ke pedal, prioritasnya adalah: Punch In/Out Lagu → Urutan Registrasi → Fungsi yang ditetapkan di sini.

## 4 Pilih Style yang ditunjukkan dengan "Unison" di atas nama Style dari tampilan Pemilihan Style (Panduan untuk Pemilik, Bab 2).

Untuk mengetahui daftar Style yang dapat digunakan bersama fungsi ini, lihat Data List (Daftar Data) pada situs web.

## 5 Cobalah memainkan Style bersama Pengiring Otomatis (Panduan untuk Pemilik, Bab 2).

## Menggunakan Fungsi Accent

Dengan fungsi Accent diaktifkan, komposisi playback Style berubah secara halus, yang menambahkan not sesuai dengan aksent permainan Anda. Ini memungkinkan Anda mengubah sementara playback Style untuk menyertakan sinkopasi irama.

### ■ Contoh penggunaan fungsi Accent:

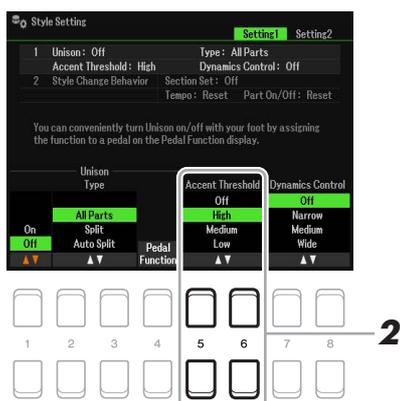
The diagram illustrates the effect of the Accent function. On the left, under 'Permainan Anda', there is a piano part with accents (>) on the first and third notes of the right hand, and a drum part with a steady rhythm. An arrow labeled 'Bila fungsi Accent diaktifkan' points to the right. On the right, the same piano part is shown, but the playback style has changed to include syncopated rhythms (marked with asterisks) in the drum part, which are highlighted with red boxes. The piano part remains the same.

Komposisi playback Style berubah secara halus, dengan menambahkan not (seperti crash cymbal, bass drum, dsb.) sesuai dengan aksent permainan Anda.

▶ HALAMAN BERIKUTNYA

## 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → tombol Kursor [▲] 1 Unison



## 2 Pilih salah satu pengaturan High, Medium atau Low dengan menggunakan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Accent Threshold) untuk mengaktifkan fungsi Accent.

- **Off:** Menonaktifkan fungsi Accent.
- **High:** Memerlukan permainan yang kuat untuk memungkinkan instrumen ini mengenali aksens.
- **Medium:** Pengaturan standar.
- **Low:** Memungkinkan instrumen ini mengenali aksens sekalipun dengan kekuatan permainan yang relatif ringan.

## 3 Pilih Style yang ditunjukkan dengan “Unison” di atas nama Style dari tampilan Pemilihan Style (Panduan untuk Pemilik, Bab 2).

Untuk mengetahui daftar Style yang dapat digunakan bersama fungsi ini, lihat Data List (Daftar Data) pada situs web.

## 4 Cobalah memainkan Style bersama Pengiring Otomatis (Panduan untuk Pemilik, Bab 2).

# Pengaturan yang Berkaitan dengan Playback Style

Instrumen memiliki beragam pengaturan untuk playback Style yang dapat diakses dalam tampilan di bawah.

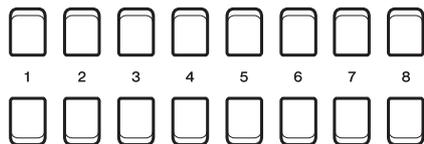
## 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER]

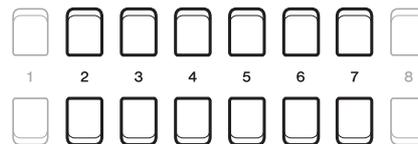
## 2 Gunakan tombol TAB [◀][▶] dan tombol Kursor [▲][▼] untuk beralih di antara halaman, kemudian gunakan tombol [1 ▲▼]–[8 ▲▼] yang bersangkutan untuk setiap pengaturan.

### ■ Halaman Setting1

#### 1 Unison&Accent/Dynamics Control



#### 2 Style Change Behavior



### 1 Unison&Accent/Dynamics Control

[1 ▲▼]	Unison On/Off	Lihat Panduan untuk Pemilik, bab 2.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Unison Type	
[4 ▲▼]	Pedal Function	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Accent Threshold	
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Dynamics Control	Menentukan bagaimana volume playback Style berubah sesuai kekuatan memainkan. <b>Off:</b> Volume tetap sama bagaimanapun kekuatan memainkan. <b>Narrow:</b> Volume berubah pada rentang sempit. <b>Medium:</b> Volume berubah pada rentang sedang. <b>Wide:</b> Volume berubah pada rentang lebar.

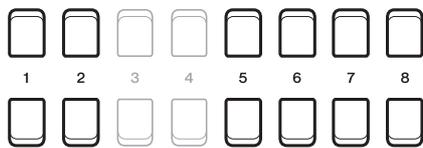
### 2 Style Change Behavior

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Section Set	Menentukan bagian default yang secara otomatis dipanggil saat memilih Style yang berbeda (bila playback Style dihentikan). Bila diatur ke “Off” dan playback Style dihentikan, bagian aktif akan terjaga sekalipun Style yang berbeda dipilih. Bila bagian MAIN A–D tidak disertakan dalam data Style, maka bagian terdekat akan dipilih secara otomatis. Misalnya, bila MAIN D tidak dimuat dalam Style yang dipilih, MAIN C akan dipanggil.
-------------------	-------------	---

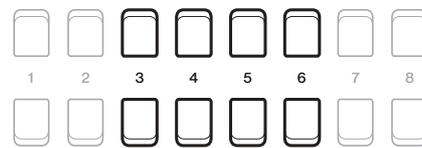
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Tempo	Menentukan apakah pengaturan tempo Style akan berubah atau tidak bila Anda mengubah Style.  <b>Lock:</b> Pengaturan tempo sebelumnya selalu dipertahankan. Saat memilih “Lock”, ikon kunci ditandai di bagian kiri atas nama Style di tampilan utama. <b>Hold:</b> Selama playback Style, pengaturan tempo sebelumnya akan dipertahankan. Bila playback Style dihentikan, tempo akan berubah sehingga ke tempo default awal untuk Style yang dipilih. <b>Reset:</b> Tempo selalu berubah ke tempo default awal untuk Style yang dipilih.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Part On/Off	Menentukan apakah status On/Off Channel Style akan berubah atau tidak bila Anda mengubah Style.  <b>Lock:</b> Status On/Off Channel dari Style sebelumnya selalu dipertahankan. <b>Hold:</b> Selama playback Style, status On/Off Channel dari Style sebelumnya akan dipertahankan. Bila playback Style dihentikan, semua Channel Style akan diatur ke On. <b>Reset:</b> Semua Channel Style diatur ke On.

## ■ Halaman Setting2

### 1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop



### 2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp



### 1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	OTS Link Timing	Menentukan pengaturan waktu perubahan One Touch Settings yang seiring dengan perubahan MAIN VARIATION [A]–[D]. (Tombol [OTS LINK] harus aktif.)  <b>Real Time:</b> One Touch Setting langsung dipanggil bila Anda menekan salah satu tombol MAIN VARIATION [A]–[D]. <b>Next Bar:</b> One Touch Setting dipanggil pada hitungan berikutnya, setelah Anda menekan salah satu tombol MAIN VARIATION [A]–[D].
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Stop On/Off	Menentukan apakah playback pengulangan Multi Pad akan berhenti atau tidak bila playback Style berhenti.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Ending On/Off	Menentukan apakah playback pengulangan Multi Pad akan berhenti atau tidak bila bagian Akhir dari Style dimainkan kembali.

▶▶▶ HALAMAN BERIKUTNYA

## 2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp

<p>[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]</p>	<p>Synchro Stop Timing</p>	<p>Ini menentukan berapa lama Anda dapat menahan chord sebelum fungsi Synchro Stop dibatalkan secara otomatis. Bila tombol [SYNC STOP] diaktifkan dan ini diatur ke nilai selain “Off”, ini secara otomatis membatalkan fungsi Synchro Stop jika Anda menahan chord lebih lama daripada waktu yang telah diatur di sini. Ini praktis mengatur ulang kontrol playback Style ke normal, yang memungkinkan Anda melepaskan kunci dan membuat Style tetap dimainkan. Dengan kata lain, jika Anda melepas kunci lebih dahulu daripada waktu yang telah diatur di sini, fungsi Synchro Stop akan bekerja.</p>
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>Stop Acmp</p>	<p>Bila [ACMP] diaktifkan dan [SYNC START] nonaktif, Anda dapat memainkan chord di bagian chord pada keyboard dengan Style dihentikan, dan tetap mendengarkan chord pengiring. Dalam kondisi ini—yang disebut “Hentikan Pengiring”—semua penjarian chord yang valid akan dikenali dan jenis/nada dasar chord akan diperlihatkan dalam tampilan. Di sini, Anda dapat menentukan apakah chord yang dimainkan di bagian chord akan dibunyikan atau tidak bila dalam keadaan Hentikan Pengiring.</p> <p><b>Off:</b> Chord yang dimainkan di bagian chord tidak akan dibunyikan.  <b>Style:</b> Chord yang dimainkan di bagian chord akan dibunyikan melalui Voice untuk channel Pad dan channel Bass dari Style yang dipilih.  <b>Fixed:</b> Chord yang dimainkan di bagian chord akan dibunyikan melalui Voice yang ditetapkan, apa pun Style yang dipilih.</p> <p><b>CATATAN</b> Bila Style yang dipilih berisi MegaVoice, mungkin akan mengakibatkan bunyi yang tidak diharapkan bila ini diatur ke “Style”.</p> <p><b>CATATAN</b> Bila Anda merekam sebuah Lagu, chord yang terdeteksi dengan memainkan Hentikan Pengiring dapat direkam, apa pun pengaturannya di sini. Perhatikan, baik Voice yang dibunyikan maupun data chord akan direkam bila diatur ke “Style”, dan hanya data chord yang akan direkam bila diatur ke “Off” atau “Fixed”.</p>

## Mengingat Pengaturan Orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan (One Touch Setting)

Anda dapat mengingat pengaturan panel orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan. Pengaturan Satu Sentuhan yang baru dibuat akan disimpan di drive User atau flash-drive USB sebagai Style, dan Anda dapat memanggil Pengaturan Satu Sentuhan sebagai bagian dari Style.

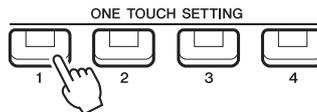
- 1** Pilih Style yang ingin diingat oleh Pengaturan Satu Sentuhan.
- 2** Buat pengaturan panel yang diinginkan, seperti pengaturan untuk Voice dan efek.
- 3** Tekan tombol [MEMORY] di bagian REGISTRATION MEMORY.

Tampilan Registration Memory akan muncul. Walau demikian, Anda tidak perlu membuat pengaturan apa pun di sini, karena pengaturan On/Off di tampilan ini tidak memengaruhi fungsi One Touch Setting.



- 4** Tekan salah satu tombol ONE TOUCH SETTING [1]–[4] ke mana Anda ingin merekam pengaturan panel.

Sebuah pesan akan muncul. Jika Anda yakin ingin merekam pengaturan saat ini ke tombol yang dipilih, tekan tombol [7 ▲▼] (Yes). Jika Anda ingin mengubah pengaturan, tekan tombol [6 ▲▼] (No), kemudian ulangi langkah-langkah 2–4 sebagaimana diperlukan.



**CATATAN** Untuk tombol ONE TOUCH SETTING yang belum digunakan untuk menyimpan pengaturan panel orisinal Anda, pengaturan OTS dari Style orisinal akan dipertahankan.

- 5** Tekan tombol [7 ▲▼] (Yes) untuk memanggil tampilan Pemilihan Style dan simpan Pengaturan Satu Sentuhan sebagai Style.

Untuk mengetahui instruksi tentang operasi Simpan, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

### **PEMBERITAHUAN**

Pengaturan panel (Pengaturan Satu Sentuhan) yang telah diingat akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

## Membuat/Mengedit Style (Style Creator)

Sebuah Style terbuat dari beberapa Bagian berbeda (Intro, Main, Ending, dsb.) dan setiap Bagian memiliki bagian tersendiri (pola irama, lini bass, pendukung chord, multi pad, atau frasa). Setiap bagian data performa itu (data channel) disebut dengan “Pola Sumber”. Dengan fungsi Style Creator, Anda dapat membuat Style orisinal dengan merekam Pola Sumber secara terpisah, atau dengan menyalin data Pola Sumber dari Style lain yang ada.

### Prosedur Dasar untuk Membuat Style

2

Style

**1** Pilih Style yang ingin digunakan sebagai dasar untuk Style baru.

**2** Panggil tampilan Style Creator.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Style Creator → [ENTER]

Sebuah pesan akan muncul yang menanyakan apakah Anda ingin mengedit style yang dipilih atau membuat yang baru.

**3** Tekan salah satu tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Current Style) untuk mengedit Style yang dipilih, atau tekan salah satu tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (New Style) untuk membuat Style baru.

Bila salah satu dari tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] ditekan, sebuah Style kosong (bernama “NewStyle”) untuk perekaman akan dibuat secara otomatis.

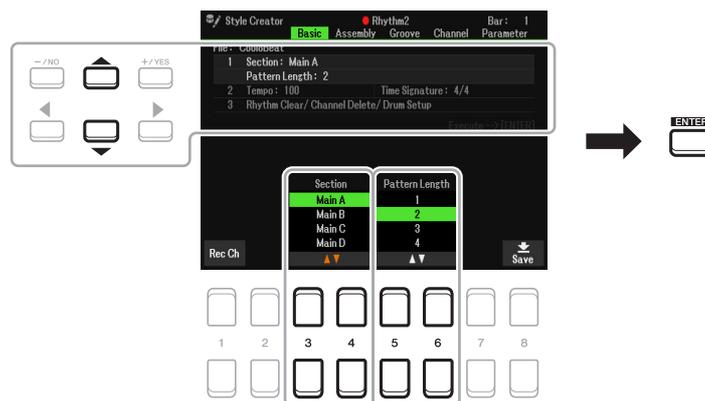
**4** Di halaman Basic, pilih sebuah Bagian.

(Jika tampilan Rec Channel diperlihatkan di bagian separuh bawah tampilan, tekan tombol [EXIT].)

Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih “1 Section”, kemudian gunakan tombol [3 ▲▼]/[4 ▲▼] untuk memilih Bagian. Lakukan operasi berikut sebagaimana diperlukan.

- Untuk Bagian saat ini, pilih panjang pola dengan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼]. Setelah memilih, tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar memasukkan panjang yang ditetapkan.
- Untuk seluruh Style saat ini, gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih “2 Tempo”, kemudian atur Tempo melalui tombol [3 ▲▼]/[4 ▲▼], dan Time Signature (BEAT) melalui tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼].

**CATATAN** Mengubah Time Signature (BEAT) akan mengosongkan data dari semua bagian, dan Anda nanti perlu membuat Style dari nol.



**5** Buat Pola Sumber (data channel) untuk setiap bagian.

- **Perekaman Realtime pada halaman Basic (halaman 36)**  
Memungkinkan Anda merekam Style cukup dengan memainkan keyboard.
- **Perakitan Style pada halaman Assembly (halaman 40)**  
Memungkinkan Anda menyalin beragam pola dari preset Style lain atau Style yang sudah Anda buat.

➤ HALAMAN BERIKUTNYA

## 6 Edit Pola Sumber yang sudah direkam (data channel).

- Mengedit data channel pada halaman Groove ([halaman 41](#)), dan Channel ([halaman 43](#))  
Memungkinkan Anda mengubah rasa ritmis, kuantisasi, dan kecepatan, dsb.
- Mengedit parameter SFF pada halaman Parameter ([halaman 44](#))  
Memungkinkan Anda mengedit parameter yang berkaitan dengan SFF (Style File Format) dari channel yang sudah direkam.
- Mengedit bagian irama pada halaman Basic dengan menggunakan fungsi Drum Setup ([halaman 48](#))  
Memungkinkan Anda mengedit bagian irama dari Style, misalnya mengubah bunyi masing-masing instrumen.

## 7 Ulangi langkah-langkah 4–6 sebagaimana yang diinginkan.

## 8 Tekan tombol [8 ▲▼] (Save) pada halaman apa saja untuk menyimpan Style yang telah dibuat.

Untuk instruksi, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

### **PEMBERITAHUAN**

Style yang telah dibuat akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## Perekaman Realtime

Di halaman Basic, Anda dapat merekam pola irama orisinal sendiri dari keyboard.

### **Karakteristik Perekaman Realtime di Style Creator**

#### • Perekaman Berulang

Playback Style mengulangi pola irama beberapa hitungan dalam suatu “loop” (perulangan) dan perekaman Style juga dilakukan menggunakan perulangan. Misalnya, jika Anda memulai perekaman dengan bagian MAIN dua hitungan, dua hitungan itu akan direkam berulang-ulang. Perhatikan, rekaman Anda akan dimainkan kembali dari repetisi (perulangan) berikutnya, sehingga memungkinkan Anda merekam sambil mendengarkan materi yang telah direkam sebelumnya.

#### • Perekaman Overdub

Metode ini merekam materi baru pada data channel yang sudah berisi data yang telah direkam, tanpa menghapus data orisinal. Di perekaman Style, data yang telah direkam tidak dihapus, kecuali bila menggunakan fungsi seperti Rhythm Clear ([halaman 37](#)) dan Delete ([halaman 37, 39](#)). Saat membuat Style berdasarkan Style internal yang sudah ada, perekaman overdub akan diterapkan pada Pola Sumber Rhythm 1 dan Rhythm 2 saja. Untuk semua Pola Sumber lainnya, Anda perlu menghapus data orisinal sebelum perekaman.

### ■ Merekam Channel Irama 1–2

Prosedur di bawah ini berlaku untuk langkah 5 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 35](#).

## 1 Di halaman Basic, tekan tombol [1 ▲▼] (Rec Ch) untuk memanggil tampilan Rec Channel di bagian separuh bawah tampilan.



## 2 Tahan tombol [1 ▼] atau [2 ▼] untuk memilih channel yang diinginkan sebagai target perekaman.

Channel Irama dapat dipilih sebagai target perekaman, walaupun data yang sudah direkam telah disertakan atau tidak. Jika data yang sudah direkam telah disertakan dalam channel yang dipilih, Anda dapat merekam not di samping data yang sudah ada.

### 3 Jika perlu, pilih sebuah Voice kemudian latih pola irama yang akan direkam.

Tekan tombol [1 ▲] atau [2 ▲] (channel yang dipilih) untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice kemudian pilih Voice yang diinginkan—dalam hal ini adalah Drum Kit, karena kita akan membuat irama. Setelah memilih, tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Style Creator semula. Dengan Voice yang telah dipilih, praktikkan pola irama yang akan direkam.

- **Voice yang tersedia untuk perekaman**

Untuk channel Rhy1, semua Voice dapat digunakan untuk perekaman.

Untuk channel Rhy2, hanya Drum/SFX Kits yang dapat digunakan untuk perekaman.

**CATATAN** Untuk informasi tentang kunci mana yang dimainkan untuk setiap bunyi Drum/SFX, lihat “Daftar Drum/SFX Kit” dalam Data List (Daftar Data) pada situs web.

### 4 Tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memulai perekaman.

Karena data yang telah direkam dimainkan kembali, gunakan tombol [1 ▼]–[8 ▼] untuk mengaktifkan atau menonaktifkan setiap channel sebagaimana yang diinginkan.

Jika perlu, Anda dapat menghapus data channel. Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih “3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”, kemudian tekan salah satu tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Channel Delete) untuk memanggil tampilan pengoperasian. Pada tampilan Channel Delete, tekan tombol [1 ▲]–[8 ▲] untuk channel yang ingin dihapus, kemudian tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar menghapus data channel. Untuk menutup tampilan Channel Delete, tekan tombol [EXIT].

### 5 Begitu playback berulang kembali ke ketukan pertama dalam hitungan pertama, mulailah memainkan pola irama yang akan direkam.

Jika irama sulit dimainkan secara realtime, pecahlah menjadi beberapa bagian dan mainkan setiap bagian secara terpisah saat playback berulang, seperti yang ditampilkan dalam contoh di bawah ini.

**Perulangan putaran ke-1**

Drum bass

**Perulangan putaran ke-2**

Drum senar  
Drum bass

**Perulangan putaran ke-3**

Hi-Hat  
Drum senar  
Drum bass

#### Menghapus not yang salah rekam (Rhythm Clear)

Jika Anda membuat kesalahan atau memainkan not yang salah, Anda dapat menghapus not tersebut. Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih “3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”. Sambil menahan salah satu tombol [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Rhythm Clear), tekan tombol yang bersangkutan di keyboard.

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

Jika Anda ingin menambahkan not lainnya, tekan tombol [START/STOP] lagi untuk melanjutkan perekaman.

## 7 Tekan tombol [1 ▼] atau [2 ▼] pada tampilan Rec Channel yang sesuai untuk menonaktifkan perekaman.

Jika tampilan Rec Channel tidak diperlihatkan, tekan tombol [1 ▲▼] (Rec Ch).

## 8 Simpan Style yang telah direkam (lihat langkah 8 pada halaman 36).

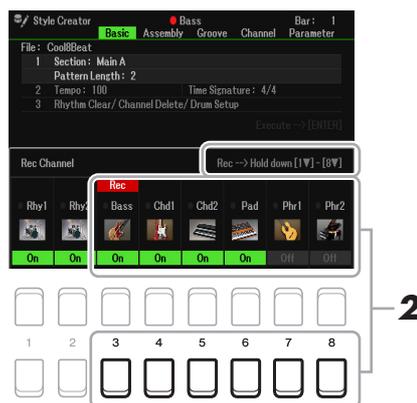
### **PEMBERITAHUAN**

Style yang telah dibuat akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## ■ Merekam ke Channel Bass, Chord 1–2, Pad dan Phrase 1–2

Prosedur di bawah ini berlaku untuk langkah 5 dalam Prosedur Dasar pada halaman 35.

### 1 Dari halaman Basic, tekan tombol [1 ▲▼] (Rec Ch) untuk memanggil tampilan Rec Channel di bagian separuh bawah tampilan.



### 2 Tahan salah satu tombol [3 ▼]–[8 ▼] untuk memilih channel yang diinginkan sebagai target perekaman.

Jika memilih preset Style, sebuah pesan konfirmasi akan muncul, yang mengonfirmasi Anda apakah akan menghapus data yang telah direkam untuk channel yang dipilih. Tekan tombol [+ / YES] untuk menghapus data dan channel yang dipilih akan ditetapkan sebagai target perekaman. Perhatikan, data channel selain channel Irama dari preset Style tidak dapat di-overdub.

### 3 Jika perlu, pilih sebuah Voice kemudian latih bagian bass, pendukung chord, atau frasa yang akan direkam.

Tekan salah satu tombol [3 ▲]–[8 ▲] (channel yang dipilih) untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice kemudian pilih Voice yang diinginkan. Setelah memilih, tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan semula. Dengan Voice yang telah dipilih, praktikkan frasa atau pendukung chord yang akan direkam.

#### • Voice yang tersedia untuk perekaman

Semua selain Voice Drum Kit/SFX Kit dapat digunakan untuk perekaman.

#### • Rekam sebuah frasa dalam CM7 (untuk memainkan not yang sesuai saat chord berubah selama memainkan)

##### Aturan saat merekam bagian Utama atau Fill

Sebelum merekam Pola Sumber, tentukan kunci mana yang Anda mainkan (Source Root) dan jenis chord mana yang Anda gunakan (Source Chord). Dengan pengaturan awal default, Source Root/Chord (halaman 45) diatur ke CM7 (Source Root = C dan Source Chord = M7). Ini berarti Anda harus merekam Pola Sumber dengan menggunakan tangga nada CM7, yang akan berubah sesuai dengan chord yang Anda tetapkan selama memainkan secara normal. Rekam bagian bass, frasa atau pendukung chord yang ingin Anda dengar bila CM7 ditetapkan. Lihat di bawah untuk mengetahui detailnya.

- Gunakan hanya nada-nada tangga nada CM7 saat merekam channel Bass dan Phrase (yaitu, C, D, E, G, A, dan B).
- Gunakan hanya nada-nada chord saat merekam channel Chord dan Pad (yaitu, C, E, G, dan B).



C = Not chord

R = Not yang direkomendasikan

\* Saat merekam Pola Sumber, Anda harus menggunakan not "C" dan "R" dan hindari not lain.

Jika Anda mengamati aturan ini, not-not playback Style akan dikonversi sebagaimana mestinya, bergantung pada perubahan chord yang Anda buat selama memainkan.

#### Aturan saat merekam bagian Intro atau Ending

Bagian-bagian ini dirancang dengan anggapan bahwa chord tidak berubah selama playback. Itulah sebabnya Anda perlu memperhatikan aturan untuk Bagian Utama dan Fill-in yang diterangkan di atas, dan Anda dapat membuat kemajuan chord khusus saat merekam. Walau demikian, ikuti aturan di bawah ini karena Source Root/Chord diatur ke CM7.

- Saat merekam Intro, pastikan bahwa frasa yang telah direkam mengarah dengan benar ke tangga nada C.
- Saat merekam Ending, pastikan bahwa frasa yang telah direkam dimulai dengan atau mengikuti dengan benar tangga nada C.

#### • **Atur Source Root/Chord jika perlu**

Walaupun Source Root/Chord diatur ke CM7 seperti yang diterangkan di atas, Anda dapat mengubahnya ke kunci atau chord yang diinginkan. Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memanggil halaman Parameter, dan atur Source Root (atau Play Root) dan Chord ke jenis Root dan Chord favorit atau yang diinginkan. Ingatlah bahwa bila Anda mengubah Source Chord dari CM7 default ke chord lain, not chord dan not yang direkomendasikan juga akan berubah. Untuk mengetahui detailnya, lihat [halaman 45](#).

## **4 Tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memulai perekaman.**

Karena data yang telah direkam dimainkan kembali, gunakan tombol [1 ▼]–[8 ▼] untuk mengaktifkan atau menonaktifkan setiap channel sebagaimana yang diinginkan.

Jika perlu, Anda dapat menghapus data channel. Gunakan tombol Cursor [▲][▼] untuk memilih “3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”, kemudian tekan salah satu tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Channel Delete) untuk memanggil tampilan pengoperasian. Pada tampilan Channel Delete, tekan tombol [1 ▲]–[8 ▲] untuk channel yang ingin dihapus, kemudian tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar menghapus data channel. Untuk menutup tampilan Channel Delete, tekan tombol [EXIT].

## **5 Begitu playback berulang kembali ke ketukan pertama dalam hitungan pertama, mulailah memainkan bagian bass, pendukung chord atau frasa yang akan direkam.**

Jika Anda ingin mulai merekam dari awal (tanpa ruang kosong), gunakan tombol [SYNC START]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan untuk Pemilik, bab 2.

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

Jika Anda ingin menambahkan not lainnya, tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] lagi untuk melanjutkan perekaman.

#### • **Untuk mendengar bunyi playback dari channel yang sudah direkam dengan Source Root/Chord lain:**

- 1) Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memanggil halaman Parameter.
- 2) Tekan tombol [1 ▲▼] (Rec Ch) untuk memanggil tampilan Rec Channel, kemudian gunakan tombol [1 ▼]–[8 ▼] untuk mengatur channel yang diinginkan ke On/Off.
- 3) Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan Rec Channel.
- 4) Tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memulai playback.
- 5) Pada halaman Parameter, atur Play Root dan Chord ke nada dasar Chord dan jenis Chord yang diinginkan.

Operasi di atas memungkinkan Anda mendengarkan bagaimana Pola Sumber dimainkan kembali melalui perubahan chord selama memainkan secara normal.

## **7 Tekan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] lagi untuk menghentikan perekaman.**

## **8 Simpan Style yang telah direkam (lihat langkah 8 pada [halaman 36](#)).**

#### **PEMBERITAHUAN**

Style yang telah dibuat akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

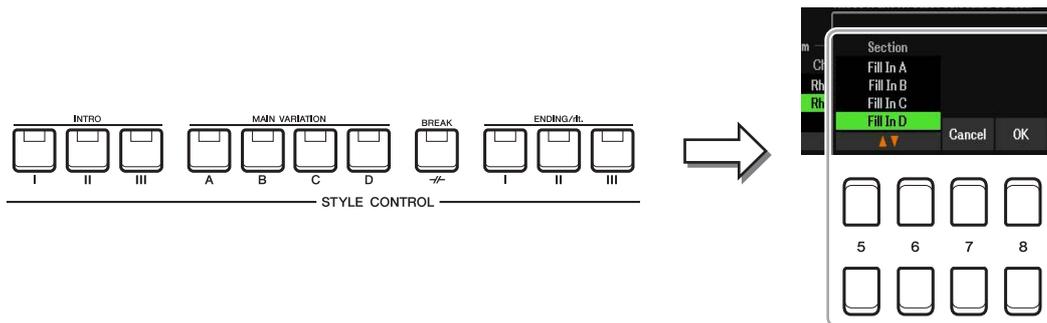
## Perakitan Style (Assembly)

Ini memungkinkan Anda menyalin data channel sebagai Pola Sumber dari preset Style lain ke Style yang dibuat saat ini. Gunakan fungsi ini jika Anda menemukan pola irama favorit, bagian bass, pendukung chord atau frasa dari Style lain.

Instruksi di bawah ini berlaku untuk langkah 5 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 35](#). Setelah memilih Bagian dan membuat pengaturan lainnya pada halaman Basic, lakukan instruksi di bawah ini.

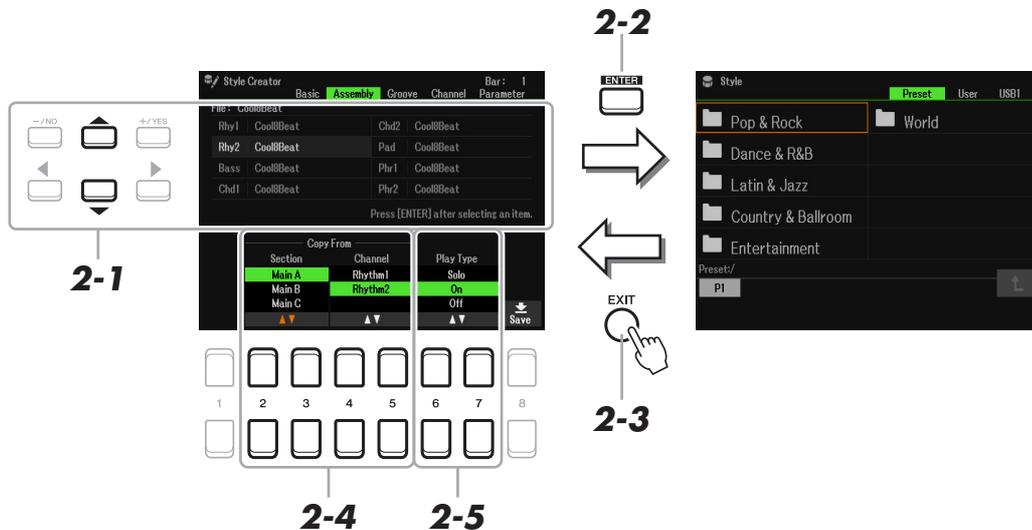
### 1 Jika perlu, pilih Bagian yang akan diedit di halaman Assembly.

Sekalipun Bagian yang akan diedit sudah dipilih pada halaman Basic, Anda juga dapat mengubah Bagian tersebut pada halaman ini. Tekan tombol Section yang diinginkan pada panel untuk memanggil jendela Section, kemudian tekan tombol [8 ▲▼] (OK) untuk benar-benar memasukkan pilihan. Jika Anda ingin memilih bagian fill-in (yang tidak memiliki tombol panel), tekan salah satu tombol Section dan gunakan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] untuk memilih fill-in, kemudian tekan tombol [8 ▲▼] (OK).



**CATATAN** Intro 4 dan Ending 4 dapat dipilih pada tampilan kemudian dibuat sebagai Style orisinal Anda walaupun itu tidak tersedia pada panel.

### 2 Ganti Pola Sumber channel tertentu dengan Pola Sumber dari Style lain.



**2-1** Pilih channel yang ingin diganti dengan tombol Kursor [▲][▼].

**2-2** Tekan tombol [ENTER] untuk memanggil tampilan Pemilihan Style.

**2-3** Pilih Style yang diinginkan, kemudian tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan semula.

**2-4** Pilih Section dan Channel dari Style yang dipilih dengan tombol [2 ▲▼]–[5 ▲▼].

**2-5** Konfirmasikan bunyi tersebut bersama Pola Sumber yang baru saja ditetapkan dengan menekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memainkan kembali Style tersebut.

➤ HALAMAN BERIKUTNYA

### Memainkan Style Selama Perakitan Style

Anda dapat memainkan kembali suatu Style selagi merakit Style, dan metode playback akan dapat dipilih. Di halaman Assembly, gunakan tombol [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Play Type) untuk memilih jenis.

- **Solo:** Memainkan kembali channel yang dipilih di halaman Assembly. Channel apa pun yang diatur ke Rec di tampilan Record pada halaman Basic akan dimainkan kembali secara bersamaan.
- **On:** Memainkan kembali channel yang dipilih di halaman Assembly. Channel apa pun yang diatur ke selain Off di tampilan Record pada halaman Basic akan dimainkan kembali secara bersamaan.
- **Off:** Mematikan suara channel yang dipilih di halaman Assembly.

**3** Ulangi langkah 2 untuk channel lainnya sebagaimana yang diinginkan.

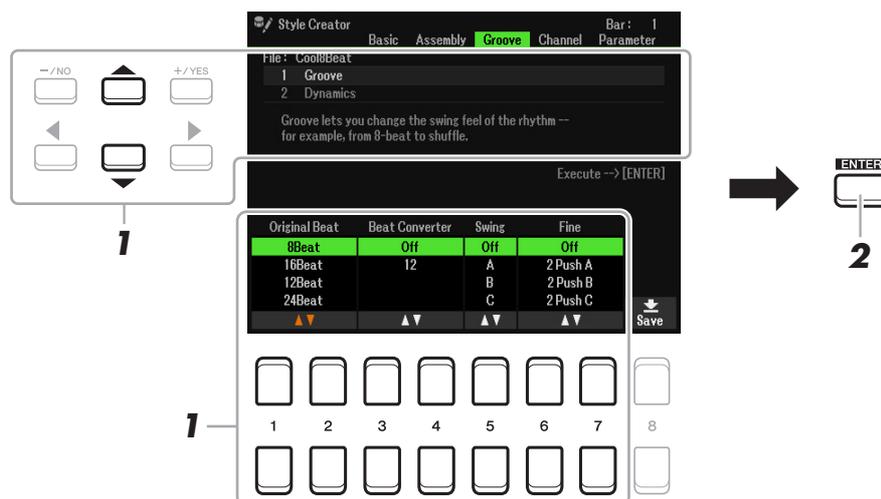
**4** Simpan Style yang telah diedit (lihat langkah 8 pada [halaman 36](#)).

#### PEMBERITAHUAN

Style yang telah dibuat akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## Mengedit Rasa Ritmis (Groove)

Dengan mengubah pengaturan waktu dan kecepatan not, Anda dapat mengedit rasa ritmis setiap channel Section (Bagian) yang dipilih saat ini pada halaman Basic atau tombol panel. Instruksi di bawah ini berlaku untuk langkah 6 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 36](#).



**1** Di halaman Groove, gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih menu edit, kemudian edit data dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

### 1 Groove

Ini memungkinkan Anda menambahkan swing pada musik atau mengubah “rasa” ketukan dengan membuat pergeseran kecil dalam pengaturan waktu (clock) Style tersebut. Pengaturan Groove diterapkan pada semua channel Bagian yang dipilih pada halaman Basic.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Original Beat	Menetapkan ketukan ke mana nantinya pengaturan waktu Groove akan diterapkan. Dengan kata lain, jika dipilih “8 Beat”, pengaturan waktu Groove diterapkan pada not seperdelapan; jika dipilih “12 Beat”, pengaturan waktu Groove akan diterapkan pada triplet not seperdelapan.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Beat Converter	Benar-benar mengubah pengaturan waktu ketukan (yang ditetapkan dalam parameter Original Beat di atas) pada nilai yang dipilih. Misalnya, bila Original Beat diatur ke “8 Beat” dan Beat Converter diatur ke “12”, semua not seperdelapan di bagian itu akan digeser ke pengaturan waktu triplet not seperdelapan. Beat Converter “16A” dan “16B” yang muncul bila Original Beat diatur ke “12 Beat” adalah variasi dari pengaturan not seperenambelas dasar.

[5 ▲▼]	Swing	Menghasilkan rasa “swing” dengan menggeser pengaturan waktu backbeat, yang bergantung pada parameter Original Beat di atas. Misalnya, jika nilai Original Beat yang ditetapkan adalah “8 Beat”, parameter Swing secara selektif akan memperlambat ketukan ke-2, ke-4, ke-6, dan ke-8 dari setiap hitungan untuk menciptakan rasa swing. Pengaturan “A” sampai “E” menghasilkan tingkat swing yang berbeda, dengan “A” adalah yang paling samar dan “E” yang paling jelas dilafalkan.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fine	Memilih aneka “template” Groove yang akan diterapkan pada bagian yang dipilih. Pengaturan “Push” menyebabkan ketukan tertentu dimainkan lebih awal, sedangkan pengaturan “Heavy” akan memperlambat pengaturan waktu untuk ketukan tertentu. Pengaturan bernomor (2, 3, 4, 5) menentukan ketukan yang akan terpengaruh. Semua ketukan tergantung ketukan yang ditetapkan—namun tidak termasuk ketukan pertama—akan dimainkan lebih awal atau lebih lambat (misalnya, ketukan ke-2 dan ketukan ke-3, jika dipilih “3”). Di semua kasus, jenis “A” menghasilkan efek minimal, jenis “B” menghasilkan efek menengah, dan jenis “C” menghasilkan efek maksimal.

## 2 Dynamics

Ini mengubah kecepatan/volume (atau aksentuasi) not tertentu dalam playback Style. Pengaturan Dynamics diterapkan pada setiap channel atau semua channel Bagian yang dipilih pada halaman Basic.

[2 ▲▼]	Channel	Memilih channel (bagian) yang diinginkan ke mana nantinya Dynamics akan diterapkan. Channel yang dipilih akan diperlihatkan di sudut kiri atas tampilan.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Accent Type	Menentukan jenis aksentuasi yang diterapkan—dengan kata lain, not mana di bagian tersebut yang ditekankan dengan pengaturan Dynamics. Tersedia beragam pola umum dari aneka genre dan jenis musik dunia.
[5 ▲▼]	Strength	Menentukan seberapa kuat Jenis Aksentuasi yang dipilih (di atas) akan diterapkan. Semakin tinggi nilainya, semakin kuat efeknya.
[6 ▲▼]	Expand/Comp.	Memekarkan atau memampatkan rentang nilai kecepatan. Nilai yang lebih tinggi dari 100% akan memekarkan rentang dinamis, sedangkan nilai yang lebih rendah dari 100% akan memampatkannya.
[7 ▲▼]	Boost/Cut	Menaikkan atau mengurangi semua nilai kecepatan di bagian/channel yang dipilih. Nilai di atas 100% akan menaikkan kecepatan keseluruhan, sedangkan nilai di bawah 100% akan menguranginya.

## 2 Tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar memasukkan pengeditan untuk setiap tampilan.

Nilai-nilai yang ditampilkan dalam parameter Strength, Expand/Comp. dan Boost/Cut dinyatakan dalam persentase nilai yang diatur terakhir.

Setelah operasi selesai, “Undo → [ENTER]” akan ditampilkan. Jika Anda tidak puas dengan hasil Groove atau Dynamics, tekan tombol [ENTER] untuk memulihkan data orisinal. Fungsi Undo hanya memiliki satu tingkat; hanya operasi sebelumnya yang dapat diurungkan.

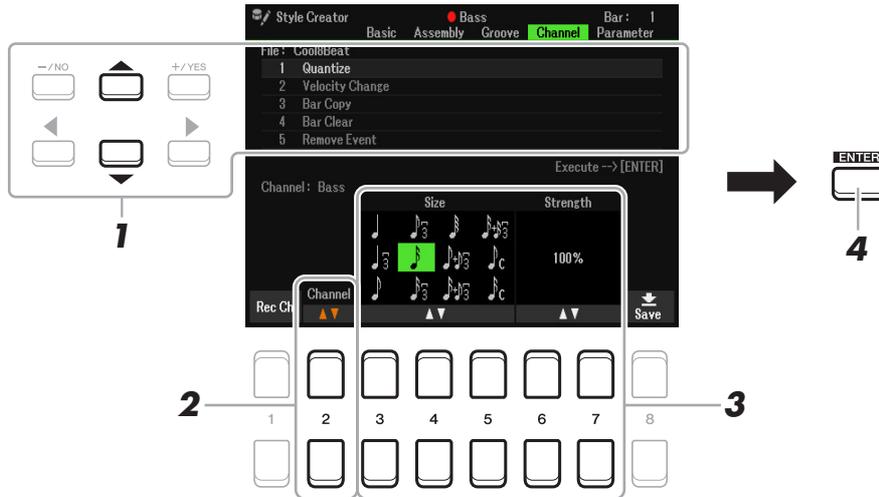
## 3 Simpan Style yang telah diedit (lihat langkah 8 pada [halaman 36](#)).

### **PEMBERITAHUAN**

Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## Mengedit Data untuk Setiap Channel (Channel)

Anda dapat mengedit data yang telah direkam untuk setiap channel Bagian yang dipilih saat ini pada halaman Basic atau dengan tombol panel. Instruksi di bawah ini berlaku untuk langkah 6 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 36](#).



2

Style

### 1 Di halaman Channel, gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih menu edit.

#### 1 Quantize

Sama seperti di Song Creator ([halaman 64](#)), dengan pengecualian dua parameter tambahan yang tersedia di bawah.

♪ Not seperdelapan dengan swing

♪ Not seperenambelas dengan swing

#### 2 Velocity Change

Menaikkan atau menurunkan kecepatan semua not di channel yang ditetapkan, sesuai dengan persentase yang ditetapkan di sini.

#### 3 Bar Copy

Fungsi ini memungkinkan data disalin dari satu hitungan atau grup hitungan ke lokasi lain dalam channel yang ditetapkan.

[4 ▲▼]	Top	Menetapkan hitungan pertama (TOP) dan terakhir (LAST) di area yang akan disalin.
[5 ▲▼]	Last	
[6 ▲▼]	Dest.	Menetapkan hitungan pertama dari lokasi tujuan, ke mana data akan disalin.

#### 4 Bar Clear

Fungsi ini menghapus semua data dari rentang hitungan yang ditetapkan dalam channel yang dipilih.

#### 5 Remove Event

Fungsi ini memungkinkan Anda menghapus aktivitas tertentu dari channel yang dipilih.

### 2 Gunakan tombol [2 ▲▼] (Channel) untuk memilih channel yang akan diedit.

Channel yang dipilih akan diperlihatkan di sudut kiri atas tampilan.

### 3 Gunakan tombol [3 ▲▼]–[7 ▲▼] untuk mengedit data.

### 4 Tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar memasukkan pengeditan untuk setiap tampilan.

Setelah operasi selesai, “Undo → [ENTER]” akan ditampilkan. Anda dapat memulihkan data orisinal jika tidak puas dengan hasil pengeditan, dengan menekan tombol [ENTER]. Fungsi Undo hanya memiliki satu tingkat; hanya operasi sebelumnya yang dapat diurungkan.

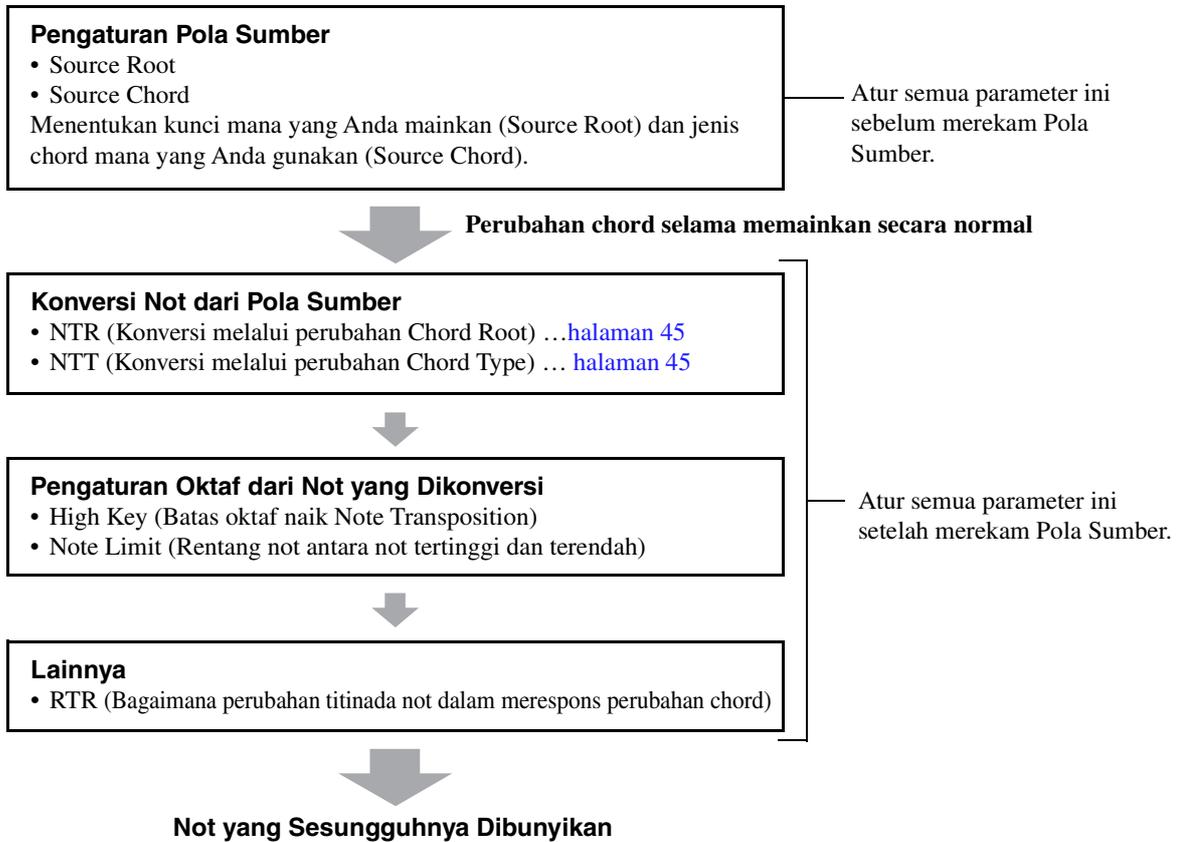
### 5 Simpan Style yang telah diedit (langkah 8 pada [halaman 36](#)).

#### **PEMBERITAHUAN**

Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## Membuat Pengaturan Style File Format (Parameter)

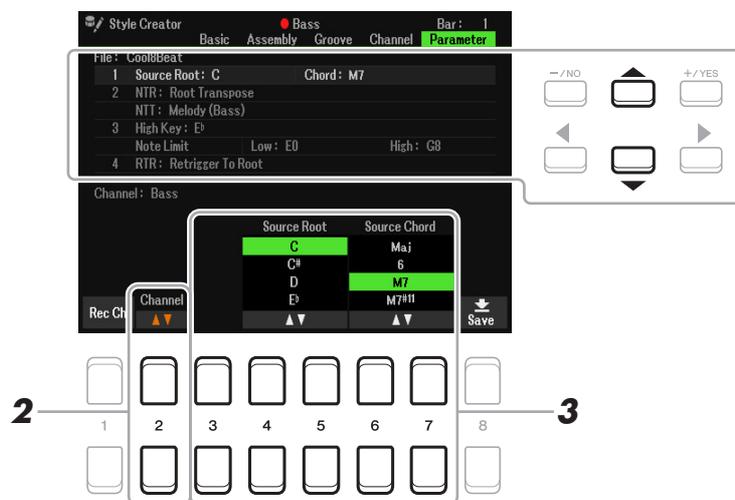
Style File Format (SFF) menggabungkan semua cara pengiring otomatis Yamaha (playback Style) menjadi satu format bersama. Mengatur parameter yang berkaitan dengan SFF akan menentukan bagaimana not orisinal dikonversi ke not yang sebenarnya dibunyikan berdasarkan pada chord yang Anda tetapkan di area Chord pada keyboard. Alur konversi ditampilkan di bawah ini.



Instruksi di bawah ini berlaku untuk langkah 6 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 36](#).

**NOTE** Parameter yang dapat Anda atur di sini kompatibel dengan format SFF GE. Karena itulah file Style yang dibuat pada instrumen ini hanya dapat dimainkan kembali pada instrumen yang kompatibel dengan SFF GE.

- Di halaman Parameter, gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih menu edit.**  
Untuk mengetahui detail menu edit, lihat [halaman 45](#).



▶▶▶ HALAMAN BERIKUTNYA

## 2 Tekan tombol [2 ▲▼] (Channel) untuk memilih channel yang akan diedit.

Channel yang dipilih akan diperlihatkan di sudut kiri atas tampilan.

## 3 Gunakan tombol [3 ▲▼]–[7 ▲▼] untuk mengedit data.

Untuk mengetahui detail tentang parameter yang dapat diedit, lihat [halaman 45–47](#).

## 4 Simpan Style yang telah diedit (lihat langkah 8 pada [halaman 36](#)).

### **PEMBERITAHUAN**

Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

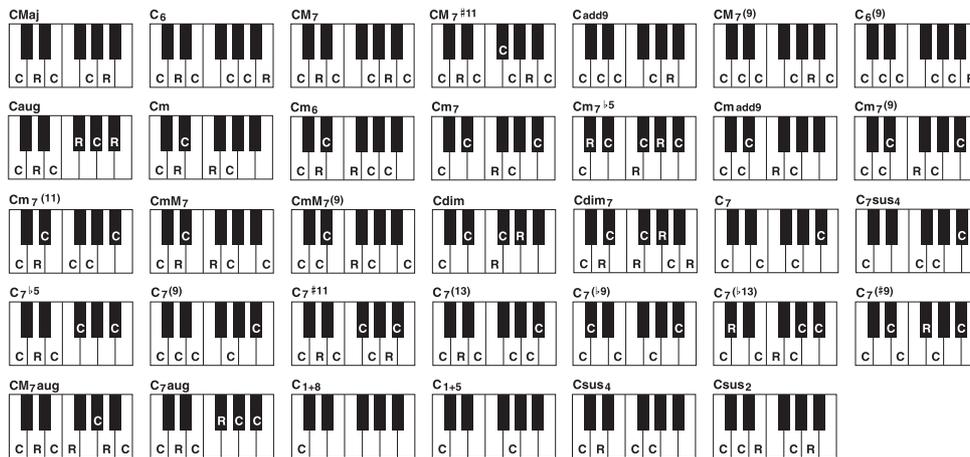
### 1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

#### **PENTING**

Parameter yang ada di sini harus diatur sebelum perekaman. Jika Anda mengubah pengaturan setelah perekaman, konversi not yang semestinya tidak dapat dilakukan bahkan bila Anda menetapkan beragam jenis chord.

Sebelum perekaman, Anda harus mengatur semua parameter ini yang menentukan kunci apa yang akan digunakan untuk memainkan bila Anda merekam Pola Sumber ke channel Bass, Chord, Pad atau Frasa. Jika Anda mengaturnya ke “Fm7”, frasa orisinal (Pola Sumber) yang telah Anda rekam akan dipicu oleh penetapan Fm7 selama memainkan secara normal. CM7 (Source Root = C dan Source Chord = M7) telah diatur secara default. Bergantung pada pengaturan di sini, not yang dapat dimainkan (not chord dan not tangga nada yang direkomendasikan) akan berbeda. Untuk mengetahui detailnya, lihat di bawah ini.

#### Bila Source Root adalah C:



C = Not chord

R = Not yang direkomendasikan

\* Saat merekam Pola Sumber, direkomendasikan untuk membuatnya dari C dan R.

**CATATAN** Bila parameter untuk channel yang dipilih diatur ke NTR: Root Fixed, NTT: Bypass, dan NTT Bass: Off, parameter yang ada di sini akan diubah menjadi “Play Root” sebagai ganti “Source Root”. Dalam hal ini, Anda dapat mendengar bunyi yang dihasilkan ketika mengubah Nada Dasar Chord/ Jenis selama playback.

**CATATAN** Pengaturan yang ada di sini tidak diterapkan bila NTR diatur ke Guitar.

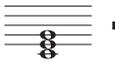
### 2 NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)

Pengaturan yang ada di sini menentukan bagaimana konversi not orisinal Pola Sumber sebagai respons terhadap perubahan Chord selama memainkan secara normal.

[3 ▲▼]	NTR	Menentukan posisi relatif not nada dasar dalam chord, bila dikonversi dari Pola Sumber sebagai respons terhadap perubahan chord. Lihatlah daftar di bawah ini.
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	NTT	Mengatur tabel transposisi not untuk pola sumber. Lihatlah daftar di bawah ini.
[7 ▲▼]	Bass	Channel yang parameternya ini diatur ke On akan dimainkan kembali oleh not nada dasar bass, bila chord on-bass dikenali oleh instrumen. Bila NTR diatur ke Guitar dan parameter ini diatur ke On, maka hanya not yang telah ditetapkan ke bass yang akan dimainkan kembali oleh not nada dasar bass.

**CATATAN** Karena channel Irama tidak boleh terpengaruh oleh perubahan chord, pastikan bahwa parameter tersebut diatur ke NTR: Root Fixed, NTT: Bypass, dan NTT Bass: Off. Dalam hal ini, “Source Root/Chord” diubah ke “Play Root/Chord”.

## NTR (Note Transposition Rule)

Trans (Root Transpose)	Bila not nada dasar berubah urutannya, interval antar not akan dipertahankan. Misalnya, not C3, E3 dan G3 dalam kunci C akan menjadi F3, A3 dan C4 bila diubah urutannya ke F. Gunakan pengaturan ini untuk channel yang berisi baris melodi.		
Fixed (Root Fixed)	Not dipertahankan sedekat mungkin dengan rentang not sebelumnya. Misalnya, not C3, E3 dan G3 dalam kunci C akan menjadi C3, F3 dan A3 bila diubah urutannya ke F. Gunakan pengaturan ini untuk channel yang berisi bagian chord.		
GTR (Guitar)	Ini eksklusif untuk mengubah urutan pengiring gitar. Not diubah urutannya untuk mendekati chord yang dimainkan dengan penjarian gitar natural.		

## NTT (Note Transposition Table)

Bila NTR diatur ke Root Transpose atau Root Fixed

Bypass	Bila NTR diatur ke Root Fixed, tabel transposisi yang digunakan tidak akan melakukan konversi not apa pun. Bila NTR diatur ke Root Transpose, tabel ini hanya digunakan untuk mengonversi not dengan mempertahankan hubungan tinada antar not.
Melody	Cocok untuk transposisi baris melodi. Gunakan ini untuk channel melodi seperti Phrase1 dan Phrase2.
Chord	Cocok untuk transposisi bagian chordal. Gunakan ini untuk channel Chord1 dan Chord2, khususnya bila channel itu berisi bagian chordal mirip piano atau gitar.
Melodic Minor	Bila chord yang dimainkan berubah dari chord mayor ke minor, tabel ini akan menurunkan interval ketiga dalam tangga nada sebanyak satu seminada. Bila chord berubah dari chord minor ke mayor, interval ketiga minor akan dinaikkan sebanyak satu seminada. Not lainnya tidak berubah. Gunakan ini untuk channel melodi Bagian yang hanya merespons chord mayor/minor, misalnya Intro dan Ending.
Melodic Minor 5th	Di samping transposisi Melodic Minor di atas, chord yang augmented dan diperpendek memengaruhi not ke-5 dari Pola Sumber.
Harmonic Minor	Bila chord yang dimainkan berubah dari chord mayor ke minor, tabel ini akan menurunkan interval ketiga dan keenam dalam tangga nada sebanyak satu seminada. Bila chord berubah dari chord minor ke mayor, interval ketiga minor dan interval keenam yang diratakan akan dinaikkan sebanyak satu seminada. Not lainnya tidak berubah. Gunakan ini untuk channel chord Bagian yang hanya merespons chord mayor/minor, misalnya Intro dan Ending.
Harmonic Minor 5th	Di samping transposisi Harmonic Minor di atas, chord yang augmented dan diperpendek memengaruhi not ke-5 dari Pola Sumber.
Natural Minor	Bila chord yang dimainkan berubah dari chord mayor ke minor, tabel ini akan menurunkan interval ketiga, keenam, dan ketujuh dalam tangga nada sebanyak satu seminada. Bila chord berubah dari chord minor ke mayor, interval ketiga minor, keenam yang diratakan, dan interval ketujuh yang diratakan akan dinaikkan sebanyak satu seminada. Not lainnya tidak berubah. Gunakan ini untuk channel chord Bagian yang hanya merespons chord mayor/minor, misalnya dalam Intro dan Ending.
Natural Minor 5th	Di samping transposisi Natural Minor di atas, chord yang augmented dan diperpendek memengaruhi not ke-5 dari Pola Sumber.
Dorian	Bila chord yang dimainkan berubah dari chord mayor ke minor, tabel ini akan menurunkan interval ketiga dan ketujuh dalam tangga nada sebanyak satu seminada. Bila chord berubah dari chord minor ke mayor, interval ketiga minor dan interval ketujuh yang diratakan akan dinaikkan sebanyak satu seminada. Not lainnya tidak berubah. Gunakan ini untuk channel chord Bagian yang hanya merespons chord mayor/minor, misalnya dalam Intro dan Ending.
Dorian 5th	Di samping transposisi Dorian di atas, chord yang augmented dan diperpendek memengaruhi not ke-5 dari Pola Sumber.

## Bila NTR diatur ke Gitar

All-Purpose	Tabel ini membahas bunyi yang dimainkan dengan stroke dan arpeggio.
Stroke	Cocok untuk bunyi gitar yang digenjreng. Sebagian not mungkin bunyinya seakan dibungkam—ini adalah kondisi normal bila chord dimainkan pada gitar dengan teknik strumming (digenjreng).
Arpeggio	Cocok untuk bunyi gitar yang dimainkan secara arpeggio, yang menghasilkan bunyi arpeggio empat not yang indah.

### 3 High Key/Note Limit

Pengaturan yang ada di sini menyesuaikan Oktaf not yang dikonversi dari asalnya melalui NTT dan NTR.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Key	<p>Ini mengatur kunci tertinggi (batas oktaf naik) dari transposisi not untuk perubahan nada dasar chord. Not yang dihitung lebih tinggi daripada kunci tertinggi akan diubah urutannya ke bawah ke oktaf terendah berikutnya. Pengaturan ini hanya tersedia bila parameter NTR (<a href="#">halaman 46</a>) diatur ke “Root Transpose”.</p> <p><b>Contoh—Bila kunci tertinggi adalah F.</b></p> <p>Perubahan nada dasar → CM      C#M      . . .      FM      F#M      . . .</p> <p>Not yang dimainkan → C3-E3-G3    C#3-E#3-G#3      F3-A3-C4    F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	Note Limit Low	<p>Ini mengatur rentang not (not tertinggi dan not terendah) untuk Voice yang direkam ke channel Style. Dengan pengaturan yang bijak atas rentang ini, Anda dapat memastikan bahwa Voice akan berbunyi serealistis mungkin—dengan kata lain, tidak ada not di luar rentang natural yang akan dibunyikan (yakni bunyi bass tinggi atau bunyi piccolo rendah).</p> <p><b>Contoh—Bila not terendah adalah C3 dan tertinggi D4.</b></p> <p>Perubahan nada dasar → CM      C#M      . . .      FM      . . .</p> <p>Not yang dimainkan → E3-G3-C4    E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	Note Limit High	

### 4 RTR (Retrigger Rule)

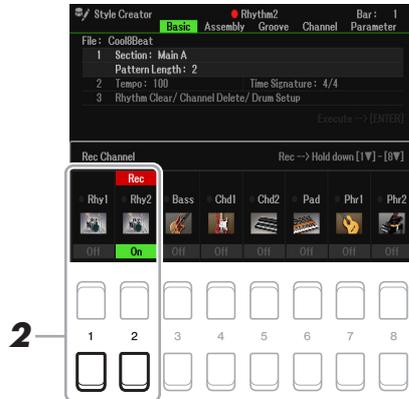
Pengaturan ini menentukan apakah not berhenti dibunyikan atau tidak dan bagaimana not mengubah titinada sebagai respons terhadap perubahan chord. Gunakan tombol Cursor [4 ▲▼]–[7 ▲▼] untuk memilih salah satu jenis berikut.

Stop	Not berhenti berbunyi.
Pitch Shift	Titinada not akan meliuk tanpa attack baru untuk menyesuaikan dengan jenis chord baru.
Pitch Shift To Root	Titinada not akan meliuk tanpa attack baru untuk menyesuaikan dengan nada dasar chord baru. Walau demikian, oktaf not baru akan tetap sama.
Retrigger	Not dipicu kembali dengan attack baru pada titinada baru yang menyatakan chord berikutnya.
Retrigger To Root	Not dipicu kembali dengan attack baru pada not nada dasar chord berikutnya. Walau demikian, oktaf not baru akan tetap sama.

## Mengedit Bagian Irama dari Style (Drum Setup)

Fungsi Drum Setup memungkinkan Anda mengedit bagian irama dari Style saat ini, misalnya mengubah instrumen drum dan membuat beragam pengaturan. Prosedur di bawah ini berlaku untuk langkah 6 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 36](#).

- 1** Dari halaman Basic, tekan tombol [1 ▲▼] (Rec Ch) untuk memanggil tampilan Rec Channel di bagian separuh bawah tampilan.

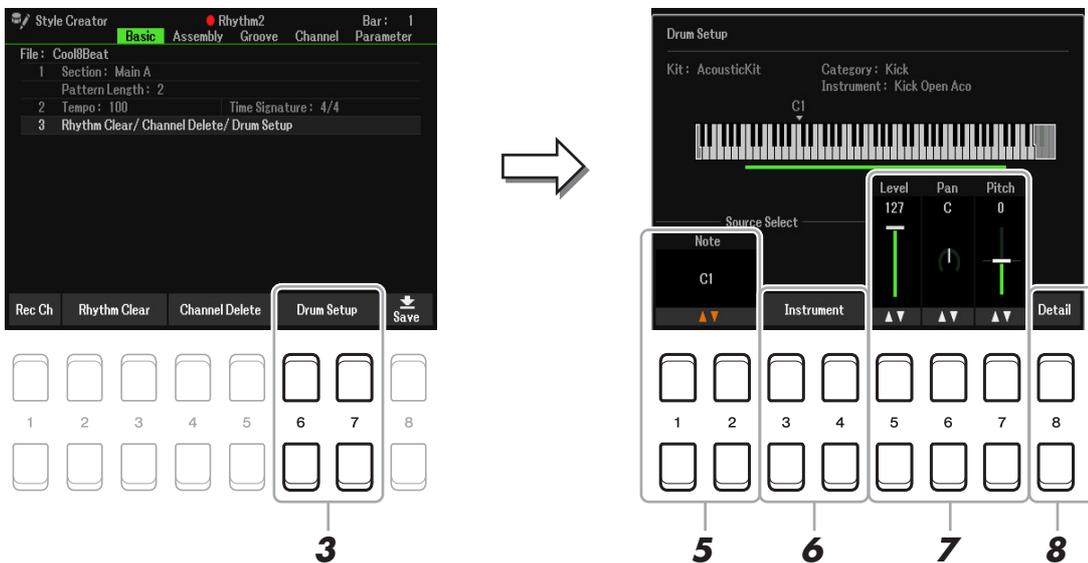


- 2** Tahan tombol [1 ▼] atau [2 ▼] untuk channel yang akan diedit.

**CATATAN** Jika bunyi drum berbeda ditetapkan ke setiap bagian channel yang dipilih, bunyi tersebut akan diatur ke bunyi bagian saat ini untuk menggunakan fungsi Drum Setup.

- 3** Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih “3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”, kemudian tekan salah satu tombol [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Drum Setup) untuk memanggil tampilan Drum Setup.

Jendela Drum Setup akan ditampilkan.



- 4** Jika perlu, tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memulai playback bagian irama.

Bunyi yang dimainkan kembali akan ditunjukkan pada tampilan keyboard, sehingga Anda dapat memeriksa not yang akan diedit.

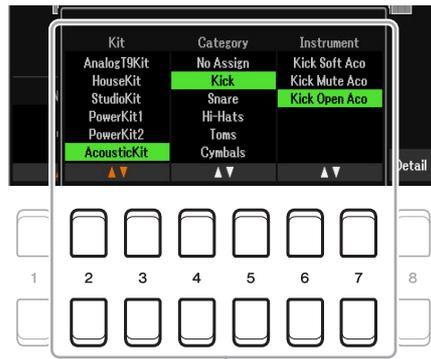
- 5** Gunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Note) untuk memilih not yang akan diedit.

**CATATAN** Anda juga dapat memilih not dengan menekan not pada keyboard.

➤ HALAMAN BERIKUTNYA

## 6 Pilih instrumen yang ingin digunakan.

**6-1** Gunakan tombol [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Instrument) untuk memanggil jendela untuk memilih instrumen.



**6-2**

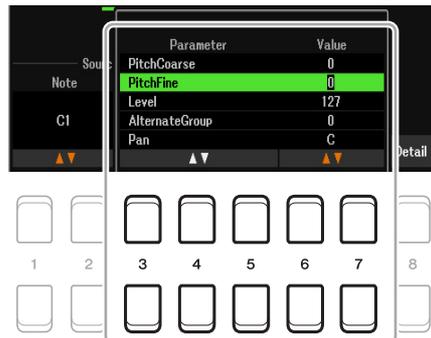
**6-2** Gunakan tombol [2 ▲▼]–[7 ▲▼] untuk memilih Kit, Category dan Instrument secara berurutan.

**6-3** Tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela.

**7** Jika perlu, atur volume Level, Pan atau Pitch dengan menggunakan tombol [5 ▲▼]–[7 ▲▼].

**8** Jika perlu, buat pengaturan lebih detail.

**8-1** Tekan tombol [8 ▲▼] (Detail) untuk memanggil jendela pengaturan detail.



**8-2**

**8-2** Gunakan tombol [3 ▲▼]–[5 ▲▼] untuk memilih parameter, kemudian gunakan tombol [6 ▲▼]/ [7 ▲▼] untuk mengatur nilainya.

Parameter dengan tanda “\*” dalam daftar di bawah menunjukkan bahwa pengaturan yang ada di sini memengaruhi pengaturan di langkah 7.

Pitch Coarse*	Untuk penalaan kasar atas seminada dalam selisih seminada.
Pitch Fine*	Untuk penalaan halus atas seminada dalam selisih sen. <b>CATATAN</b> Dalam konteks musik, satu “sen” adalah 1/100 seminada. (100 sen sama dengan satu seminada.)
Level*	Untuk menyesuaikan tingkat volume.
Alternate Group	Menentukan Grup Pengubah. Semua instrumen dalam nomor grup yang sama tidak dapat berbunyi pada waktu yang sama. Memainkan instrumen dalam grup bernomor akan langsung menghentikan bunyi instrumen lain dalam grup yang sama dengan nomor yang sama. Jika ini diatur ke 0, instrumen dalam grup akan dapat berbunyi pada saat bersamaan.
Pan*	Menentukan posisi stereo.
Reverb Send	Untuk menyesuaikan kedalaman reverb.

Chorus Send	Untuk menyesuaikan kedalaman chorus
Variation Send	<p>Untuk menyesuaikan kedalaman efek variasi (DSP1). Bila parameter “Connection” diatur ke “Insertion” pada tampilan Mixer dan channel irama ini dipilih sebagai bagian penetapan, parameter ini akan berpengaruh sebagaimana di bawah.</p> <p><b>Bila Variation Send diatur ke 0:</b> Tidak ada efek yang diterapkan pada instrumen (Insertion Off).</p> <p><b>Bila Variation Send diatur ke 1–127:</b> Efek akan diterapkan pada instrumen (Insertion On).</p>
Key Assign	<p>Menentukan mode Penetapan Kunci. Parameter ini hanya efektif bila parameter XG dari kit adalah “SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN” (lihat Data List (Daftar Data) pada situs web) diatur ke “INST”.</p> <p><b>Single:</b> Setiap memainkan bunyi yang sama berturut-turut akan mengakibatkan bunyi sebelumnya menjadi terputus atau dibungkam.</p> <p><b>Multi:</b> Setiap bunyi akan berlanjut hingga benar-benar habis, bahkan bila dimainkan berturut-turut beberapa kali.</p>
Rev Note Off	Menentukan apakah pesan not-nonaktif diterima atau tidak.
Rev Note On	Menentukan apakah pesan not-aktif diterima atau tidak.
Filter Cutoff	Menentukan frekuensi kritis atau rentang frekuensi efektif dari filter. Semakin tinggi nilainya semakin cemerlang bunyinya.
Filter Resonance	Menentukan penekanan yang diberikan pada frekuensi kritis (resonansi), yang diatur dalam Filter Cutoff di atas. Semakin tinggi nilainya semakin jelas efek lafalnya.
EG Attack	Menentukan seberapa cepat suara mencapai tingkat maksimalnya setelah kunci dimainkan. Semakin tinggi nilainya, semakin cepat attack.
EG Decay1	Menentukan seberapa cepat suara mencapai tingkat sustainnya (tingkatnya sedikit lebih rendah daripada maksimal). Semakin tinggi nilainya, semakin cepat decay.
EG Decay2	Menentukan seberapa cepat suara melemah hingga diam setelah kunci dilepas. Semakin tinggi nilainya, semakin cepat decay.

**8-3** Tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela.

**9** Tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela Drum Setup dan kembali ke halaman Basic.

**10** Simpan Style yang telah diedit (lihat langkah 8 pada [halaman 36](#)).

**PEMBERITAHUAN**

Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## Daftar Isi

Mengedit Pengaturan Notasi Musik (Score).....	51
Mengedit Pengaturan Tampilan Lirik/Teks.....	53
Memainkan sambil Menyembunyikan Bagian Tertentu pada Lagu.....	54
Menggunakan Fitur Pengiring Otomatis dengan Playback Lagu.....	55
Parameter yang Berkaitan dengan Playback Lagu (Fungsi Panduan, pengaturan Channel, pengaturan Ulangi).....	56
• Menggunakan Fungsi Panduan.....	58
Membuat/Mengedit Lagu (Song Creator).....	60
• Memilih Data Penyiapan yang Akan Direkam ke Posisi Teratas Lagu (halaman Setup).....	60
• Merekam Ulang Bagian Tertentu—Punch In/Out (halaman Rec Mode).....	61
• Mengedit Aktivitas Channel Data Lagu Yang Ada (tampilan Channel).....	63

## Mengedit Pengaturan Notasi Musik (Score)

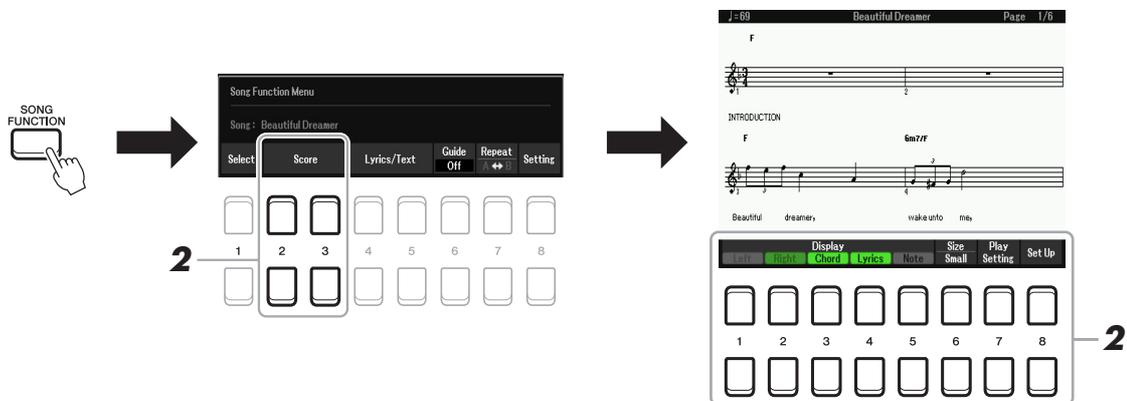
Untuk menampilkan notasi musik dari Lagu yang dipilih, ikuti instruksi di bawah ini. Anda dapat mengubah pengaturan seperti ukuran font teks. Anda dapat mengubah tampilan Score sebagaimana yang diinginkan agar cocok dengan preferensi pribadi Anda. Pengaturan di sini akan tersimpan sekalipun instrumen dimatikan.

**CATATAN** Anda dapat menyimpan pengaturan yang ada di sini sebagai bagian dari Lagu dengan mengakses [MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → TAB [◀][▶] Setup. Lihat [halaman 60](#).

**CATATAN** Bergantung pada Lagu tertentu yang tersedia secara komersial, tampilan Score mungkin tidak tersedia.

**CATATAN** Score file audio tidak dapat ditampilkan karena score dibuat berdasarkan aktivitas MIDI saja.

### 1 Tekan tombol [SONG FUNCTION] untuk memanggil tampilan Song Function Menu.



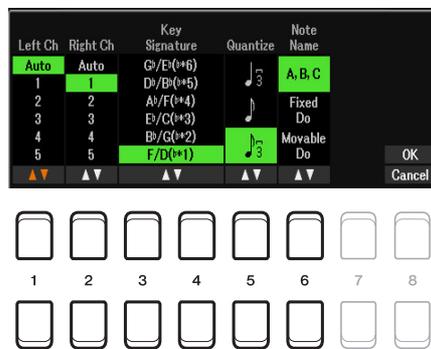
### 2 Tekan salah satu tombol [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score).

Notasi musik (Score) akan muncul pada tampilan.

[1 ▲▼]	Left	Mengaktifkan/menonaktifkan tampilan notasi tangan kiri. Bergantung pada pengaturan lainnya, parameter ini mungkin tidak tersedia dan mungkin muncul dalam warna abu-abu. Jika demikian halnya, masuklah ke tampilan pengaturan detail dan atur parameter Left Ch ke channel selain “Auto”. Atau, masuk ke tampilan Song Setting dan atur parameter Left ke channel selain “Off” ( <a href="#">halaman 57</a> ). Right (parameter berikutnya) dan Left tidak dapat dinonaktifkan pada saat bersamaan.
[2 ▲▼]	Right	Mengaktifkan/menonaktifkan tampilan notasi tangan kanan. Right dan Left (di atas) tidak dapat dinonaktifkan pada saat bersamaan.
[3 ▲▼]	Chord	Mengaktifkan/menonaktifkan tampilan chord. Jika Lagu yang dipilih tidak berisi data chord, maka chord tidak ditampilkan.

[4 ▲▼]	Lyrics	Mengaktifkan/menonaktifkan tampilan lirik. Jika Lagu yang dipilih tidak berisi data lirik, maka lirik tidak ditampilkan. Jika Lagu berisi aktivitas Pedal, menyentuh di sini akan membuat beralih ke “Lyrics” dan “Pedal”. Bila “Pedal” aktif, menekan tombol ini dapat menampilkan aktivitas Pedal, sebagai ganti menampilkan Lirik.
[5 ▲▼]	Note	Mengaktifkan/menonaktifkan tampilan nama not (titanada). Nama not ditunjukkan di sebelah kiri not. Bila ruang antar not terlalu kecil, petunjuknya mungkin akan dipindah ke bagian kiri atas not tersebut. Jika Lagu berisi aktivitas Fingering, menekan tombol ini akan membuat beralih ke “Note” dan “Fingering”. Bila “Fingering” aktif, aktivitas Fingering akan diperlihatkan sebagai ganti nama Not pada tampilan.
[6 ▲▼]	Size Small/ Large	Menentukan tingkat perbesaran tampilan notasi.
[7 ▲▼]	Play Setting	Memungkinkan Anda menyembunyikan atau melemahkan bagian tertentu pada Lagu, sehingga memungkinkan Anda menyanyi ala “karaoke” sambil melihat notasi musik Lagu yang dipilih. Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 54</a> .
[8 ▲▼]	Set Up	Memanggil tampilan pengaturan detail. Lihat di bawah.

**Menekan tombol [8 ▲▼] (Set Up) akan memanggil tampilan pengaturan detail. Anda dapat mengatur jenis tampilan dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]–[6 ▲▼], kemudian tekan tombol [8 ▲] (OK).**



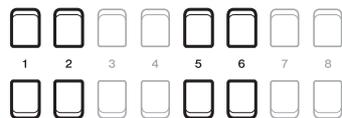
[1 ▲▼]	Left Ch	Menentukan channel MIDI mana dalam data Lagu yang digunakan untuk bagian tangan kiri/bagian tangan kanan. Pengaturan ini mengembalikan ke Auto bila dipilih Lagu yang berbeda.  <b>Auto:</b> Channel MIDI dalam data Lagu untuk bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri ditetapkan secara otomatis — sehingga mengatur bagian ke channel yang sama dengan channel yang ditetapkan di [MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → TAB [◀] Guide/Channel ( <a href="#">halaman 56</a> ). <b>1–16:</b> Menetapkan channel MIDI (1–16) ke setiap bagian tangan kanan dan kiri. <b>Off (Pengaturan yang tersedia hanya untuk Left Ch):</b> Tidak menetapkan channel ke bagian tangan kiri. Ini menonaktifkan tampilan rentang kunci tangan kiri.
[2 ▲▼]	Right Ch	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Key Signature	Ini memungkinkan Anda memasukkan perubahan tanda notasi di tengah Lagu pada posisi berhenti. Menu ini berguna bila Lagu yang dipilih tidak berisi pengaturan tanda notasi untuk menampilkan notasi.
[5 ▲▼]	Quantize	Ini memberi Anda kontrol atas resolusi not dalam notasi, yang memungkinkan Anda mengubah atau mengoreksi pengaturan waktu semua not yang ditampilkan sehingga tersusun ke nilai not tertentu. Pastikan untuk memilih nilai not terkecil yang digunakan dalam Lagu.
[6 ▲▼]	Note Name	Memilih jenis nama not yang ditunjukkan di sebelah kiri not dalam notasi dari tiga jenis berikut. Pengaturan yang ada di sini tersedia bila parameter Note di atas diatur ke On.  <b>A, B, C:</b> Nama not ditunjukkan berupa huruf (C, D, E, F, G, A, B). <b>Fixed Do:</b> Nama not ditunjukkan di solfeggio, bersama not C ditetapkan ke Do. Not “C, D, E, F, G, A, B” selalu ditunjukkan berupa “Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti” bila bahasa diatur ke English. Perhatikan, petunjuk nama not berbeda-beda, bergantung pada bahasa yang digunakan saat itu ( <a href="#">halaman 57</a> ). <b>Movable Do:</b> Nama not ditunjukkan di solfeggio sesuai dengan kunci Lagu saat ini. Bila memilih Lagu di kunci D Mayor, misalnya, not “D, E, F#, G, A, B, C#” akan ditunjukkan berupa “Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti” bila bahasa diatur ke English. Perhatikan, petunjuk nama not berbeda-beda, bergantung pada bahasa yang digunakan saat itu ( <a href="#">halaman 57</a> ).

## Mengedit Pengaturan Tampilan Lirik/Teks

Untuk melihat lirik Lagu yang dipilih atau teks, tekan tombol [SONG FUNCTION], diikuti dengan salah satu tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Lyrics/Text). Anda dapat mengubah pengaturan seperti ukuran font teks.

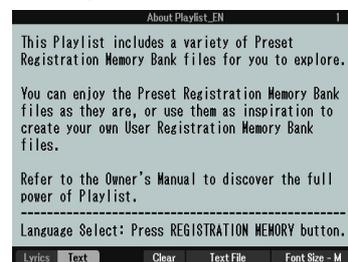
### Tampilan lirik

Lirik dalam data Lagu ditampilkan.



### Tampilan teks

Teks yang dibuat pada komputer ditampilkan.



Tekan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] untuk benar-benar memanggil file teks yang diinginkan.

Tekan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼]

**CATATAN** Bila lirik tidak jelas atau tidak terbaca, Anda mungkin perlu mengubah pengaturan Lyrics Language (Bahasa Lirik) dari [MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → tombol Kursor [▲][▼] 2 Lyrics Language (halaman 57).

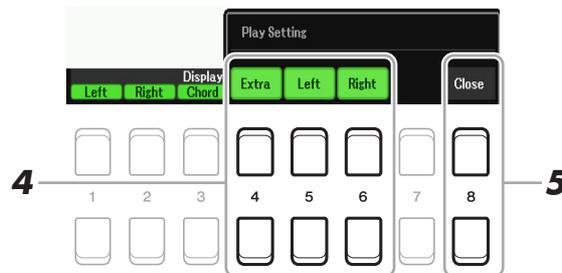
**CATATAN** Bila Anda membuat file teks di komputer, pastikan untuk memasukkan tanda ganti baris secara manual. Ini diperlukan karena tanda ganti baris otomatis tidak dapat dimasukkan pada instrumen ini. Jika panjang sebuah kalimat melampaui tampilan dan tidak dapat ditampilkan dengan benar, revisilah data teks secara manual dengan memasukkan tanda ganti baris.

[1 ▲▼]	Lyrics	Beralih layar antara tampilan Lirik (data lirik dalam Lagu ditampilkan) dan tampilan Teks (file teks yang dipilih dengan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	Text	
[3 ▲▼]	Clear (hanya bila file teks dipilih)	Mengosongkan teks dari tampilan. Operasi ini tidak menghapus file teks itu sendiri, melainkan mengakibatkan tidak ada file teks yang dipilih. Jika Anda ingin memulihkan petunjuk teks, pilih lagi file teks tersebut dengan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼].
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Text File	Memanggil tampilan Pemilihan File teks. Setelah memilih, tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Font Size-S/M/ L/S(P)/M(P)/ L(P) (hanya bila file teks dipilih)	<p><b>Bila bahasa tampilan diatur ke selain Japanese</b> Menentukan ukuran dan jenis font. Ukuran font yang tidak memiliki tanda "P" (karakter dengan lebar yang sama), cocok untuk menampilkan lirik bersama nama chord, karena posisi nama chord ditetapkan ke lirik yang bersangkutan. Ukuran font yang memiliki tanda "P" (karakter dengan lebar berbeda), cocok untuk menampilkan lirik tanpa nama chord atau not penjelasan. S, M, dan L menunjukkan ukuran font.</p> <p><b>CATATAN</b> Untuk mengubah Bahasa Tampilan, lihat "Mempersiapkan (Panduan untuk Pemilik)."</p> <p><b>Bila bahasa tampilan diatur ke Japanese</b> Menentukan ukuran font.</p>

## Memainkan sambil Menyembunyikan Bagian Tertentu pada Lagu

Ini memungkinkan Anda menyembunyikan atau melemahkan bagian tertentu pada Lagu, sehingga memungkinkan Anda menyanyi ala “karaoke” sambil melihat notasi musik Lagu yang dipilih.

- 1** Tekan tombol [SONG FUNCTION] untuk memanggil tampilan Song Function Menu.
- 2** Tekan salah satu tombol [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score).  
Notasi musik (Score) Lagu yang dipilih akan muncul pada tampilan.
- 3** Tekan tombol [7 ▲▼] (Play Setting) untuk memanggil tampilan Play Setting.

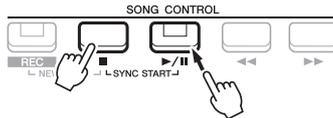


- 4** Gunakan tombol [4 ▲▼]–[6 ▲▼] untuk menyembunyikan channel Lagu yang diinginkan.
  - **Right:** Mengaktifkan atau menonaktifkan playback untuk Bagian Tangan Kanan.
  - **Left:** Mengaktifkan atau menonaktifkan playback untuk Bagian Tangan Kiri.
  - **Extra:** Mengaktifkan atau menonaktifkan playback semua Channel, kecuali untuk channel yang ditetapkan ke Bagian Tangan Kiri dan Bagian Tangan Kanan yang diterangkan di atas.
- 5** Gunakan tombol [8 ▲▼] (Close) untuk keluar dari tampilan.

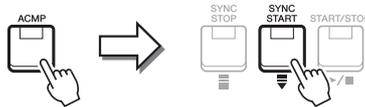
## Menggunakan Fitur Pengiring Otomatis dengan Playback Lagu

Saat memainkan kembali sebuah Lagu dan Style pada saat bersamaan, channel 9-16 di bagian data Lagu akan diganti dengan channel Style—sehingga memungkinkan Anda memainkan sendiri bagian pengiring Lagu. Cobalah memainkan chord bersama playback Lagu seperti yang ditampilkan dalam instruksi di bawah.

- 1** Pilih sebuah Lagu.
- 2** Pilih sebuah Style.
- 3** Sambil menahan tombol SONG CONTROL [■] (STOP), tekan tombol [▶/||] (PLAY/PAUSE) untuk mengaktifkan sinkronisasi mulai Lagu.



- 4** Tekan tombol STYLE CONTROL [ACMP] untuk mengaktifkan fungsi pengiring otomatis, kemudian tekan tombol [SYNC START] untuk mengaktifkan sinkronisasi mulai tersinkron untuk pengiring.



- 5** Tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] atau mainkan chord di bagian chord. Baik Lagu maupun Style mulai dimainkan bersama. Anda dapat melihat informasi chord pada tampilan score ([halaman 51](#)) sambil memainkan.

**CATATAN** Saat memainkan kembali sebuah Lagu dan Style pada saat bersamaan, nilai tempo yang telah diatur dalam Lagu akan digunakan secara otomatis.

**CATATAN** Fungsi Style Retrigger ([halaman 11](#)) tidak dapat digunakan selama playback Lagu.

Bila playback Lagu dihentikan, playback Style juga ikut berhenti.

# Parameter yang Berkaitan dengan Playback Lagu (Fungsi Panduan, pengaturan Channel, pengaturan Ulangi)

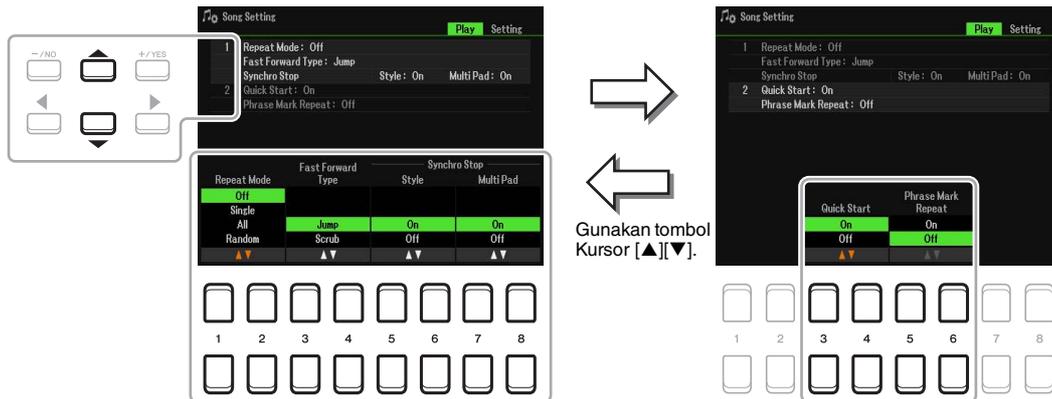
Instrumen memiliki beragam fungsi playback Lagu—playback pengulangan, beragam pengaturan panduan, dsb.—yang dapat diakses dalam tampilan di bawah.

## 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER]

## 2 Gunakan tombol TAB [◀][▶] dan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih halaman guna membuat pengaturan sebagaimana diterangkan di bawah ini.

### ■ Halaman Play



### 1 Repeat Mode/Fast Forward Type/Style Synchro Stop

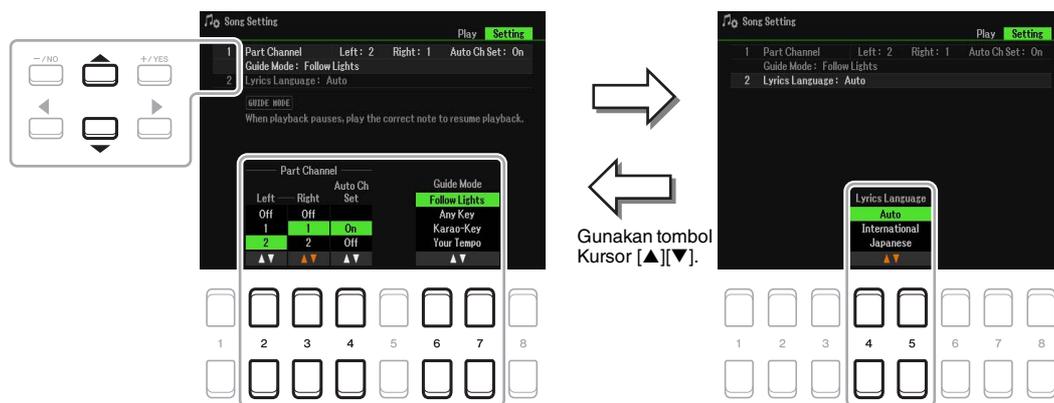
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Repeat Mode	Menentukan metode playback pengulangan. <b>Off:</b> Memainkan Lagu yang dipilih, kemudian berhenti. <b>Single:</b> Memainkan Lagu yang dipilih, berulang-ulang. <b>All:</b> Melanjutkan playback semua Lagu dalam folder yang ditetapkan, berulang-ulang. <b>Random:</b> Melanjutkan playback secara acak semua Lagu dalam folder yang ditetapkan, berulang-ulang.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Fast Forward Type	Menentukan jenis maju cepat saat menekan tombol [▶▶] (FF) selama playback Lagu. <b>Jump:</b> Menekan tombol [▶▶] sekali akan langsung mengatur posisi playback ke hitungan berikutnya tanpa membunyikan. Menahan tombol [▶▶] akan menggulung maju terus-menerus. <b>Scrub:</b> Menekan dan menahan tombol [▶▶] akan memainkan dan membunyikan Lagu pada kecepatan tinggi.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Synchro Stop	Menentukan apakah playback suatu Style akan berhenti atau tidak bila playback Lagu MIDI berhenti.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Multi Pad Synchro Stop	Menentukan apakah playback pengulangan Multi Pad akan berhenti atau tidak bila playback Lagu MIDI berhenti.

▶▶▶ HALAMAN BERIKUTNYA

## 2 Quick Start/Phrase Mark Repeat

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Quick Start	Pada sebagian data Lagu yang dijual bebas, pengaturan tertentu yang berkaitan dengan Lagu (seperti pemilihan Voice, volume, dsb.) direkam ke hitungan pertama, sebelum data not sesungguhnya. Bila Quick Start diatur ke “On”, instrumen akan membaca semua data bukan-not terlebih dahulu dari Lagu tersebut pada kecepatan tertinggi, kemudian secara otomatis melambat ke tempo yang sesuai pada not pertama. Ini memungkinkan Anda memulai playback secepat mungkin, dengan jeda minimal untuk membaca data.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Phrase Mark Repeat	Parameter ini hanya tersedia bila Lagu saat ini berisi Tanda Frasa, yang menetapkan lokasi tertentu (dari sejumlah hitungan) dalam Lagu. Bila ini diatur ke On, bagian yang menyangkut Tanda Frasa (ditetapkan dengan tombol SONG CONTROL [◀◀] (REW) dan tombol [▶▶] (FF)) dimainkan kembali berulang-ulang. Perhatikan, parameter ini hanya dapat diatur bila playback Lagu dihentikan.

### ■ Halaman Setting



3

Lagu

### 1 Part Channel/Guide Mode

[2 ▲▼]	Left	Parameter ini menentukan channel MIDI mana dalam data Lagu yang ditetapkan ke bagian tangan kanan atau kiri dari fungsi Panduan dan fungsi Song Score.
[3 ▲▼]	Right	
[4 ▲▼]	Auto Ch Set	Bila diatur ke “On”, ini secara otomatis mengatur channel MIDI yang benar untuk bagian tangan Kiri dan Kanan yang telah terprogram dalam data Lagu yang tersedia secara komersial. Biasanya, ini diatur ke “On”.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Guide Mode	Lihat <a href="#">halaman 58</a> .

### 2 Lyrics Language

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Lyrics Language	Menentukan bahasa yang ditampilkan dalam tampilan Lirik. <b>Auto:</b> Bila bahasa telah ditetapkan dalam data Lagu, lirik dengan sendirinya akan ditampilkan. <b>International:</b> Menangani lirik yang ditampilkan sebagai bahasa barat. <b>Japanese:</b> Menangani lirik yang ditampilkan sebagai bahasa Jepang.
-------------------	-----------------	--

## Menggunakan Fungsi Panduan

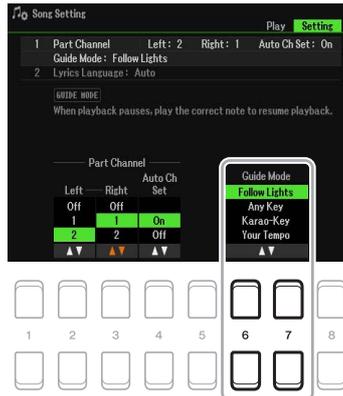
Dengan fungsi Panduan, instrumen menunjukkan pengaturan waktu yang Anda perlukan untuk memainkan not di tampilan Score agar mudah mempelajari. Instrumen ini juga menyediakan alat bantu latihan vokal praktis yang memungkinkan Anda menyesuaikan pengaturan waktu playback Lagu untuk mencocokkan permainan vokal Anda.

### 1 Pilih Lagu yang diinginkan untuk latihan keyboard atau menyanyi.

### 2 Panggil tampilan pengaturan.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → tombol Kursor [▲] 1 Part Channel/Guide Mode

### 3 Gunakan tombol [6 ▲▼]/[7 ▲▼] untuk memilih mode Panduan yang diinginkan.



#### ■ Mode Panduan untuk latihan keyboard

##### Follow Lights

Bila ini dipilih, playback Lagu akan berhenti sebentar, menunggu Anda memainkan not dengan benar. Bila Anda memainkan not yang benar, playback Lagu akan dilanjutkan. Follow Lights dibuat untuk seri Yamaha Clavinova. Fungsi ini digunakan untuk keperluan berlatih, dengan lampu bawaan pada keyboard yang menunjukkan not yang akan dimainkan. Walaupun PSR-SX600 tidak memiliki lampu ini, Anda dapat menggunakan fungsi yang sama dengan mengikuti petunjuk di notasi yang ditampilkan bersama fungsi Song Score.

##### Any Key

Dengan fungsi ini, Anda dapat memainkan melodi Lagu cukup dengan menekan satu kunci (boleh saja sembarang kunci) pada waktunya bersama irama. Playback Lagu berhenti sebentar dan menunggu Anda memainkan kunci apa saja. Tinggal mainkan kunci di keyboard pada waktunya bersama musik dan playback Lagu akan dilanjutkan.

##### Your Tempo

Sama seperti Follow Lights, hanya saja playback Lagu mencocokkan kecepatan Anda memainkan.

#### ■ Mode Panduan untuk bernyanyi

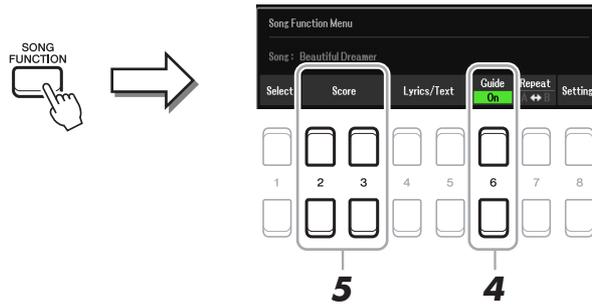
##### Karao-Key

Fungsi ini memungkinkan Anda mengontrol pengaturan waktu playback Lagu cukup dengan satu jari, selagi Anda bernyanyi. Fungsi ini berguna untuk nyanyian pada permainan Anda sendiri. Playback Lagu akan berhenti sebentar, menunggu Anda bernyanyi. Tinggal mainkan kunci apa saja di keyboard (memainkan keyboard tidak akan mengeluarkan suara) playback Lagu akan dilanjutkan.



HALAMAN BERIKUTNYA

- 4** Tekan tombol [SONG FUNCTION] untuk memanggil tampilan Song Function Menu, kemudian aktifkan fungsi Guide dengan menekan tombol [6 ▲▼] (Guide).



- 5** Panggil tampilan Score dengan menekan salah satu tombol [2 ▲▼][3 ▲▼] (Score).

- 6** Tekan tombol SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE) untuk memulai playback.

Latih permainan keyboard atau nyanyian, bersama mode Panduan yang dipilih di langkah 3.

- 7** Tekan tombol [■] (STOP) untuk menghentikan playback.

**CATATAN** Anda dapat menyimpan pengaturan Panduan sebagai bagian dari data Lagu ([halaman 61](#)). Untuk Lagu yang menyimpan pengaturan Panduan, fungsi Panduan secara otomatis akan diaktifkan dan pengaturan yang berkaitan akan dipanggil bila Lagu tersebut dipilih.

- 8** Setelah Anda selesai berlatih, tekan tombol [6 ▲▼] (Guide) untuk menonaktifkan fungsi Panduan.

**CATATAN** Membiarkan fungsi Panduan tetap aktif dapat menyebabkan playback Lagu dihentikan.

## Membuat/Mengedit Lagu (Song Creator)

Panduan untuk Pemilik membahas cara membuat Lagu orisinal dengan merekam permainan keyboard Anda (yang disebut “Perekaman Realtime”). Panduan Referensi ini memperlihatkan cara mengedit Lagu yang telah direkam.

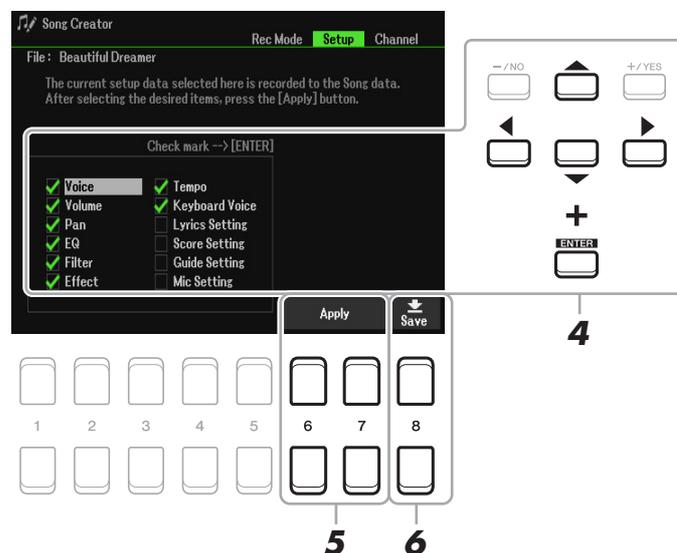
### Memilih Data Penyiapan yang Akan Direkam ke Posisi Teratas Lagu (halaman Setup)

Pengaturan saat ini untuk tampilan Mixer dan pengaturan panel lainnya yang Anda buat dapat direkam ke posisi teratas Lagu sebagai data Penyiapan. Pengaturan panel yang direkam di sini secara otomatis dipanggil kembali bila Lagu dimulai.

**1** Pilih Lagu yang Anda inginkan untuk merekam data Penyiapan.

**2** Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB[◀][▶] Setup



**3** Tekan tombol SONG CONTROL [■] (STOP) untuk memindah posisi Lagu ke bagian teratas Lagu.

▶ HALAMAN BERIKUTNYA

#### 4 Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] dan tombol [ENTER] untuk memilih data Penyiapan yang akan direkam.

Pilih item yang akan dipanggil secara otomatis bersama Lagu yang dipilih. Item yang dipilih di sini hanya dapat direkam ke posisi teratas Lagu, kecuali untuk Keyboard Voice.

Voice, Volume, Pan, EQ, Filter, Effect, Tempo	Merekam pengaturan tempo dan semua pengaturan yang dibuat dari Mixer.
Keyboard Voice	Merekam pengaturan panel, termasuk pemilihan Voice bagian keyboard (RIGHT 1, 2, dan LEFT) dan status aktif/nonaktifnya. Pengaturan panel yang direkam di sini sama seperti yang direkam ke Pengaturan Satu Sentuhan. Ini dapat direkam pada posisi mana pun di sebuah Lagu, yang memungkinkan Anda mengubah Voice di tengah Lagu.
Lyrics Setting	Merekam pengaturan dalam tampilan Lyrics.
Score Setting	Merekam pengaturan dalam tampilan Score.
Guide Setting	Merekam pengaturan fungsi Guide yang berisi pengaturan Guide On/Off.
Mic Setting	Merekam pengaturan dalam tampilan Mic Setting.

Tekan tombol [ENTER] untuk menambahkan atau menghapus tanda centang ke/dari item yang dipilih.

#### 5 Tekan tombol [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Apply) untuk merekam data.

#### 6 Tekan tombol [8 ▲▼] (Save) untuk melakukan operasi Simpan.

Untuk mengetahui detailnya, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

#### **PEMBERITAHUAN**

Data Lagu yang telah diedit akan hilang jika Anda memilih Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## Merekam Ulang Bagian Tertentu—Punch In/Out (halaman Rec Mode)

Saat merekam ulang bagian tertentu dari Lagu yang sudah direkam, gunakan fungsi Punch In/Out. Dalam metode ini, hanya data antara titik Punch In dan Punch Out yang ditimpa dengan data yang baru direkam. Ingatlah bahwa not sebelum dan setelah titik Punch In/Out tidak direkam, walaupun Anda akan mendengarnya dimainkan kembali secara normal untuk memandu Anda di pengaturan waktu Punch In/Out.

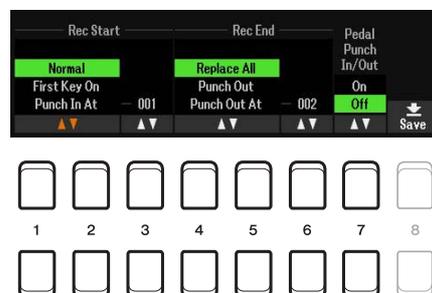
**CATATAN** Fungsi Style Retrigger (halaman 11) tidak dapat digunakan saat merekam di atas data yang sudah ada (overdubbing).

#### 1 Pilih Lagu yang diinginkan untuk perekaman ulang.

#### 2 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [◀] Rec Mode

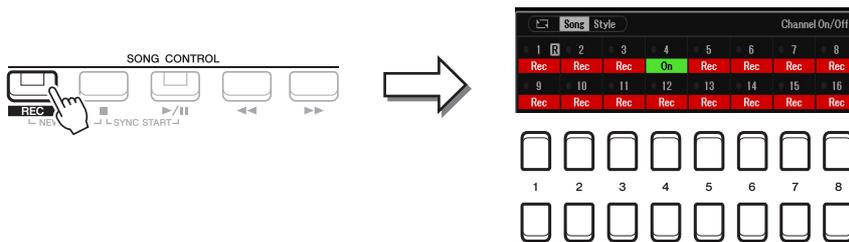
#### 3 Menentukan pengaturan untuk perekaman.



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	Rec Start (Punch In)	<p>Menentukan pengaturan waktu Punch In dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</p> <p><b>Normal:</b> Penimpaan rekaman dimulai bila playback Lagu dimulai dengan tombol SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE) atau bila Anda memainkan keyboard dalam mode Synchro Standby.</p> <p><b>First Key On:</b> Lagu dimainkan kembali secara normal, kemudian mulai menimpa perekaman begitu Anda memainkan keyboard.</p> <p><b>Punch In At:</b> Lagu dimainkan kembali secara normal hingga permulaan hitungan Punch In yang ditunjukkan, kemudian mulai menimpa perekaman pada titik itu. Anda dapat mengatur hitungan Punch In dengan menekan tombol [3 ▲▼].</p>
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	Rec End (Punch Out)	<p>Menentukan pengaturan waktu Punch Out dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</p> <p><b>Replace All:</b> Ini akan menghapus semua data setelah titik berhenti perekaman.</p> <p><b>Punch Out:</b> Posisi Lagu di mana perekaman berhenti, dianggap sebagai titik Punch Out. Pengaturan ini mempertahankan semua data setelah titik berhenti perekaman.</p> <p><b>Punch Out At:</b> Penimpaan sesungguhnya atas rekaman berlanjut hingga awal hitungan Punch Out yang ditetapkan (diatur dengan tombol tampilan yang bersangkutan), di saat itulah perekaman berhenti dan playback normal berlanjut. Pengaturan ini mempertahankan semua data setelah titik berhenti perekaman. Anda dapat mengatur hitungan Punch Out dengan menekan tombol [6 ▲▼].</p>
[7 ▲▼]	Pedal Punch In/Out	<p>Bila ini diatur ke On, Anda dapat menggunakan Pedal Kaki 2 untuk mengontrol titik Punch In dan Punch Out. Saat Lagu dimainkan kembali, menekan (dan menahan) Pedal Kaki 2 akan langsung mengaktifkan perekaman Punch In, sedangkan melepaskan pedal akan menghentikan perekaman (Punch Out). Anda dapat menekan dan melepaskan Pedal Kaki 2 sesering yang diinginkan selama playback untuk memulai/menghentikan penimpaan rekaman. Perhatikan, penetapan fungsi saat ini dari Pedal Kaki 2 dibatalkan bila fungsi Pedal Punch In/Out di atur ke On.</p> <p><b>CATATAN</b> Pedal Punch In/Out mungkin terbalik, bergantung pada pedal tertentu yang Anda hubungkan ke instrumen. Jika perlu, ubah polaritas pedal untuk membalik kontrol (halaman 96).</p>

#### 4 Tekan tombol SONG CONTROL [REC].

Tampilan Channel On/Off (Song) akan muncul. Sambil menahan tombol [REC], tekan tombol [1 ▲▼]–[8 ▲▼] untuk mengatur channel yang diinginkan ke “Rec”.



#### 5 Tekan tombol SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE) untuk memulai perekaman Punch In/Out.

Sesuai dengan pengaturan di langkah 3, mainkan keyboard di antara titik Punch In dan Punch Out. Lihat contoh beragam pengaturan yang diilustrasikan di bawah.

#### 6 Tekan tombol [8 ▲▼] (Save) untuk melakukan operasi Simpan.

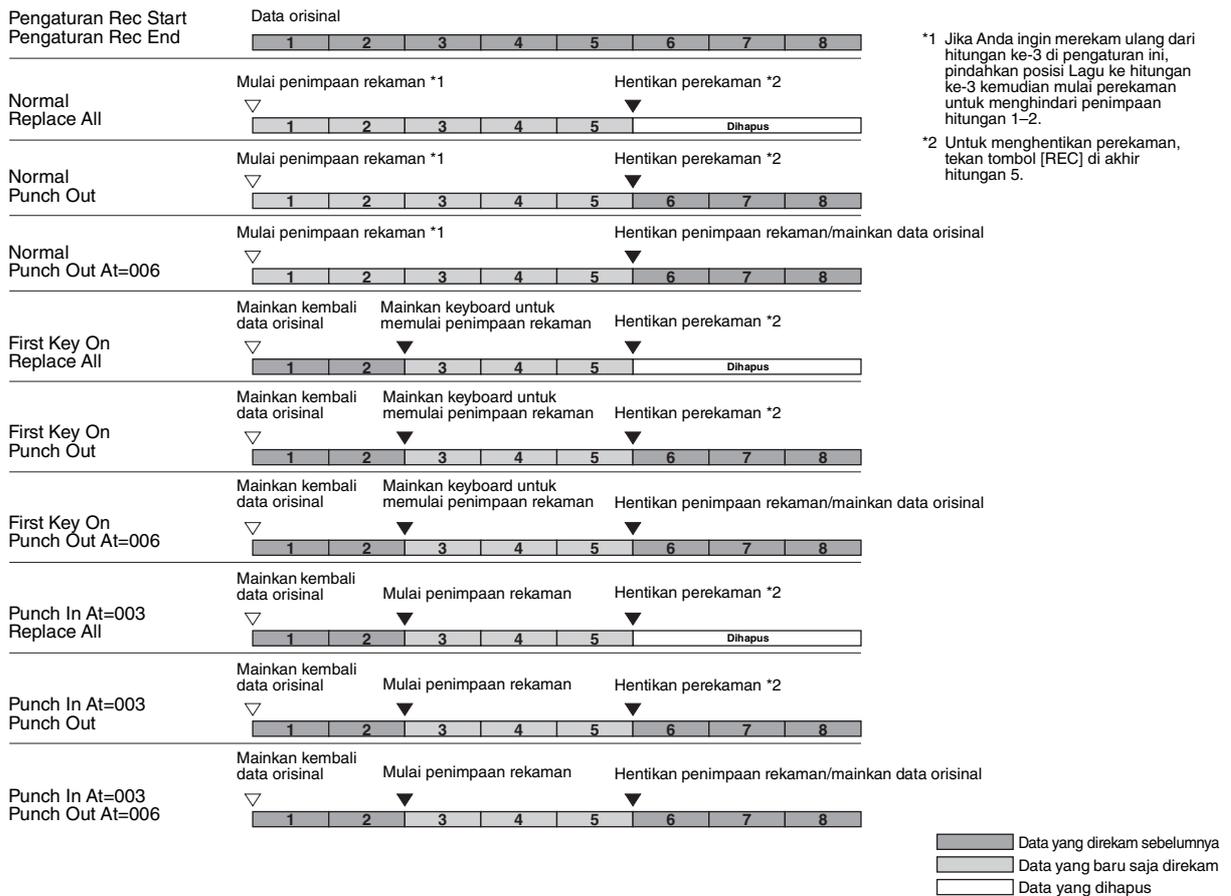
Untuk mengetahui detailnya, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

#### **PEMBERITAHUAN**

Data Lagu yang telah direkam akan hilang jika Anda memilih Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## ■ Contoh perekaman ulang dengan beragam pengaturan Punch In/Out

Instrumen ini menyediakan beberapa macam cara untuk menggunakan fungsi Punch In/Out. Ilustrasi di bawah ini menunjukkan berbagai situasi di mana hitungan yang dipilih dalam frasa delapan hitungan direkam ulang.



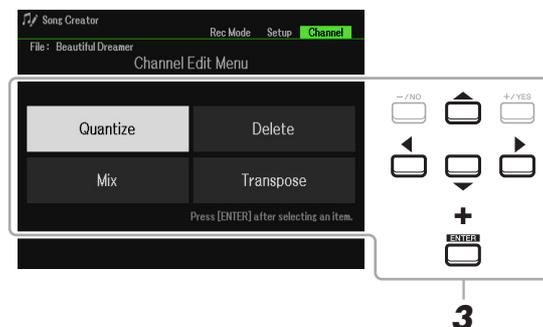
## Mengedit Aktivitas Channel Data Lagu Yang Ada (tampilan Channel)

Anda dapat menerapkan beragam fungsi berguna pada data yang telah direkam, misalnya Quantize dan Transpose, pada halaman Channel.

**1** Pilih Lagu yang akan diedit.

**2** Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [▶] Channel



**3** Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih item yang akan diedit, kemudian tekan tombol [ENTER].

#### 4 Edit data dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

Untuk mengetahui detail menu edit dan pengaturan yang tersedia, lihat [halaman 64–65](#).

#### 5 Tekan tombol [ENTER] untuk melakukan operasi tampilan saat ini.

Setelah operasi selesai, tanda “Execute → [ENTER]” pada tampilan akan berubah menjadi “Undo → [ENTER]”, yang memungkinkan Anda mengembalikan data orisinal jika tidak puas dengan hasil operasi. Fungsi Undo hanya memiliki satu tingkat; hanya operasi sebelumnya yang dapat diurungkan.

#### 6 Tekan tombol [8 ▲▼] (Save) untuk melakukan operasi Simpan.

Untuk mengetahui detailnya, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

#### **PEMBERITAHUAN**

Data Lagu yang telah diedit akan hilang jika Anda memilih Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

#### Quantize

Fungsi Quantize memungkinkan Anda menyejajarkan pengaturan waktu semua not di satu channel. Misalnya, jika Anda merekam frasa musik yang ditampilkan di bawah ini, Anda mungkin tidak dapat memainkannya dengan benar-benar akurat, dan permainan Anda mungkin sedikit mendahului atau tertinggal dari pengaturan waktu yang akurat. Kuantisasi adalah cara praktis untuk mengoreksi hal ini.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Channel	Menentukan channel MIDI mana dalam data Lagu yang akan dikuantisasikan.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Size	<p>Memilih ukuran kuantisasi (resolusi). Untuk mendapatkan hasil yang optimal, Anda harus mengatur ukuran Quantize ke nilai not terpendek di channel. Misalnya, jika not seperdelapan adalah yang terpendek di channel, maka Anda harus menggunakan not seperdelapan sebagai ukuran Quantize.</p> <p>Panjang not seperempat      Setelah kuantisasi not 1/8</p> <p>Pengaturan:</p> <p>Tiga pengaturan Quantize bertanda bintang (*) sangat praktis, karena memungkinkan Anda mengkuantisasi dua nilai not berbeda sekaligus. Misalnya, bila not seperdelapan langsung dan triplet not seperdelapan terdapat di channel yang sama, jika Anda mengkuantisasi dengan not seperdelapan langsung, maka semua not di channel tersebut akan dikuantisasi ke not seperdelapan langsung—yang menghilangkan sama sekali rasa triplet. Walau demikian, jika Anda menggunakan pengaturan not seperdelapan + triplet not seperdelapan, baik not langsung maupun triplet akan dikuantisasi dengan benar.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Strength	<p>Menentukan seberapa kuat not dikuantisasikan. Pengaturan 100% akan menghasilkan pengaturan waktu yang eksak. Jika memilih nilai yang kurang dari 100%, not akan dipindah ke ketukan kuantisasi yang ditetapkan sesuai dengan persentase yang ditetapkan. Penerapan kuantisasi yang kurang dari 100% akan memungkinkan Anda mempertahankan sebagian rasa “manusiawi” dalam rekaman.</p> <p>Panjang not seperempat</p> <p>Data orisinal (dengan asumsi 4/4 meter)</p> <p>Kekuatan kuantisasi = 100</p> <p>Kekuatan kuantisasi = 50</p>

## Delete

Anda dapat menghapus data channel yang ditetapkan dalam Lagu. Pilih channel yang datanya akan dihapus dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian masukkan tanda centang dengan menekan tombol [6 ▲]/[7 ▲]. (Untuk menghapus tanda centang, gunakan tombol [6 ▼]/[7 ▼].) Tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar menghapus channel.

**CATATAN** Anda dapat memasukkan atau menghapus tanda centang bagi semua channel dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (All Channels Delete).

## Mix

Fungsi ini memungkinkan Anda mencampur data dua channel dan menempatkan hasilnya dalam channel berbeda. Ini juga memungkinkan Anda menyalin data dari satu channel ke channel lainnya.

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Source1	Menentukan channel MIDI (1–16) yang akan dicampur. Semua aktivitas MIDI channel yang ditetapkan di sini akan disalin ke channel tujuan.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Source2	Menentukan channel MIDI (1–16) yang akan dicampur. Hanya aktivitas not channel yang ditetapkan di sini yang akan disalin ke channel tujuan. Di samping nilai 1–16, ada pengaturan “COPY” yang memungkinkan Anda menyalin data dari Source 1 ke channel tujuan.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Destination	Menentukan info channel yang akan digunakan untuk menempatkan hasil penyalinan atau campuran.

## Channel Transpose

Ini memungkinkan Anda mengubah urutan data yang telah direkam dari masing-masing channel ke atas atau ke bawah dengan maksimal dua oktaf dalam selisih seminada. Pilih channel yang ingin ditransposisikan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian atur nilainya dengan menggunakan putaran data atau tombol [+ /YES] / [- /NO]. Tekan tombol [ENTER] untuk benar-benar mentransposisikan channel.

**CATATAN** Anda dapat memilih semua channel dengan menekan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (All Channels), sehingga Anda dapat mentransposisikan semua channel pada saat bersamaan.

**CATATAN** Pastikan tidak mengubah urutan channel 9 dan 10. Secara umum, Drum Kit ditetapkan ke channel ini. Jika Anda mengubah urutan channel Drum Kit, instrumen yang ditetapkan ke setiap kunci akan berubah.

Fungsi ini dijelaskan sepenuhnya dalam Panduan untuk Pemilik. Lihat bab yang bersangkutan di Panduan untuk Pemilik.

## Daftar Isi

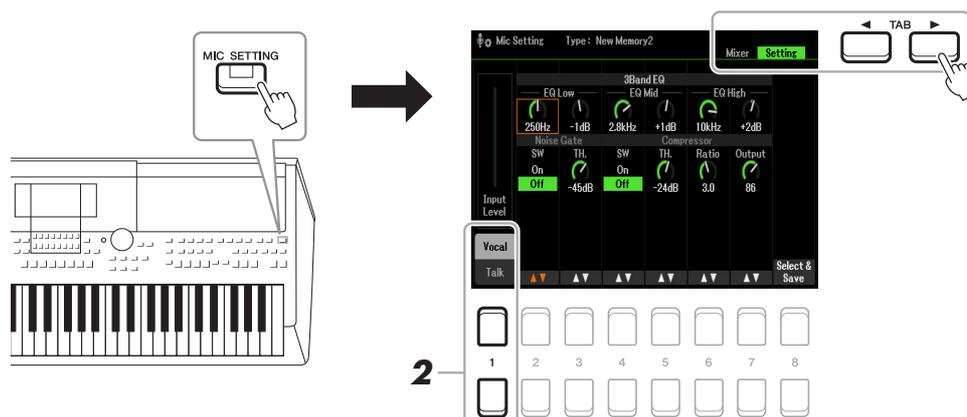
<b>Membuat Pengaturan Mikrofon</b> .....	<b>.67</b>
• Halaman Vocal .....	.68
• Halaman Talk .....	.69
• Menerapkan Efek Penyisipan pada Bagian Vokal .....	.70
<b>Menyimpan atau Memanggil Pengaturan Mikrofon</b> .....	<b>.71</b>
• Menyimpan Pengaturan Mikrofon .....	.71
• Memanggil Pengaturan Mikrofon .....	.71

## Membuat Pengaturan Mikrofon

Bagian ini memungkinkan Anda mengatur parameter untuk beragam Efek yang diterapkan pada bunyi mikrofon. Anda harus membuat pengaturan “Vocal” dan “Talk”—misalnya, menggunakan Vocal untuk pertunjukan menyanyi, dan Talk untuk membuat pengumuman di sela lagu.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting

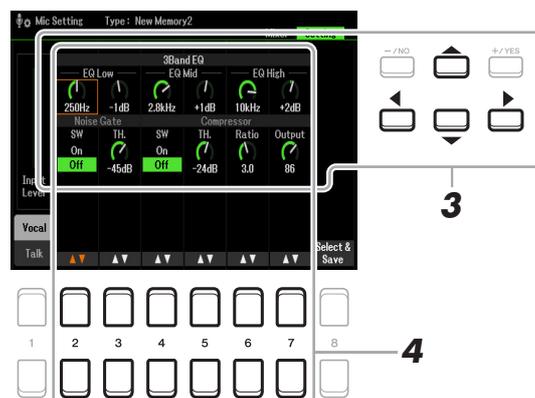


### 2 Gunakan tombol [1 ▲] (Vocal) / [1 ▼] (Talk) untuk memilih halaman yang diinginkan.

**CATATAN** Anda dapat menggunakan pedal yang dihubungkan untuk beralih dengan mudah antara Vocal dan Talk. Untuk mengetahui detailnya, lihat [halaman 95](#).

### 3 Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih parameter yang diinginkan.

Untuk informasi tentang setiap parameter, lihat halaman berikutnya.



**4** Gunakan tombol [2 ▲▼]–[7 ▲▼] untuk mengedit parameter.

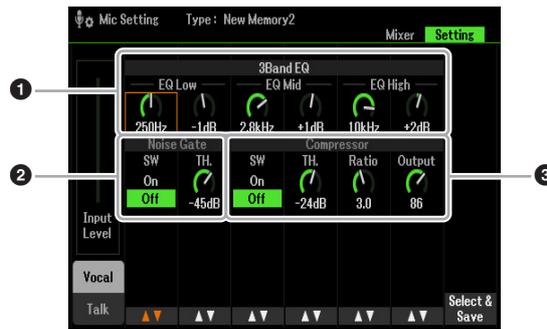
**5** Simpan pengaturan yang telah diedit.

Untuk mengetahui detailnya, lihat [halaman 71](#).

**PEMBERITAHUAN**

Setelah mengatur, simpan pengaturan dengan melihat [halaman 71](#). Pengaturan akan hilang jika Anda keluar dari tampilan ini atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

## Halaman Vocal



5

Mikrofon

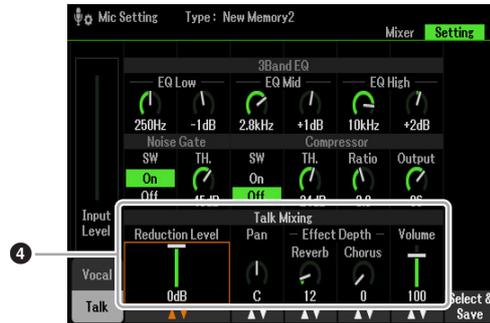
❶ 3Band EQ	EQ (Equalizer) adalah prosesor yang membagi spektrum frekuensi menjadi beberapa band yang dapat diperkuat atau dipotong untuk membentuk respons frekuensi keseluruhan. Instrumen ini menyediakan fungsi equaliser digital tiga band (Low, Mid dan High) berkualitas tinggi untuk suara mikrofon.	
	Hz	Menyesuaikan frekuensi tengah dari band yang bersangkutan.
	dB	Memperkuat atau memotong tingkat band yang bersangkutan hingga sebanyak 12 dB.
❷ Noise Gate	Prosesor ini membungkam sinyal input bila input dari mikrofon turun di bawah tingkat yang ditetapkan. Ini secara efektif akan memotong derau dari luar, sehingga memungkinkan sinyal yang diinginkan (vokal, dsb.) untuk lewat.	
	SW (Switch)	Mengaktifkan atau menonaktifkan Noise Gate.
	TH. (Threshold)	Menyesuaikan tingkat input yang bila tercapai akan membuat pengontrol mulai membuka.
❸ Compressor	Prosesor ini menahan output bila sinyal input dari mikrofon melebihi tingkat yang ditetapkan. Hal ini terutama berguna untuk menghaluskan vokal yang sangat bervariasi dinamikanya. Ini secara efektif “memampatkan” sinyal, sehingga membuat bagian halus menjadi lebih nyaring dan bagian nyaring menjadi lebih halus. Untuk mendapatkan efek kompresi maksimal, atur RATIO ke pengaturan yang tinggi dan sesuaikan parameter OUT untuk volume optimal.	
	SW (Switch)	Mengaktifkan atau menonaktifkan Compressor.
	TH. (Threshold)	Menyesuaikan tingkat input yang bila terlampaui akan membuat Compressor diterapkan.
	Ratio	Menyesuaikan rasio kompresi. Semakin tinggi rasio, semakin padat suara yang dihasilkan, dengan rentang dinamis yang berkurang.
	Out	Menyesuaikan tingkat output final.

**PEMBERITAHUAN**

Pengaturan akan hilang jika Anda keluar dari tampilan ini atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

## Halaman Talk

Pengaturan yang ada di sini adalah untuk berbicara atau pengumuman (BUKAN untuk pertunjukan menyanyi Anda). Semua tanda dan parameter (dengan pengecualian Talk Mixing di bawah) adalah sama seperti di halaman Vocal. Walau demikian, pengaturan tidak bergantung pada apa yang ada di halaman Vocal.



### 4 Talk Mixing

Fungsi ini memungkinkan Anda membuat pengaturan untuk berbicara atau membuat pengumuman di sela memainkan lagu.

Reduction Level	Menentukan besarnya reduksi yang diterapkan pada keseluruhan suara (kecuali input mikrofon)—sehingga memungkinkan Anda secara efektif menyesuaikan keseimbangan antara voice Anda dan suara instrumen secara keseluruhan.
Pan	Menentukan posisi pan stereo suara mikrofon.
Reverb Depth	Menentukan kedalaman efek reverb yang diterapkan pada suara mikrofon.
Chorus Depth	Menentukan kedalaman efek chorus yang diterapkan pada suara mikrofon.
Volume	Menentukan volume output suara mikrofon.

### **PEMBERITAHUAN**

Pengaturan akan hilang jika Anda keluar dari tampilan ini atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

## Menerapkan Efek Penyisipan pada Bagian Vokal

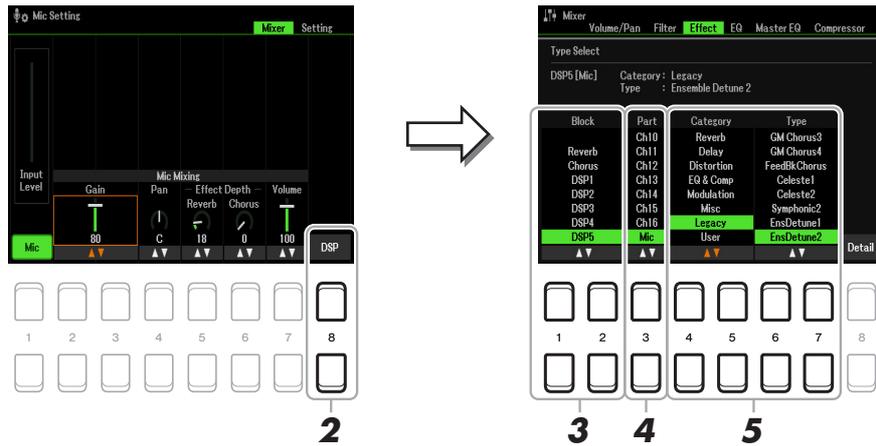
Fungsi DSP (Digital Signal Processor) yang ditanamkan ke dalam fitur instrumen memberikan berbagai jenis efek kualitas tinggi, termasuk Echo sungguhan dan Tundaan sungguhan. Anda juga dapat menerapkan efek DSP secara independen hanya pada target yang ditetapkan. Misalnya, Anda bisa mendapatkan suara konsisten yang telah dipoles untuk mix dengan menerapkan efek umum (seperti Reverb dan Chorus) pada semua bagian, dan menyisipkan efek Delay khusus hanya pada bagian vokal. Instruksi di bawah ini memperlihatkan cara menerapkan efek DSP hanya pada bagian vokal.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer

Untuk mengetahui detail tentang menghubungkan mikrofon, lihat Panduan untuk Pemilik, bab 5.

### 2 Tekan tombol [8 ▲▼] untuk memanggil tampilan pemilihan jenis efek.



### 3 Gunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Block) untuk memilih blok efek.

Untuk menerapkan efek DSP (selain Reverb atau Chorus) hanya pada bagian vokal, pilih DSP5 sebagai blok efek. Untuk mengetahui diagram blok, lihat [halaman 94](#).

### 4 Gunakan tombol [3 ▲▼] (Part) untuk memilih bagian yang akan diterapkan efek DSP.

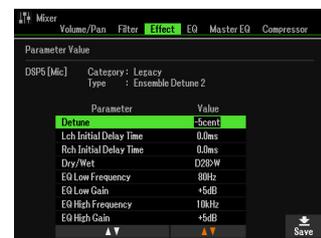
Untuk menerapkan efek DSP (selain Reverb atau Chorus) hanya pada bagian vokal, pilih MIC sebagai bagian.

### 5 Gunakan tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Category) untuk memilih kategori yang diinginkan, kemudian gunakan tombol [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Type) untuk memilih jenis yang diinginkan.

Periksa efek saat menyanyikan ke mikrofon.

**CATATAN** Reverb tidak memiliki kategori.

Untuk membuat pengaturan detail efek, tekan tombol [8 ▲▼] (Detail). Untuk mengetahui detailnya, lihat “Mengedit dan Menyimpan Jenis Efek Orisinal Anda” ([halaman 89](#)).



### 6 Simpan pengaturan yang telah diedit.

Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman berikutnya.

# Menyimpan atau Memanggil Pengaturan Mikrofon

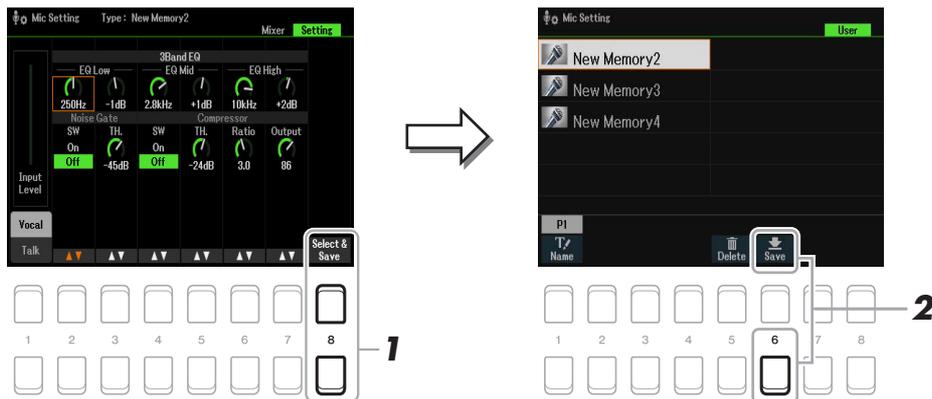
Semua pengaturan (halaman Vocal/Talk) disimpan bersama-sama sebagai satu file tunggal. Hingga 60 file dapat disimpan ke drive User.

## Menyimpan Pengaturan Mikrofon

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)

**CATATAN** Agar nanti mudah diingat, Anda harus memberikan nama yang cukup deskriptif pada file atau yang sesuai dengan permainan Anda. Untuk memasukkan karakter, lihat "Pengoperasian Dasar" di Panduan untuk Pemilik.



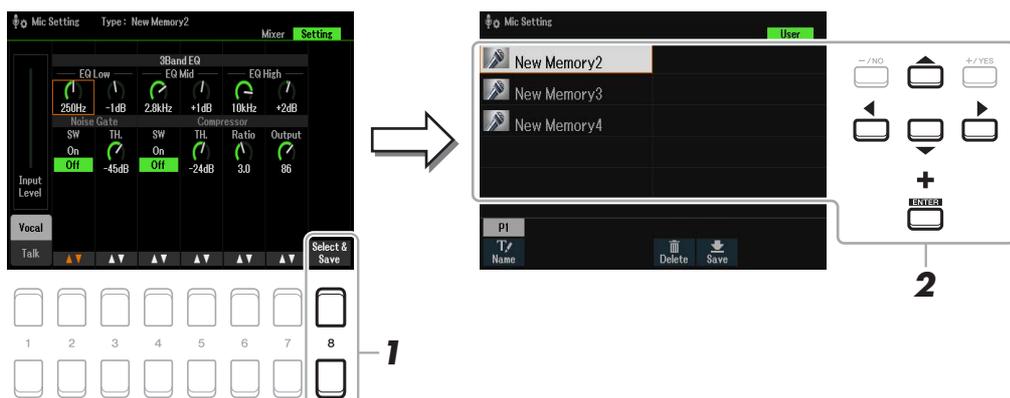
### 2 Tekan tombol [6 ▼] (Save) untuk menyimpan pengaturan.

Metode ini hanya menerangkan cara menyimpan pengaturan ke drive User. Jika Anda bermaksud menyimpan ke USB, gunakan instruksi dalam Setup Files ([halaman 112](#)).

## Memanggil Pengaturan Mikrofon

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)



### 2 Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih file yang diinginkan, kemudian tekan tombol [ENTER].

## Daftar Isi

Membuat Multi Pad (Multi Pad Creator) .....	72
Mengedit Multi Pad .....	74

## Membuat Multi Pad (Multi Pad Creator)

Fitur ini memungkinkan Anda membuat frasa Multi Pad orisinal dengan merekam permainan sendiri di keyboard. Frasa yang telah direkam didaftarkan ke setiap tombol MULTI PAD CONTROL [1]–[4] dan dapat disimpan sebagai sebuah bank. Anda juga dapat mengganti sebagian Pad di bank yang ada dengan frasa yang telah direkam dan menyimpannya sebagai Bank tersendiri.

Sebelum memulai operasi, perhatikan hal-hal berikut:

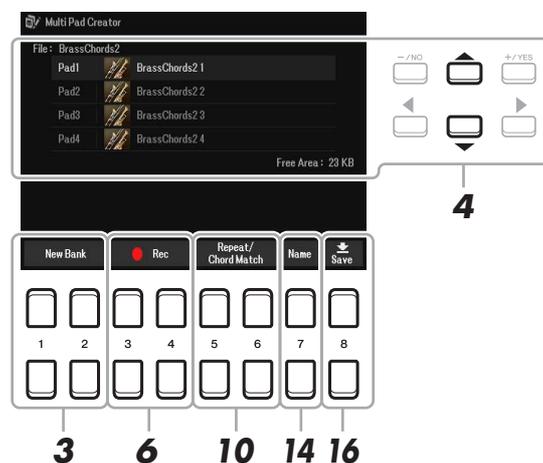
- Karena perekaman dapat dilakukan bersama dan disinkronkan dengan playback Style, maka Anda harus memilih Style yang diinginkan terlebih dahulu. Walau demikian, ingatlah bahwa Style tidak akan direkam.
- Karena hanya permainan bagian RIGHT 1 yang akan direkam sebagai frasa Multi Pad, maka Anda harus memilih Voice yang diinginkan untuk bagian RIGHT 1 terlebih dahulu.

### 1 Jika Anda ingin membuat Multi Pad baru di Bank yang ada, pilih Bank Multi Pad dengan tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT].

Jika Anda ingin membuat Multi Pad baru di Bank baru yang kosong, maka langkah ini tidak diperlukan.

### 2 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Multi Pad Creator → [ENTER]



### 3 Jika Anda ingin membuat Multi Pad baru dalam satu Bank baru, tekan salah satu tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (New Bank).

### 4 Pilih Multi Pad tertentu untuk perekaman dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼].

### 5 Jika perlu, pilih Voice yang diinginkan dengan tombol pemilihan kategori VOICE. Setelah memilih Voice, tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

▶▶▶ HALAMAN BERIKUTNYA

**6** Tekan salah satu tombol [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Rec Start) untuk masuk ke status siaga perekaman bagi Multi Pad yang dipilih di langkah 4.

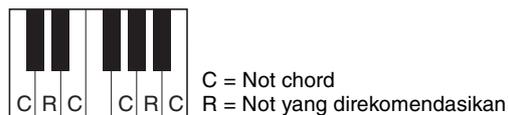
**7** Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.

Untuk memastikan bahwa rekaman Anda akan sinkron dengan tempo, tekan tombol [METRONOME] untuk mengaktifkan metronom.

Jika Anda ingin menyisipkan diam sebelum frasa sesungguhnya, tekan STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memulai Perekaman maupun playback irama (Style saat ini). Ingatlah bahwa bagian irama dari Style saat ini akan dimainkan kembali selama perekaman walaupun irama itu tidak akan direkam.

#### Not yang direkomendasikan untuk frasa Chord Match

Jika Anda bermaksud membuat sebuah frasa Chord Match, buatlah frasa menggunakan not chord orisinal (C, E, G, B) dari CM7, dan not yang direkomendasikan (D, A), seperti yang ditampilkan di bawah ini. Ini memastikan bahwa frasa tersebut akan tetap konstan dan cocok secara harmonis, chord apa pun yang Anda mainkan di bagian tangan kiri pada keyboard.



**8** Hentikan perekaman.

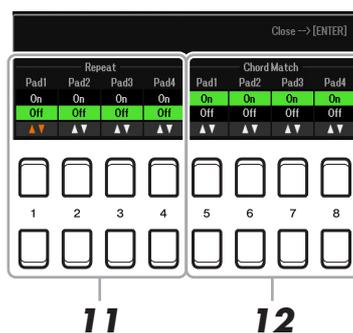
Tekan salah satu tombol [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Rec Stop) atau tombol MULTI PAD CONTROL [STOP] panel atau tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk menghentikan perekaman bila Anda telah selesai memainkan frasa tersebut.

**9** Dengarkan kembali frasa yang baru direkam, dengan menekan tombol MULTI PAD yang sesuai, [1]–[4]. Untuk merekam kembali frasa, ulangi langkah-langkah 6–8.

**10** Tekan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Repeat/Chord Match) untuk memanggil jendela pengaturan Repeat/Chord Match.

**11** Jadikan parameter Repeat setiap pad On atau Off dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

Jika parameter Repeat aktif untuk pad yang dipilih, playback pad yang bersangkutan akan berlanjut hingga tombol MULTI PAD [STOP] ditekan. Bila Anda menekan sebuah Multi Pad yang telah diaktifkan Repeat-nya selama playback Lagu atau Style, playback akan mulai dan berulang secara sinkron bersama ketukan. Jika parameter Repeat dinonaktifkan untuk pad yang dipilih, playback akan berakhir secara otomatis begitu mencapai akhir frasa.



**12** Jadikan Chord Match setiap pad On atau Off dengan menggunakan tombol [5 ▲▼]–[8 ▲▼].

Jika parameter Chord Match diaktifkan untuk pad yang dipilih, pad yang bersangkutan akan dimainkan kembali sesuai dengan chord yang ditetapkan di bagian chord keyboard yang dihasilkan dengan mengaktifkan [ACMP], atau ditetapkan di bagian LEFT keyboard yang dihasilkan dengan mengaktifkan [LEFT] (saat menonaktifkan [ACMP]).

- 13** Tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela pengaturan Repeat/Chord Match.
- 14** Tekan tombol [7 ▲▼] (Name) untuk menamai Multi Pad yang telah direkam.
- 15** Jika Anda ingin merekam Multi Pad lainnya, ulangi langkah-langkah 4–14.
- 16** Tekan tombol [8 ▲▼] (Save) untuk menyimpan data Multi Pad sebagai sebuah Bank yang berisi satu set empat Pad.

Untuk mengetahui detailnya, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

#### **PEMBERITAHUAN**

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

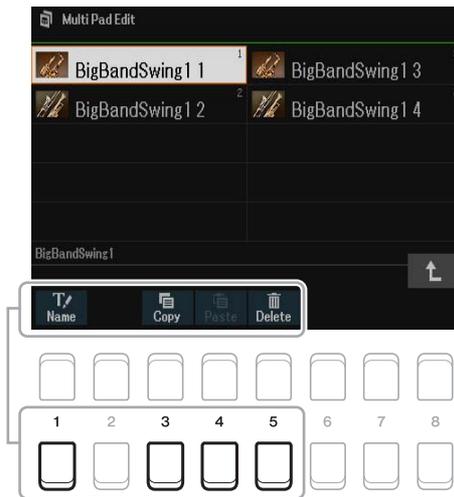
## ***Mengedit Multi Pad***

Anda dapat mengelola (mengganti nama, menyalin, menempelkan, dan menghapus) Bank Multi Pad yang dibuat dan setiap Multi Pad dimiliki oleh Bank. Untuk mengetahui instruksi tentang file Bank Multi Pad, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik. Bagian ini membahas cara mengelola setiap Multi Pad.

- 1** Pilih Bank Multi Pad berisi Multi Pad yang akan diedit.
  - 1-1** Tekan tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad.
  - 1-2** Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih tab “Preset”, “User” atau “USB” (bila flash-drive USB telah dihubungkan), untuk menyimpan Multi Pad yang diinginkan.
  - 1-3** Pilih Bank Multi Pad dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].
- 2** Tekan tombol [7 ▼] (Edit) dari Menu1 untuk memanggil tampilan Multi Pad Edit.
- 3** Pilih Multi Pad tertentu yang akan diedit dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].

 **HALAMAN BERIKUTNYA**

## 4 Edit Pad yang dipilih.



[1 ▼]	Name	Mengubah nama setiap Multi Pad.
[3 ▼]	Copy	Menyalin Multi Pad. Lihat di bawah.
[4 ▼]	Paste	Menempelkan Multi Pad yang telah disalin dengan tombol [3 ▼].
[5 ▼]	Delete	Menghapus Multi Pad yang dipilih.

### Menyalin Multi Pad

- 1** Tekan tombol [3 ▼] (Copy) dalam langkah 4 di atas.
- 2** Pilih Multi Pad yang akan disalin dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].  
Multi Pad yang dipilih akan disalin ke clipboard.
- 3** Tekan tombol [7 ▼] (OK).
- 4** Pilih lokasi tujuan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶]. Jika Anda ingin menyalin Pad yang dipilih ke bank lain, tekan tombol [8 ▲] (↑) untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad, pilih bank yang diinginkan, tekan tombol [7 ▼] (Edit) dari Menu1, kemudian pilih tujuan.
- 5** Tekan tombol [4 ▼] (Paste) untuk melakukan operasi Salin.

## 5 Simpan Bank saat ini yang berisi Multi Pad yang telah diedit.

Tekan tombol [8 ▲] untuk memanggil jendela konfirmasi, tekan tombol [7 ▲▼] (Yes) untuk memanggil halaman User, kemudian tekan tombol [6 ▼] (Save) untuk melakukan operasi Simpan.

## Daftar Isi

Mengedit Memori Registrasi .....	76
Menonaktifkan Pengingatan Item Tertentu (Freeze) .....	77
Memanggil Nomor Memori Registrasi Secara Berurutan (Registration Sequence) .....	78
• Menentukan urutan pemilihan Memori Registrasi .....	78
• Menyimpan Pengaturan Urutan Registrasi .....	80
• Menggunakan Urutan Registrasi .....	80
• Sampel Memori Registrasi (Preset Regist) .....	81
Menggunakan Playlist .....	82
• Menambahkan Record ke Playlist dengan menggunakan Cari .....	82
• Mengubah Urutan Record dalam Playlist .....	83
• Mengimpor Record Pencari Musik ke Playlist .....	83

## Mengedit Memori Registrasi

Anda dapat mengedit (mengganti nama dan menghapus) setiap Memori Registrasi yang dimuat dalam Bank.

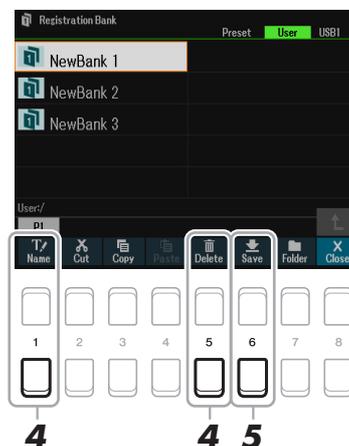
### 1 Pilih Bank Memori Registrasi berisi Memori Registrasi yang akan diedit.

Tekan secara bersamaan tombol REGIST BANK [+] dan [-] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi, kemudian gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih Bank yang diinginkan.

### 2 Tekan tombol [7 ▼] (Edit) untuk memanggil tampilan Pengeditan registrasi.

### 3 Pastikan bahwa Name dan Delete diperlihatkan di bagian bawah tampilan.

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



### 4 Edit (hapus atau ganti nama) Memori Registrasi melalui operasi berikut.

#### ■ Menghapus Memori Registrasi

Hapuslah sesuai dengan instruksi “Menghapus File/Folder” dalam “Pengoperasian Dasar” dalam Panduan untuk Pemilik.

#### ■ Mengganti Nama Memori Registrasi

Gantilah nama sesuai dengan instruksi “Mengganti Nama File/Folder” dalam “Pengoperasian Dasar” dalam Panduan untuk Pemilik.

### 5 Tekan tombol [6 ▼] (Save) untuk menyimpan Bank saat ini yang berisi Memori Registrasi yang telah diedit.

## Menonaktifkan Pengingatan Item Tertentu (Freeze)

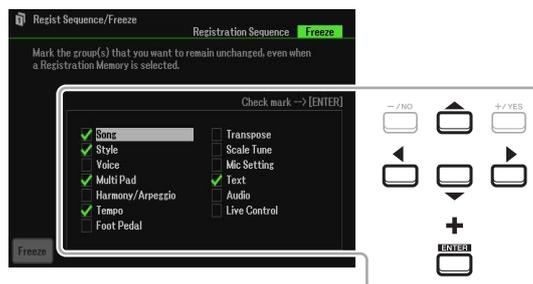
Memori Registrasi memungkinkan Anda memanggil kembali semua pengaturan panel yang Anda buat dengan sekali tekan tombol. Walau demikian, mungkin ada saatnya Anda ingin agar item tertentu tetap sama, bahkan saat beralih pengaturan Memori Registrasi. Bila Anda ingin beralih pengaturan Voice namun tetap mempertahankan pengaturan Style, misalnya, Anda hanya dapat “membekukan” pengaturan Style dan membuat pengaturan Style itu tidak berubah, bahkan bila Anda memilih nomor Memori Registrasi lain.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [▶] Freeze

### 2 Pilih item yang akan tetap tidak berubah saat menekan tombol [FREEZE].

Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih item yang diinginkan, kemudian tekan tombol [ENTER] untuk memasukkan atau menghapus tanda centang.



### 3 Gunakan tombol [1 ▲▼] (Freeze) untuk mengaktifkan fungsi Freeze.

Dengan operasi ini, Anda dapat “membekukan” atau mempertahankan item yang telah dicentang, bahkan bila Anda memilih nomor Memori Registrasi lain. Untuk menonaktifkan fungsi Freeze, gunakan tombol [1 ▲▼] (Freeze) lagi.

Item yang bertanda centang akan “dibekukan” bila tombol [FREEZE] pada panel diaktifkan.

### 4 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan operasi.

#### **PEMBERITAHUAN**

Pengaturan di tampilan Freeze secara otomatis akan disimpan ke instrumen bila Anda keluar dari tampilan ini. Walau demikian, jika Anda mematikan instrumen tanpa keluar dari tampilan ini, pengaturan tersebut akan hilang.

# Memanggil Nomor Memori Registrasi Secara Berurutan (Registration Sequence)

Walaupun tombol-tombol Memori Registrasi sudah praktis, mungkin ada kalanya selama memainkan Anda ingin beralih dengan cepat di antara pengaturan yang ada. Fungsi Urutan Registrasi yang praktis memungkinkan Anda memanggil hingga delapan pengaturan dalam urutan apa pun yang Anda tetapkan, cukup dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶] (di tampilan Utama) atau pedal saat Anda bermain.

## Menentukan urutan pemilihan Memori Registrasi

- 1** Jika Anda bermaksud menggunakan satu atau beberapa pedal untuk beralih nomor Memori Registrasi, hubungkan pedal opsional ke jack FOOT PEDAL yang sesuai.  
Untuk mengetahui instruksinya, lihat bab 9 di Panduan untuk Pemilik.
- 2** Tekan tombol REGIST BANK [+] dan [-] secara bersamaan untuk memanggil tampilan Pemilihan Registration Bank, kemudian pilih Bank yang ingin diprogram.
- 3** Panggil tampilan pengoperasian.  
[MENU] → TAB [◀] Menu 1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [◀] Registration Sequence
- 4** Jika Anda menggunakan sebuah pedal, tetapkan di sini cara menggunakannya— untuk maju atau mundur dalam urutan tersebut.

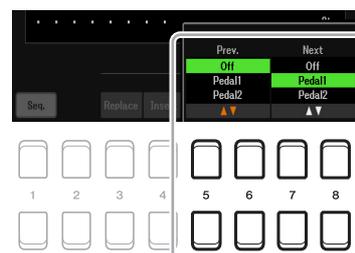
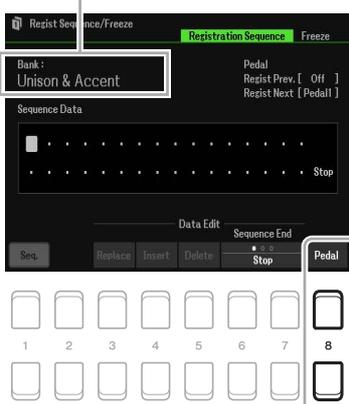
Tekan tombol [8 ▲▼] (Pedal) untuk memanggil jendela pengoperasian. Setelah melakukan penyiapan sebagaimana diterangkan di bawah ini, tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela tersebut.

[5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Prev.): Memilih pedal yang akan digunakan untuk memundurkan Registration Sequence.

[7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Next): Memilih pedal yang akan digunakan untuk memajukan Registration Sequence.

Perhatikan, pengaturan pedal di sini (selain OFF) akan diprioritaskan terhadap pengaturan di tampilan Foot Pedal ([halaman 95](#)). Jika Anda ingin menggunakan pedal untuk suatu fungsi selain Urutan Registrasi, pastikan mengatur fungsi ini ke Off.

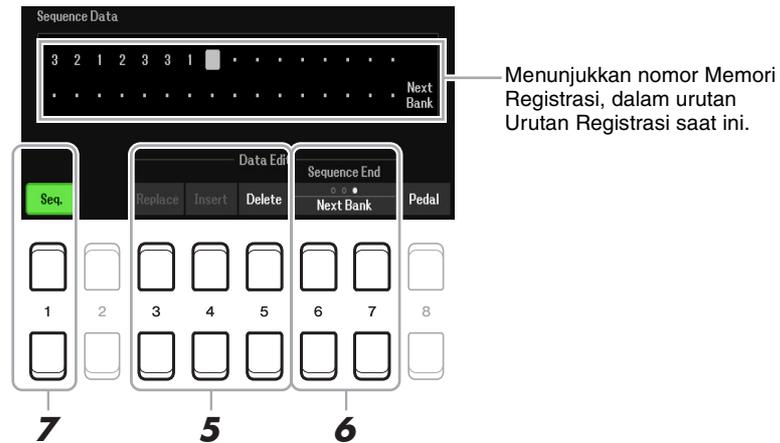
Menunjukkan nama Bank Memori Registrasi yang dipilih saat ini.



▶▶▶ HALAMAN BERIKUTNYA

## 5 Programlah Urutan, dari kiri ke kanan.

Tekan salah satu tombol REGISTRATION MEMORY [1]–[8] pada panel, kemudian tekan tombol [4 ▲▼] (Insert) untuk memasukkan nomor. Posisi Kursor dapat dipindah dengan menggunakan tombol Kursor [◀][▶].



[3 ▲▼]	Replace	Mengganti nomor pada posisi kursor saat ini dengan nomor Memori Registrasi yang dipilih saat ini.
[4 ▲▼]	Insert	Memasukkan nomor Memori Registrasi yang dipilih saat ini ke posisi kursor.
[5 ▲▼]	Delete	Menghapus nomor di posisi kursor.

## 6 Tekan tombol [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Sequence End) berulang-ulang untuk menentukan cara kerja Urutan Registrasi saat mencapai akhir urutan.

**Stop:** Menekan tombol TAB [▶] atau pedal “maju” tidak berpengaruh apa pun. Sekuensi “dihentikan”.

**Top:** Sekuensi dimulai lagi dari awal.

**Next Bank:** Urutan secara otomatis berpindah ke awal Bank Memori Registrasi berikutnya dalam folder yang sama.

## 7 Tekan tombol [1 ▲▼] (Seq.) untuk mengaktifkan fungsi Urutan Registrasi.

Untuk menonaktifkan fungsi Urutan Registrasi, tekan tombol [1 ▲▼] (Seq.).

## 8 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan pengoperasian.

Setelah pesan konfirmasi muncul, tekan tombol [7 ▲▼] (Yes) untuk menyimpan program Urutan Registrasi untuk sementara.

### **PEMBERITAHUAN**

Ingatlah bahwa semua data Urutan Registrasi akan hilang saat mengubah Bank Memori Registrasi, kecuali jika Anda telah menyimpannya pada file Bank Memori Registrasi. Untuk mengetahui detail instruksinya, lihat bagian di bawah ini.

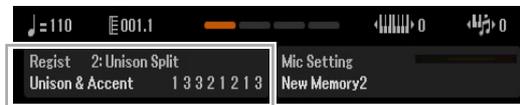
## Menyimpan Pengaturan Urutan Registrasi

Pengaturan untuk Urutan dan cara kerja Urutan Registrasi saat mencapai akhir urutan (Sequence End) telah disertakan sebagai bagian dari file Bank Memori Registrasi. Untuk menyimpan Urutan Registrasi yang baru saja diprogram, simpan file Bank Memori Registrasi saat ini.

- 1 Tekan tombol REGIST BANK [+]** dan [-] secara bersamaan untuk memanggil tampilan Pemilihan Registration Bank.
- 2 Tekan tombol [8 ▼] (File)** untuk menyimpan file Bank.  
Untuk mengetahui detailnya, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

## Menggunakan Urutan Registrasi

- 1 Pilih Bank Registrasi yang diinginkan.**
- 2 Di bagian kiri atas tampilan Utama, konfirmasi Registration Sequence.**



- 3 Tekan tombol TAB [◀] atau [▶], atau tekan Pedal Kaki untuk memilih nomor Memori Registrasi pertama.**  
Nomor Memori Registrasi yang dipilih saat ini akan disorot.
- 4 Gunakan tombol TAB atau Pedal Kaki selama memainkan keyboard Anda.**  
Untuk kembali ke status di mana tidak ada nomor Memori Registrasi yang dipilih, tekan tombol TAB [◀] dan [▶] secara bersamaan saat tampilan Utama dipanggil.

**CATATAN** Pedal dapat digunakan untuk Registration Sequence bahkan bila tampilan Utama tidak diperlihatkan.

**CATATAN** Anda juga dapat menetapkan fungsi lainnya ke pedal. Ini termasuk Perekaman Lagu Punch In/Out ([halaman 61](#)) dan Fungsi di halaman Foot Pedal ([halaman 95](#)). Jika Anda menetapkan banyak fungsi ke pedal, prioritasnya adalah: Perekaman Lagu Punch In/Out → Registration Sequence → Fungsi ditetapkan ke Pedal Kaki.

## Sampel Memori Registrasi (Preset Regist)

Instrumen ini juga menyediakan beragam sampel Memori Registrasi yang sudah diprogram (Registrasi Preset) yang memungkinkan Anda memanggil pengaturan praktis untuk beragam situasi permainan, tanpa harus secara khusus memprogram sendiri pengaturan Memori Registrasi.

- 1 Tekan tombol REGIST BANK [+] dan [-] secara bersamaan untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi.**
- 2 Pindahkan kursor ke bank yang diinginkan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].**

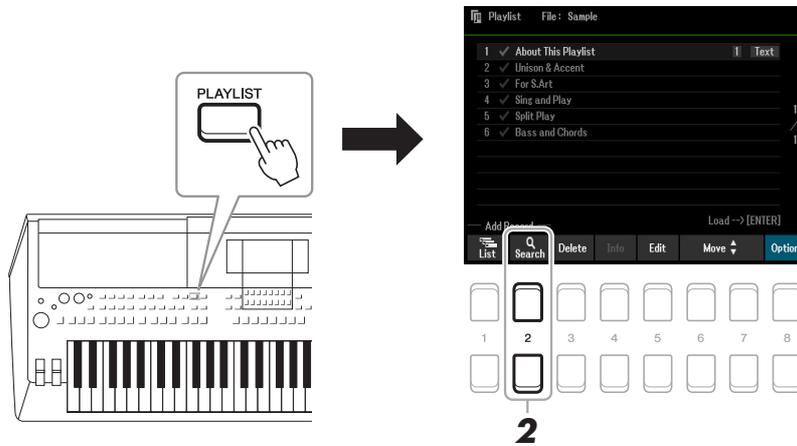
### ■ Registrasi Preset

Unison & Accent	Memory 1	Cocok untuk digunakan bersama fungsi Unison, bila diatur ke jenis All Parts. Fungsi Accent juga diaktifkan di sini. Jenis Penjarian diatur ke AI Fingered.
	Memory 2	Cocok untuk digunakan bersama fungsi Unison, bila diatur ke jenis Split. Fungsi Accent juga diaktifkan di sini. Jenis Penjarian diatur ke AI Fingered.
	Memory 3	Cocok untuk digunakan bersama fungsi Unison, bila diatur ke jenis Auto Split. Fungsi Accent juga diaktifkan di sini. Jenis Penjarian diatur ke AI Full Keyboard.
For S.Art	Cocok untuk memainkan bersama S.Art Voice. Teknik permainan khusus yang unik untuk setiap S.Art Voice dapat dipicu dengan menggunakan FOOT PEDAL 2. Beragam S.Art Voice populer didaftarkan ke setiap memori.	
Sing and Play	Cocok untuk menyanyi bersama permainan keyboard Anda (piano, piano listrik, dsb.) dan playback Style. FINGERING TYPE diatur ke AI Full Keyboard.	
Split Play	Cocok memainkan Voice tangan kiri dan tangan kanan yang berbeda bersama playback Style. Karena FINGERING TYPE diatur ke AI Full Keyboard, maka memungkinkan fleksibilitas sangat besar dalam permainan Anda tanpa membatasi Anda pada not chord yang ditandai untuk tangan kiri saja.	
Bass and Chords	Cocok untuk memainkan not chord dengan tangan kanan Anda dan Manual Bass dengan tangan kiri.	
About This Playlist	Ini adalah teks penjelasan Playlist yang digunakan untuk preset contoh.	

# Menggunakan Playlist

## Menambahkan Record ke Playlist dengan menggunakan Cari

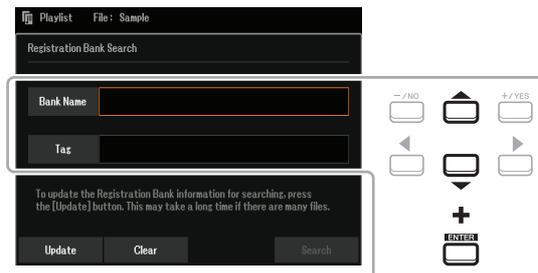
- 1 Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memanggil tampilan Playlist.



- 2 Tekan tombol [2 ▲▼] (Search) untuk memanggil tampilan Cari.

- 2-1 Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih Bank Name atau Tag sebagai target untuk mencari, kemudian tekan tombol [ENTER].

**CATATAN** Kata kunci dan genre Pencari Musik akan disimpan sebagai informasi Tag. Menyimpan informasi Tag akan memudahkan Anda mencari Rekaman yang diinginkan.



- 2-2 Masukkan nama file atau nama folder yang diinginkan, kemudian tekan tombol [8 ▲] (OK). Untuk memasukkan karakter, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

- 2-3 Tekan tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Search) untuk mulai mencari.

Untuk mengosongkan hasil pencarian, gunakan tombol [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Clear).

Untuk memperbarui informasi pencarian, gunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Update). Bergantung pada jumlah file, prosedur pembaruan mungkin memakan waktu yang lama.

- 3 Pilih file Bank yang ingin didaftarkan sebagai Record Playlist dari hasil pencarian dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].

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

- 4 Tekan tombol [7 ▼] (OK) untuk menambahkan Record.

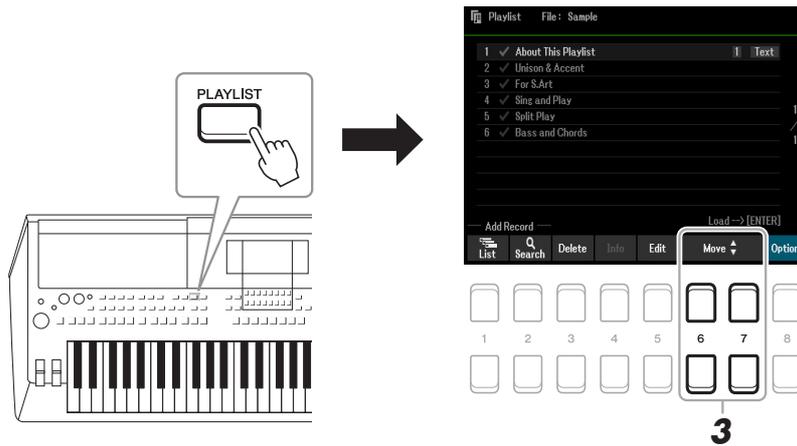
Jendela hasil ditutup, kemudian Record ditambahkan di bagian bawah Playlist saat ini.

- 5 Gunakan tombol [8 ▲▼] (Option) untuk memanggil tampilan pop-up, kemudian gunakan tombol [7 ▲▼] (Select&Save) untuk menyimpan Playlist yang telah diedit.

Untuk mengetahui instruksi tentang cara menyimpan, lihat “Menambahkan Record (Tautan ke file Bank) ke Playlist” (Panduan untuk Pemilik, bab 7), dan ikuti instruksi yang dimulai dengan langkah 5-2.

## Mengubah Urutan Record dalam Playlist

- 1 Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memanggil tampilan Playlist.

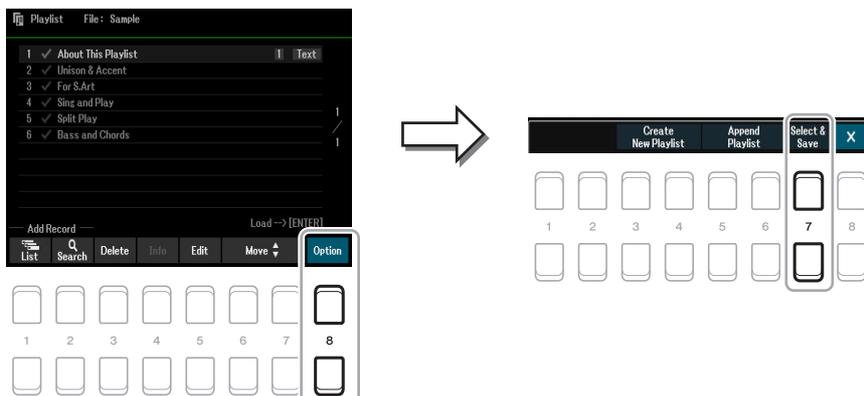


- 2 Pilih Record yang ingin dipindah dengan menggunakan tombol Cursor [▲][▼].
- 3 Pindah Record yang diinginkan dengan menggunakan tombol [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Move).  
Jika Anda ingin memindah Record tambahan, ulangi langkah-langkah 2–3.
- 4 Gunakan tombol [8 ▲▼] (Option) untuk memanggil tampilan pop-up, kemudian gunakan tombol [7 ▲▼] (Select&Save) untuk menyimpan Playlist yang telah diedit.  
Untuk mengetahui instruksi tentang cara menyimpan, lihat “Menambahkan Record (Tautan ke file Bank ke Playlist)” (Panduan untuk Pemilik, bab 7), dan ikuti instruksi yang dimulai dengan langkah 5-2.

## Mengimpor Record Pencari Musik ke Playlist

Dengan mengimpor Record Pencari Musik (.mfd) yang digunakan pada keyboard digital Yamaha terdahulu (seperti PSR-S670, dsb.), Anda dapat menggunakan Record di Playlist instrumen ini, persis seperti menggunakan fungsi Pencari Musik di instrumen lainnya.  
Untuk mengetahui detail tentang menggunakan Pencari Musik, lihat Panduan untuk Pemilik keyboard digital Yamaha yang berisi Record Pencari Musik yang diinginkan.

- 1 Hubungkan flash-drive USB berisi file Pencari Musik (\*\*\*.mfd) ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memanggil tampilan Playlist.
- 3 Tekan salah satu tombol [8 ▲▼] (Option) untuk memanggil tampilan pop-up, kemudian tekan salah satu tombol [7 ▲▼] (Select&Save) untuk memanggil tampilan Pemilihan Playlist.



HALAMAN BERIKUTNYA

**4** Pilih file Pencari Musik yang ingin diimpor dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶], kemudian tekan tombol [ENTER].

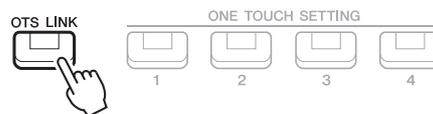
**5** Setelah pesan konfirmasi muncul, gunakan tombol [7 ▲▼] (OK) untuk mulai mengimpor.

Record Pencari Musik yang diimpor akan dikonversi menjadi file Bank Memori Registrasi dan disimpan ke sebuah folder (dengan nama yang sama seperti file yang diimpor) dalam drive User instrumen ini. Pada saat yang sama, Daftar Putar file Bank Memori Registrasi yang telah dikonversi (dengan nama yang sama seperti file yang diimpor) akan dibuat dalam flash-drive USB. Pengaturan Pencari Musik didaftarkan ke nomor Memori Registrasi [1] untuk setiap Bank.

**PEMBERITAHUAN**

Jika sudah ada folder dengan nama yang sama seperti file Pencari Musik, file Bank Memori Registrasi dengan nama yang sama dalam folder itu akan ditimpa dengan data yang diimpor. Untuk menghindari penimpaan data penting, pastikan mengubah nama folder atau nama file Pencari Musik.

**6** Aktifkan tombol [OTS LINK] untuk mengaktifkan penggunaan Record yang telah diimpor dengan cara yang sama seperti fungsi Pencari Musik orisinal.



**7** Pilih nama Record pada tampilan Playlist dan muatlah pengaturan yang terdapat dalam data Pencari Musik.

**Mencari Record**

Karena data Pencari Musik disimpan ke Memori Registrasi, Anda dapat mencari Record pada tampilan Pemilihan Bank Registrasi. Kata kunci dan genre Pencari Musik akan disimpan sebagai informasi tag. Untuk mengetahui detail tentang mencari dan menggunakan tag, lihat [halaman 82](#).

## Daftar Isi

Mengedit Parameter Vol/Pan/Voice .....	.85
Mengedit Parameter Filter .....	.86
Mengedit Parameter Effect .....	.87
• Menyesuaikan Kedalaman Efek untuk Setiap Bagian .....	.87
• Memilih Jenis Efek untuk setiap Blok .....	.88
• Mengedit dan Menyimpan Jenis Efek Orisinal Anda .....	.89
Mengedit Parameter EQ (EQ/Master EQ) .....	.90
• Ekualiser Bagian (EQ) .....	.90
• Ekualiser Master (Master EQ) .....	.91
Mengedit Parameter Master Compressor .....	.92
Diagram Blok .....	.94

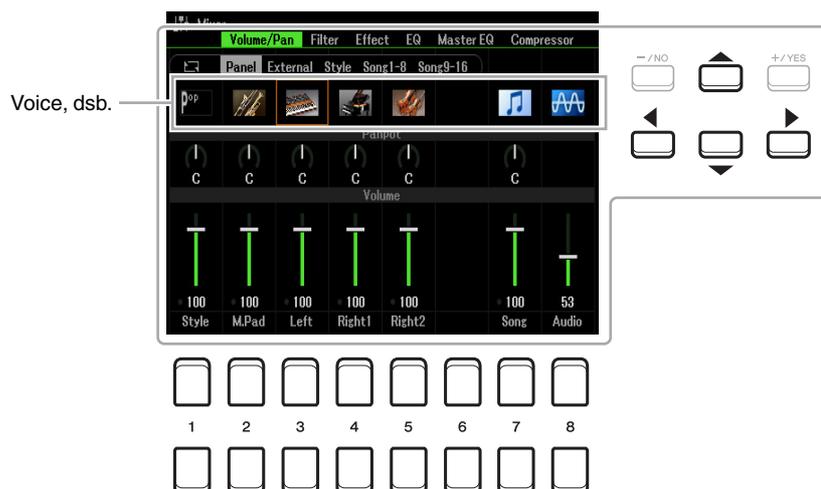
Anda dapat mengedit beragam parameter untuk Bagian yang dipanggil dengan tombol [MIXER], kemudian simpan editan Anda untuk dipanggil lagi nanti. Menyangkut Mixer, Panduan Referensi membahas deskripsi detail setiap parameter sedangkan Panduan untuk Pemilik membahas instruksi dasar termasuk operasi Simpan. Tampilan Mixer terdiri dari 6 halaman. Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih beragam halaman berikut. Untuk petunjuk visual atas aliran sinyal dan konfigurasi Mixer, lihat Diagram Blok pada [halaman 94](#).



Tekan tombol [MIXER] berulang-ulang untuk memanggil tampilan Mixer bagi bagian yang relevan.

Panel (Right1, Right2, Left, dsb.) → External → Style → Song1-8 → Song9-16

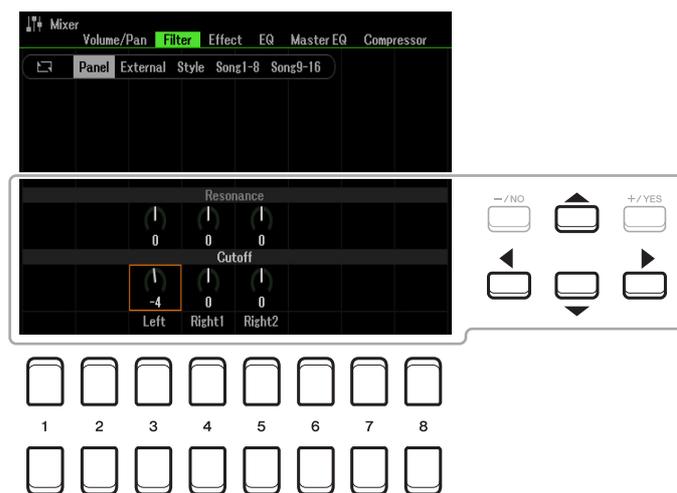
## Mengedit Parameter Vol/Pan/Voice



Gerakkan posisi Kursor pada tampilan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] dan gunakan tombol [1 ▲▼]–[8 ▲▼], tombol [+ /YES] [- /NO], atau putaran Data untuk mengedit berbagai parameter.

Voice, dsb.	<p>Memungkinkan Anda memilih kembali Voice untuk setiap bagian keyboard atau setiap bagian (channel) Style atau Lagu. Gunakan tombol [1 ▲▼]–[8 ▲▼] atau tombol [+ /YES] [– /NO] untuk memanggil halaman pemilihan Voice (atau file) untuk channel (bagian). Setelah memilih Voice atau file yang diinginkan, tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Mixer. Bila bagian Panel dipilih, operasi yang sama memungkinkan Anda memilih kembali Style, Lagu atau file Audio (sebagai ganti Voice) untuk bagian yang bersangkutan.</p> <p><b>CATATAN</b> Perhatikan batasan operasi berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bila Lagu GM telah dipilih, hanya Drum Kit Voice yang dapat dipilih untuk channel 10 (di halaman Song9-16).</li> </ul> <p><b>CATATAN</b> Untuk channel Style atau Lagu, memanggil Voice irama/perkusi (Drum Kit, dsb.) akan menggantikan pengaturan channel untuk Voice baru. Dalam hal demikian, pengaturan orisinal mungkin tidak dikembalikan sekalipun Anda memilih kembali Voice orisinal. Untuk mengembalikan suara orisinal, pilih lagi Style atau Lagu yang sama tanpa melakukan operasi Simpan.</p>
Panpot	Menentukan posisi stereo bagian (channel) yang dipilih.
Volume	Menentukan volume setiap bagian atau channel, sehingga memberi Anda kontrol akurat atas keseimbangan semua bagian.

## Mengedit Parameter Filter



Gerakkan Kursor pada tampilan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] dan gunakan tombol [1 ▲▼]–[8 ▲▼], tombol [+ /YES] [– /NO], atau putaran Data untuk mengedit berbagai parameter.

Resonance	Memungkinkan Anda menyesuaikan Resonansi ( <a href="#">halaman 16</a> ) untuk setiap bagian.
Cutoff	Menentukan kecemerlangan bunyi untuk setiap bagian dengan menyesuaikan Frekuensi Kritis ( <a href="#">halaman 16</a> ).

## Mengedit Parameter Effect

Instrumen ini menyediakan tujuh Blok Efek, yang memberi Anda alat bantu andal untuk menyempurnakan suara instrumen atau mentransformasikannya sepenuhnya. Efek dibagi ke dalam beberapa kelompok berikut:

### ■ Reverb, Chorus:

Efek dari Blok ini diterapkan pada keseluruhan suara atau semua Bagian. Di setiap Blok Efek ini, Anda hanya dapat memilih satu Effect Type untuk setiap kalinya dan menyesuaikan Send Level (Depth) untuk setiap Bagian serta Return Level untuk semua Bagian.

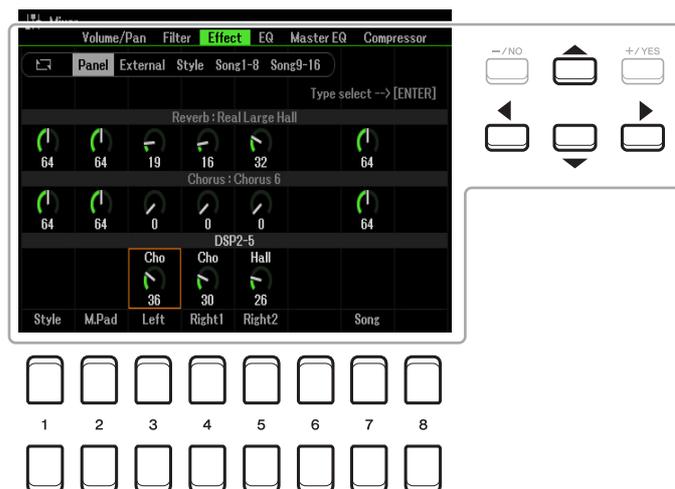
### ■ DSP1:

Bila parameter “Connection” diatur ke “System” di langkah 2 pada [halaman 89](#), Efek dari Blok ini hanya akan diterapkan pada suara Style dan Lagu. Dalam status ini, Anda hanya dapat memilih satu Effect Type untuk setiap kalinya dan menyesuaikan Send Level (Depth) untuk setiap Bagian serta Return Level untuk semua Bagian. Bila parameter “Connection” diatur ke “Insertion”, Efek dari Blok ini akan diterapkan pada channel tertentu pada Style dan Lagu.

### ■ DSP2-5:

Efek dari Blok ini diterapkan pada Bagian atau Channel tertentu, dengan pengecualian Multi Pad. Beragam Effect Types dapat dipilih untuk setiap Bagian atau Channel yang tersedia.

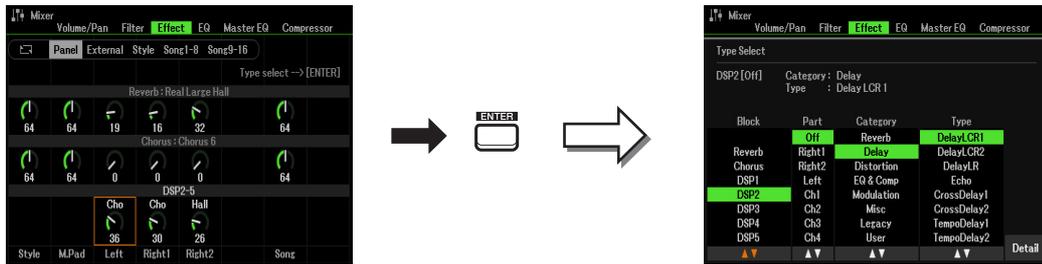
## Menyesuaikan Kedalaman Efek untuk Setiap Bagian



Gunakan tombol Kursor [**▲**][**▼**][**◀**][**▶**] untuk memilih Blok Efek yang diinginkan, kemudian gunakan tombol [1 **▲▼**]-[8 **▲▼**], tombol [+/**YES**] [-/**NO**], atau putaran Data untuk menyesuaikan Kedalaman Efek setiap Bagian.

## Memilih Jenis Efek untuk setiap Blok

- Gunakan tombol Kursor [**▲**][**▼**][**◀**][**▶**] untuk memilih item yang diinginkan untuk mengubah Effect Type, kemudian tekan tombol [**ENTER**] untuk memanggil tampilan Pemilihan Jenis Efek.



- Gunakan tombol [**1 ▲▼**]/[**2 ▲▼**] untuk memilih Blok Efek.

Blok Efek	Bagian yang dapat diberi efek	Karakteristik efek
Reverb	Semua bagian	Menciptakan kembali suasana hangat bermain di aula konser atau klub jazz.
Chorus	Semua bagian	Menghasilkan suara yang bertekstur kaya seakan-akan sedang memainkan sejumlah bagian sekaligus. Selain itu, efek jenis lainnya (seperti reverb, delay, dsb.) juga dapat dipilih dalam blok efek ini.
DSP1	Style Part, Song Channel 1–16	Selain Reverb dan Chorus, tersedia aneka macam Jenis Efek, seperti Distortion dan Wah.
DSP2, DSP3, DSP4	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16	Selain Reverb dan Chorus, tersedia aneka macam Jenis Efek, seperti Distortion dan Wah. Untuk setiap DSP2–5, Anda dapat memilih salah satu Bagian atau Channel yang tercantum di sebelah kiri. Bila Anda memilih “Right2” untuk DSP2, misalnya, Efek DSP2 hanya diterapkan pada bagian Right2. Perhatikan, jika Anda memilih Lagu atau Style yang memerlukan Blok DSP2–5, penetapan Bagian dari ketiga Blok ini akan diubah secara otomatis dengan prioritas terakhir sesuai dengan data.
DSP5	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16, Mic	

- Gunakan tombol [**3 ▲▼**] untuk memilih ke Bagian mana Anda ingin menerapkan efek.

Perhatikan, Bagian tidak dapat dipilih jika “Reverb”, “Chorus”, atau “DSP1” (bila parameter “Connection” diatur ke “System”); lihat [halaman 89](#) untuk mengetahui detailnya) dipilih. Hal ini karena hanya salah satu Jenis Efek yang dapat dipilih untuk diterapkan secara umum pada semua Bagian yang tersedia.

- Gunakan tombol [**4 ▲▼**]/[**5 ▲▼**] untuk memilih Kategori, kemudian gunakan tombol [**6 ▲▼**]/[**7 ▲▼**] untuk memilih Jenis Efek.

Perhatikan, Blok Reverb tidak memiliki Kategori.

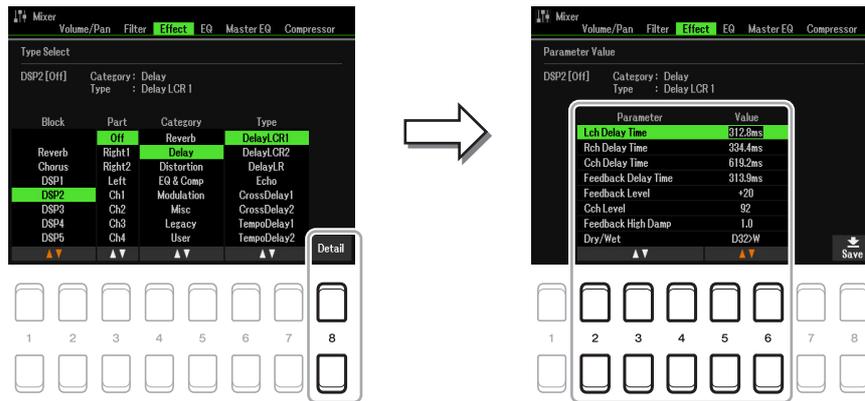
Jika ingin mengedit Parameter detail dari Jenis Efek yang dipilih, tekan tombol [**8 ▲▼**] (Detail). Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian berikutnya.

- Simpan Pengaturan Efek ke Memori Registrasi, Lagu atau Style.

Untuk mengetahui instruksinya, lihat Panduan untuk Pemilik, bab 8.

# Mengedit dan Menyimpan Jenis Efek Orisinal Anda

- 1 Dalam tampilan Type Select di bagian sebelumnya, tekan salah satu tombol [8 ▲▼] (Detail) untuk memanggil tampilan pengeditan parameter efek.

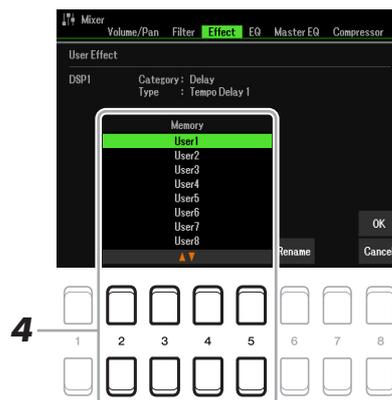


- 2 Gunakan tombol [2 ▲▼]–[4 ▲▼] untuk memilih parameter, kemudian gunakan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] untuk mengedit nilainya.

Bila Reverb, Chorus, atau DSP1 dipilih sebagai Blok Efek, Anda dapat menyesuaikan Return Level dengan tombol [7 ▲▼] (Effect Return Level).



- 3 Tekan tombol [8 ▲▼] (Save) untuk memanggil tampilan operasi Simpan.



- 4 Gunakan tombol [2 ▲▼]–[5 ▲▼] untuk memilih lokasi tujuan menyimpan pengaturan sebagai User Effect.

Jika perlu, ubah nama User Effect. Tekan tombol [6 ▲▼] (Rename) untuk memanggil jendela Memasukkan Karakter, masukkan namanya, kemudian tekan tombol [8 ▲] (OK).

- 5 Tekan tombol [8 ▲] (OK) untuk melakukan operasi Simpan.

- 6 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

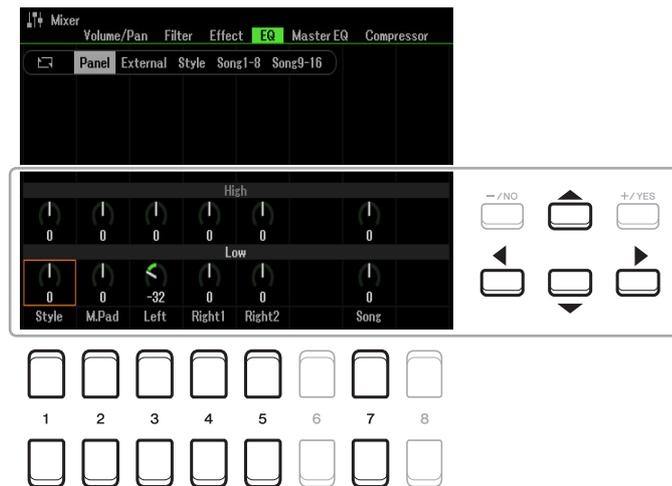
User Effect yang telah disimpan dapat dipilih dari kategori “User” dari Blok Efek yang bersangkutan ([halaman 88](#)).

## Mengedit Parameter EQ (EQ/Master EQ)

Ekualiser (juga disebut “EQ”) adalah prosesor suara yang membagi spektrum frekuensi menjadi beberapa band yang dapat diperkuat atau dipotong untuk membentuk respons frekuensi keseluruhan. Halaman EQ (dipilih dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶]) memungkinkan Anda menyesuaikan EQ setiap bagian yang bersangkutan, sedangkan halaman Master EQ memungkinkan Anda membuat penyesuaian EQ keseluruhan bagi keseluruhan instrumen.

### Ekualiser Bagian (EQ)

Instrumen ini dilengkapi dengan EQ digital 2-band yang dapat diatur secara independen untuk memproses total 27 bagian—termasuk untuk Keyboard (3 bagian), Style (8 bagian), dan Lagu (16 bagian).



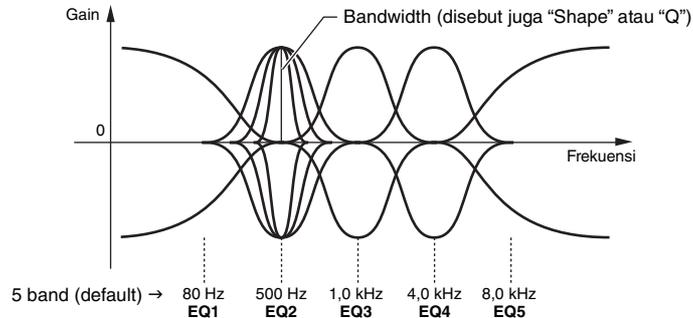
Gerakkan Kursor pada tampilan dengan menggunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] dan gunakan tombol [1 ▲▼]–[8 ▲▼], tombol [+ /YES] [- /NO], atau putaran Data untuk mengedit berbagai parameter.

High	Memperkuat atau memperlemah band EQ tinggi untuk setiap bagian.
Low	Memperkuat atau memperlemah band EQ rendah untuk setiap bagian.

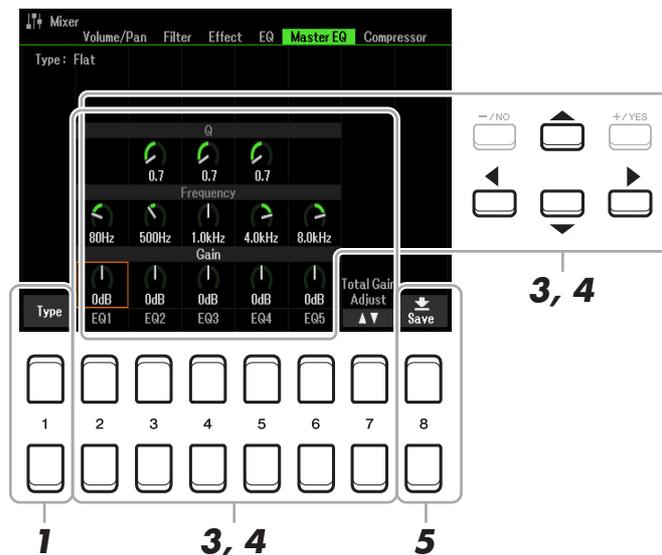
## Ekualiser Master (Master EQ)

Instrumen ini dilengkapi dengan EQ digital lima band. Dengan fungsi ini, efek final—kontrol nada—dapat ditambahkan pada output instrumen Anda. Anda dapat memilih salah satu dari lima preset jenis EQ, atau bahkan dapat membuat sendiri pengaturan EQ khusus dengan menyesuaikan band frekuensi, dan menyimpan pengaturan sebagai User Master EQ Type.

**CATATAN** Master EQ tidak dapat diterapkan pada playback audio atau bunyi metronom.



### 1 Tekan tombol [1 ▲▼] (Type) untuk memanggil jendela Master EQ Type.



### 2 Gunakan tombol [1 ▲▼]–[4 ▲▼] untuk memilih Master EQ Type yang diinginkan, kemudian tekan tombol [ENTER].

Perubahan parameter sesuai dengan Master EQ yang dipilih.



▶▶▶ HALAMAN BERIKUTNYA

**Flat:** Pengaturan EQ datar. Penguatan setiap frekuensi diatur ke 0dB.

**Powerful:** Pengaturan EQ kuat di mana semua bunyi frekuensi ditekankan. Ini dapat digunakan untuk memperkuat musik bagi pesta, dsb.

**Mellow:** Pengaturan EQ halus dan lembut di mana band dengan frekuensi tinggi dikurangi sedikit.

**Bright:** Pengaturan EQ untuk memperkuat tingkat frekuensi tinggi, sehingga membuat bunyi menjadi lebih cemerlang.

**With Subwoofer:** Pengaturan EQ khusus di mana band dengan frekuensi rendah dikurangi. Ini adalah pengaturan optimal untuk menggunakan instrumen in bersama subwoofer, misalnya KS-SW100 (dijual secara terpisah).

**User1–30:** Pengaturan EQ khusus buatan Anda sendiri yang disimpan di langkah 5.

### 3 Gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memindahkan kursor ke baris Gain, kemudian sesuaikan tingkat GAIN untuk memperkuat atau memotong kelima band masing-masing.

Gunakan tombol [2 ▲▼]–[6 ▲▼], tombol [+ /YES] [–/NO], atau putaran Data untuk menyesuaikan tingkatnya. Dengan menggunakan tombol [7 ▲▼] (Total Gain Adjust) Anda dapat memperkuat atau memotong kelima band pada saat bersamaan.

### 4 Jika diinginkan, sesuaikan Q (bandwidth) dan Frequency (frekuensi tengah) setiap band.

Untuk menyesuaikan bandwidth (juga disebut “Shape” atau “Q”), gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memindah kursor ke baris Q, kemudian gunakan tombol [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Semakin tinggi nilai Q, semakin sempit lebar band.

Untuk menyesuaikan Frequency (frekuensi tengah), gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memindah kursor ke baris Frequency, kemudian gunakan tombol [2 ▲▼]–[6 ▲▼]. Rentang Frequency yang tersedia berbeda-beda untuk setiap band.

### 5 Tekan tombol [8 ▲▼] (Save) untuk melakukan operasi Simpan.

Untuk memasukkan nama, panggil operasi Nama dengan tombol [6 ▲▼] (Rename), namai pengaturan tersebut sebagaimana yang diinginkan, kemudian tekan tombol [8 ▲] (OK) untuk benar-benar menyimpan pengaturan Anda sebagai User Master EQ Type, yang dapat dipanggil dengan menggunakan langkah instruksi 1 hingga 2 di atas.

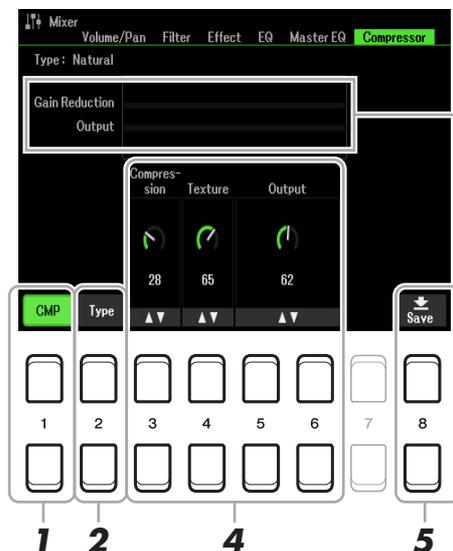
## Mengedit Parameter Master Compressor

Kompresor adalah prosesor yang umum digunakan untuk membatasi dan memampatkan dinamika (kelembutan/kenyaringan) sinyal audio. Untuk sinyal yang sangat bervariasi dinamikanya, seperti bagian gitar dan vokal, kompresor akan “memampatkan” rentang dinamis, yang secara efektif akan membuat suara halus menjadi lebih nyaring dan suara nyaring menjadi lebih halus. Bila digunakan bersama penguatan untuk memperkuat tingkat keseluruhan, ini akan menghasilkan suara tingkat tinggi yang lebih kuat dan lebih konsisten.

Instrumen ini menyediakan Master Compressor yang diterapkan pada keseluruhan suara instrumen.

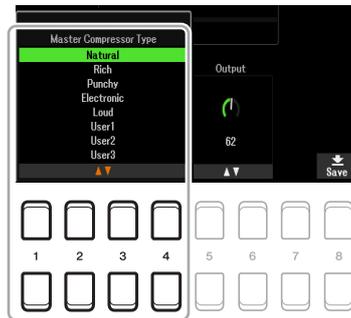
Walaupun pengaturan preset Master Compressor telah disediakan, Anda dapat membuat dan menyimpan Master Compressor orisinal dengan menyesuaikan parameter terkait.

**CATATAN** Master Compressor tidak dapat diterapkan pada playback audio atau bunyi metronom.



Menampilkan Gain Reduction (tingkat pemampatan) dan tingkat Output.

- 1** Tekan tombol [1 ▲▼] (CMP) untuk mengaktifkan Master Compressor.
- 2** Tekan tombol [2 ▲▼] (Type) untuk memanggil jendela Master Compressor Type.
- 3** Gunakan tombol [1 ▲▼]–[4 ▲▼] untuk memilih Master Compressor Type, kemudian tekan tombol [ENTER].



**Natural:** Pengaturan Compressor yang alami dengan efek dibunyikan secara moderat.

**Rich:** Pengaturan Compressor yang kompleks dengan karakteristik instrumen yang disempurnakan secara optimal. Ini cocok untuk menyempurnakan instrumen akustik, musik jazz, dsb.

**Punchy:** Pengaturan Compressor yang sangat berlebihan. Ini cocok untuk menyempurnakan musik rock.

**Electronic:** Pengaturan Compressor dengan karakteristik musik dansa elektronis yang disempurnakan secara optimal.

**Loud:** Pengaturan Compressor yang kuat. Ini cocok untuk menyempurnakan musik enerjik seperti musik rock atau musik gereja.

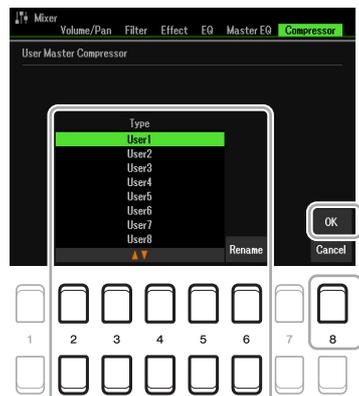
**User1–30:** Pengaturan Compressor buatan Anda sendiri yang disimpan di langkah 5.

#### 4 Edit Master Compressor.

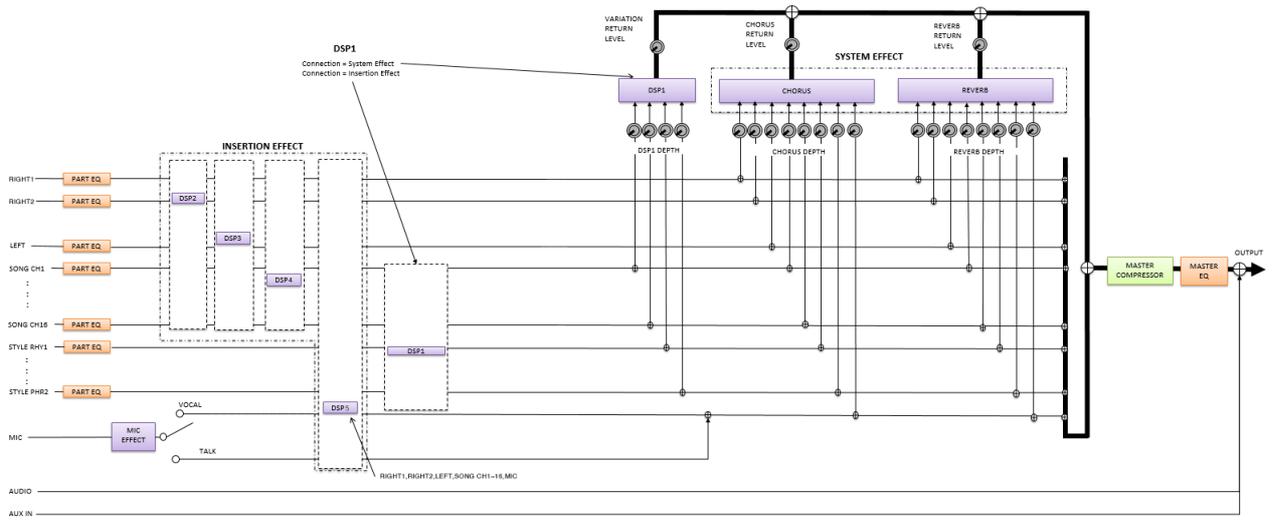
[3 ▲▼]	Compression	Menentukan ambang (tingkat minimal untuk memulai kompresi).
[4 ▲▼]	Texture	Menentukan rasio kompresi (besarnya rentang dinamis yang dimampatkan).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Output	Menentukan tingkat output.

#### 5 Tekan tombol [8 ▲▼] (Save) untuk menyimpan pengaturan sebagai User Master Compressor Type.

Pilih lokasi tujuan untuk menyimpan Master Compressor, dengan menggunakan tombol [2 ▲▼]–[5 ▲▼]. Jika perlu, ubah nama Master Compressor. Tekan tombol [6 ▲▼] (Rename) untuk memanggil jendela Memasukkan Karakter, masukkan namanya, kemudian tekan tombol [8 ▲] (OK). Pengaturan Master Compressor yang telah disimpan dapat dipanggil menggunakan langkah instruksi 2 hingga 3 di atas.



# Diagram Blok



## Daftar Isi

<b>Menetapkan Fungsi Tertentu pada Setiap Pedal</b> .....	<b>95</b>
<b>Pengaturan MIDI</b> .....	<b>99</b>
• Pengaturan MIDI System .....	101
• Pengaturan MIDI Transmit .....	102
• Pengaturan MIDI Receive .....	103
• Pengaturan Not On Bass untuk Playback Style melalui MIDI Receive .....	104
• Pengaturan Jenis Chord untuk Playback Style melalui MIDI Receive .....	104
<b>Menghubungkan dengan Perangkat Cerdas melalui LAN Nirkabel</b> .....	<b>105</b>
• Infrastructure Mode .....	105
• Access Point Mode .....	106

## Menetapkan Fungsi Tertentu pada Setiap Pedal

Fungsi pedal kaki yang dihubungkan ke jack FOOT PEDAL [1]/[2] dapat diubah satu per satu dari pengaturan default (sustain, dsb.)—misalnya, memungkinkan Anda menggunakan sakelar kaki untuk memulai/menghentikan playback Style, atau menggunakan pengontrol kaki untuk menghasilkan pitch bend.

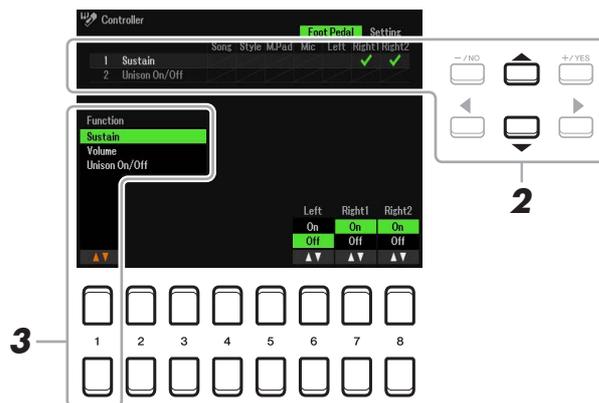
**CATATAN** Untuk informasi tentang cara menghubungkan pedal kaki atau jenis pedal apa yang dapat dihubungkan, lihat Panduan untuk Pemilik, bab 9.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [◀] Foot Pedal

### 2 Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih salah satu dari dua pedal kaki yang akan ditetapkan fungsinya.

Pada tampilan, nomor 1 dan 2 masing-masing menyatakan jack FOOT PEDAL [1] dan [2].



### 3 Gunakan tombol [1 ▲▼] untuk memilih fungsi yang akan diberikan ke pedal yang ditetapkan di langkah 2.

Untuk informasi tentang fungsi yang tersedia, lihat [halaman 96–98](#).

**CATATAN** Anda juga dapat menetapkan fungsi lainnya ke pedal—Punch In/Out Lagu ([halaman 61](#)) dan Urutan Registrasi ([halaman 78](#)). Jika Anda menetapkan banyak fungsi ke pedal, prioritasnya adalah: Punch In/Out Lagu → Registration Sequence → Fungsi yang ditetapkan di sini.

**4** Gunakan tombol [2 ▲▼]–[8 ▲▼] untuk mengatur detail fungsi yang dipilih (bagian yang akan diberi fungsi, dsb.).

Parameter yang tersedia berbeda-beda, bergantung pada fungsi yang dipilih di langkah 3.

**5** Jika perlu, pilih “4 Pedal Polarity” dengan menekan tombol Kursor [▼], kemudian atur polaritas pedal.

Operasi mengaktifkan/menonaktifkan pedal mungkin berbeda, bergantung pada pedal tertentu yang Anda hubungkan ke instrumen. Misalnya, menekan satu pedal mungkin mengaktifkan fungsi yang dipilih, sedangkan menekan produk/merek pedal yang berbeda mungkin akan menonaktifkan fungsi. Jika perlu, gunakan pengaturan ini untuk membalik operasi.

Tombol [3 ▲▼]/[4 ▲▼] digunakan untuk mengatur FOOT PEDAL [1] dan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] digunakan untuk mengatur FOOT PEDAL [2].



**■ Fungsi Pedal Assignable**

Untuk fungsi yang ditandai dengan “\*”, gunakan pengontrol kaki saja; operasi yang benar tidak dapat dilakukan dengan sakelar kaki.

Sustain	Memungkinkan Anda menggunakan pedal untuk mengontrol sustain. Bila Anda menekan dan menahan pedal, semua not yang dimainkan pada keyboard akan memiliki sustain lebih lama. Melepas pedal ini akan segera menghentikan (membebaskan) not yang ditahan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal ini untuk setiap bagian keyboard pada tampilan ini.
Volume*	Memungkinkan Anda menggunakan pengontrol kaki untuk mengontrol volume. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal ini untuk setiap bagian pada tampilan ini.
Unison On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Unison ( <a href="#">halaman 28</a> ).
Articulation1	Bila Anda menggunakan Super Articulation Voice dengan efek yang berhubungan dengan fungsi ini, Anda dapat mengaktifkan efek dengan menekan pedal/sakelar kaki/tombol yang telah ditetapkan dengan fungsi ini.
Articulation2	
Sostenuto	Memungkinkan Anda menggunakan pedal untuk mengontrol efek Sostenuto. Jika Anda memainkan not atau chord pada keyboard dan menekan pedal sambil menahan not, not tersebut akan bertahan selama Anda menahan pedal. Walau demikian, semua not selanjutnya tidak akan bertahan. Ini memungkinkan Anda menahan sebuah chord, misalnya, sementara not lainnya dimainkan staccato. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal ini untuk setiap bagian keyboard pada tampilan ini. <b>CATATAN</b> Fungsi ini tidak akan mempengaruhi Organ Flutes dan hanya sebagian dari Super Articulation Voice.
Soft	Memungkinkan Anda menggunakan pedal untuk mengontrol efek Soft. Menekan pedal ini akan mengurangi volume dan mengubah timbre not yang Anda mainkan. Ini hanya efektif untuk Voice tertentu yang sesuai. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal ini untuk setiap bagian keyboard pada tampilan ini.

HALAMAN BERIKUTNYA

Glide Up	Bila pedal ditekan, tinada akan berubah, kemudian kembali ke tinada normal bila pedal dilepaskan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal ini untuk setiap bagian keyboard pada tampilan ini.  <b>Up/Down:</b> Menentukan apakah perubahan tinada akan menaik (bertambah) atau menurun (berkurang). <b>Range:</b> Menentukan rentang perubahan tinada, dalam seminada. <b>On Speed:</b> Menentukan kecepatan perubahan tinada bila pedal ditekan. <b>Off Speed:</b> Menentukan kecepatan perubahan tinada bila pedal dilepaskan.
Glide Down	
Portamento	Efek portamento (peralihan halus antar not) dapat dihasilkan saat pedal ditekan. Portamento dihasilkan bila not-not dimainkan dengan style legato (dengan kata lain, not dimainkan saat not terdahulu masih ditahan). Waktu portamento juga dapat disesuaikan dari tampilan Voice Set (halaman 14). Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal ini untuk setiap bagian keyboard pada tampilan ini.  <b>CATATAN</b> Fungsi ini tidak akan mempengaruhi Organ Flutes dan hanya sebagian dari Super Articulation Voice.
Pitch Bend Up*	Memungkinkan Anda meliukkan tinada not ke atas atau ke bawah dengan menggunakan pedal. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal ini untuk setiap bagian keyboard pada tampilan ini.  <b>Up/Down:</b> Menentukan apakah perubahan tinada akan menaik (bertambah) atau menurun (berkurang). <b>Range:</b> Menentukan rentang perubahan tinada, dalam seminada.
Pitch Bend Down*	
Modulation*	Menerapkan efek modulasi, seperti vibrato, pada not yang dimainkan di keyboard. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal ini untuk setiap bagian keyboard pada tampilan ini.
Modulation Alt	Ini merupakan variasi kecil pada Modulation di atas, di mana efek (bentuk gelombang) dapat diaktifkan/dinonaktifkan silih berganti oleh setiap penekanan pedal/sakelar kaki.
Pedal Control (Wah)	Menerapkan efek wah pada not yang dimainkan pada keyboard bila tombol [DSP] diaktifkan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal ini untuk setiap bagian keyboard pada tampilan ini. Parameter ini hanya tersedia bila menerapkan efek dengan kategori “Modulation” dan jenis “Wah”.
Organ Rotary Slow/Fast	Mengganti-ganti kecepatan Speaker Berputar antara “Slow” dan “Fast”. Parameter ini hanya tersedia bila menerapkan efek yang berisi kata “Rotary” dalam namanya.
Kbd Harmony/Arp On/Off	Sama seperti tombol [HARMONY/ARPEGGIO].
Arpeggio Hold	Saat pedal ditekan, playback Arpeggio akan berlanjut bahkan setelah Anda melepas keyboard, kemudian Arpeggio berhenti bila pedal dilepaskan. Pastikan bahwa salah satu jenis Arpeggio telah dipilih dan tombol [HARMONY/ARPEGGIO] diaktifkan.
Live Control Reset Value	Mengatur ulang nilai semua fungsi Live Control yang dapat ditetapkan.
Style Start/Stop	Sama seperti tombol STYLE CONTROL [START/STOP].
Synchro Start On/Off	Sama seperti tombol [SYNC START].
Synchro Stop On/Off	Sama seperti tombol [SYNC STOP].
Intro 1–3	Sama seperti tombol INTRO [I]–[III].
Main A–D	Sama seperti tombol MAIN VARIATION [A]–[D].
Fill Down	Memainkan fill-in, yang secara otomatis diikuti dengan bagian Utama sebelumnya (yaitu tombol yang berada tepat di kirinya).
Fill Self	Memainkan fill-in.
Fill Break	Memainkan break.
Fill Up	Memainkan fill-in, yang diikuti dengan bagian Utama berikutnya (yaitu tombol yang berada tepat di kanannya).
Ending 1–3	Sama seperti tombol ENDING/rit. [I]–[III].

Half Bar Fill In	Saat pedal ditekan, fungsi “Half Bar Fill In” akan diaktifkan dan bagian perubahan dari Style di ketukan pertama bagian saat ini akan memulai bagian berikutnya dari tengah dengan fill-in otomatis. Bila fungsi ini ditetapkan ke tombol, setiap penekanan tombol akan membuat fungsi silih berganti antara diaktifkan dan dinonaktifkan.
Fade In/Out	Sama seperti tombol [FADE IN/OUT].
Fing/On Bass	Pedal beralih silih berganti antara mode Fingered dan Fingered On Bass ( <a href="#">halaman 23</a> ).
Bass Hold	Saat pedal ditekan, not bass Style Pengiring akan ditahan sekalipun chord berubah selama playback Style. Jika penjarian diatur ke “AI Full Keyboard”, fungsi ini tidak akan bekerja.
One Touch Setting +/-	Memanggil Pengaturan Satu Sentuhan berikutnya/sebelumnya.
Song Play/Pause	Sama seperti tombol SONG CONTROL [▶/⏸] (PLAY/PAUSE).
Score Page +/-	Saat Lagu dihentikan, Anda dapat beralih ke halaman score berikutnya/sebelumnya (satu demi satu halaman).
Lyrics Page +/-	Saat Lagu dihentikan, Anda dapat beralih ke halaman lirik berikutnya/sebelumnya (satu demi satu halaman).
Text Page +/-	Anda dapat beralih ke halaman teks berikutnya/sebelumnya (satu demi satu halaman).
Talk On/Off	Beralih antara Vocal dan Talk di Mic Setting.
Reset/Tap Tempo	Sama seperti tombol [RESET/TAP TEMPO].
Percussion	Pedal memainkan instrumen perkusi yang dipilih dengan tombol [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Anda dapat menggunakan keyboard untuk memilih instrumen perkusi yang diinginkan. <b>CATATAN</b> Bila Anda memilih instrumen perkusi dengan menekan sebuah kunci pada keyboard, kecepatan Anda menekan kunci akan menentukan volume perkusi.
Right 1 On/Off	Sama seperti tombol PART ON/OFF [RIGHT 1].
Right 2 On/Off	Sama seperti tombol PART ON/OFF [RIGHT 2].
Left On/Off	Sama seperti tombol PART ON/OFF [LEFT].

# Pengaturan MIDI

Di bagian ini, Anda dapat membuat pengaturan yang menyangkut MIDI untuk instrumen. PSR-SX600 memberi Anda sepuluh template terprogram yang memungkinkan Anda dengan segera dan dengan mudah mengkonfigurasi ulang instrumen agar cocok dengan pemakaian MIDI atau perangkat eksternal Anda. Selain itu, Anda dapat mengedit template dan menyimpan hingga sepuluh template orisinal ke drive User.

**CATATAN** Anda dapat menyimpan semua template orisinal sebagai satu file tunggal ke memori internal (drive User) atau flash-drive USB. Lihat [halaman 112](#).

## 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



## 2 Pilih sebuah template terprogram dari halaman Preset ([halaman 100](#)).

Jika Anda sudah membuat template orisinal dan menyimpannya ke halaman User, Anda juga dapat memilih template itu dari halaman User.

## 3 Untuk mengedit template, tekan tombol [8 ▼] (EDIT) untuk memanggil tampilan MIDI.

## 4 Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memanggil halaman yang relevan, kemudian atur beragam parameter untuk mengedit template MIDI saat ini.

- **System** ..... Pengaturan MIDI System ([halaman 101](#))
- **Transmit**..... Pengaturan MIDI Transmit ([halaman 102](#))
- **Receive** ..... Pengaturan MIDI Receive ([halaman 103](#))
- **On Bass Note** ..... Pengaturan Not On Bass untuk Playback Style melalui MIDI Receive ([halaman 104](#))
- **Chord Detect** ..... Pengaturan Jenis Chord untuk Playback Style melalui MIDI Receive ([halaman 104](#))

## 5 Bila Anda selesai mengedit, tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Pemilihan template MIDI.

▶ HALAMAN BERIKUTNYA

## 6 Pilih halaman User dengan menekan tombol TAB [▶], kemudian tekan tombol [6 ▼] (Save) untuk menyimpan template yang telah diedit.

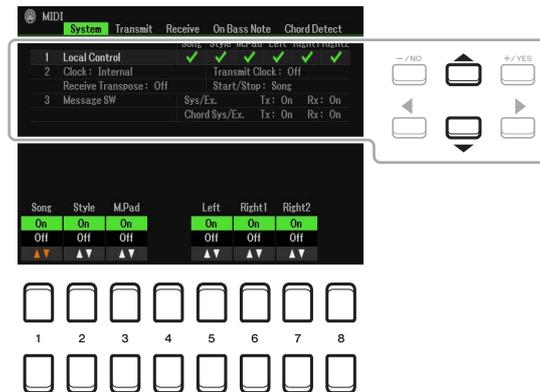
### ■ Template MIDI Terprogram

All Parts	Mentransmisikan semua bagian termasuk bagian keyboard (RIGHT 1, 2, dan LEFT), dengan pengecualian bagian Lagu.
KBD & STYLE	Pada dasarnya sama dengan “All Parts” dengan pengecualian cara menangani bagian keyboard. Bagian tangan kanan ditangani bersama “UPPER” sebagai ganti RIGHT 1 dan 2, dan bagian tangan kiri ditangani sebagai “LOWER”.
Master KBD	Dalam pengaturan ini, instrumen berfungsi sebagai keyboard “master”, yang memainkan dan mengontrol satu atau beberapa penghasil nada atau perangkat lainnya yang terhubung (misalnya komputer/sekuenser).
Song	Semua channel transmisi diatur ke channel Lagu 1–16. Ini digunakan untuk memainkan data Lagu bersama penghasil nada eksternal dan untuk merekam data Lagu ke sekuenser eksternal.
Clock Ext.	Playback atau perekaman (Lagu, Style, Multi Pad, dsb.) disinkronkan dengan clock MIDI eksternal sebagai ganti clock internal instrumen. Template ini harus digunakan bila Anda ingin mengatur tempo pada perangkat MIDI yang dihubungkan ke instrumen.
MIDI Accord1	Akordion MIDI memungkinkan Anda mentransmisikan data MIDI dan memainkan penghasil nada yang terhubung dari keyboard serta tombol bass/chord akordion. Template ini memungkinkan Anda memainkan melodi dari keyboard dan mengontrol playback Style pada instrumen dengan tombol-tombol tangan kiri.
MIDI Accord2	Pada dasarnya sama dengan “MIDI Accord1” di atas, dengan pengecualian bahwa not chord/bass yang Anda mainkan dengan tangan kiri pada Akordion MIDI akan dikenali juga sebagai aktivitas not MIDI.
MIDI Pedal1	Unit pedal MIDI memungkinkan Anda memainkan penghasil nada yang terhubung dengan kaki (sangat praktis untuk memainkan bagian bass not tunggal). Template ini memungkinkan Anda memainkan/mengontrol nada dasar chord di playback Style dengan unit pedal MIDI.
MIDI Pedal2	Template ini memungkinkan Anda memainkan bagian bass untuk playback Style dengan menggunakan unit pedal MIDI.
MIDI Off	Tidak ada sinyal MIDI yang dikirim atau diterima.

# Pengaturan MIDI System

Penjelasan di sini berlaku untuk halaman System di langkah 4 pada [halaman 99](#).

Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih parameter (di bawah), kemudian atur status On/Off dengan menggunakan tombol [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



## 1 Local Control

Mengaktifkan atau menonaktifkan Local Control untuk setiap bagian. Bila Local Control diatur ke “On”, keyboard instrumen akan mengontrol penghasil nada internalnya (lokal) sendiri, yang memungkinkan Voice internal dimainkan langsung dari keyboard. Jika Anda mengatur Local ke “Off”, keyboard dan pengontrol akan diputus secara internal dari bagian penghasil nada instrumen sehingga tidak ada bunyi yang dikeluarkan bila Anda memainkan keyboard atau menggunakan pengontrol. Misalnya, ini memungkinkan Anda menggunakan sekuenser MIDI eksternal untuk memainkan Voice internal instrumen, dan menggunakan keyboard instrumen untuk merekam not ke sekuenser eksternal dan/atau memainkan penghasil nada eksternal.

## 2 Pengaturan clock, dsb.

### ■ Clock

Menentukan apakah instrumen dikontrol oleh clock internalnya sendiri atau sinyal clock MIDI diterima dari perangkat eksternal (USB1, USB2, atau Wireless LAN). Internal adalah pengaturan Clock normal bila instrumen digunakan sendirian atau sebagai keyboard master untuk mengontrol perangkat eksternal. Jika Anda menggunakan instrumen bersama sekuenser eksternal, komputer MIDI, atau perangkat MIDI lainnya, dan Anda ingin menyinkronkannya dengan perangkat itu, aturlah parameter ini ke pengaturan yang sesuai: USB1, USB2, atau Wireless LAN. Dalam hal ini, pastikan bahwa perangkat eksternal telah terhubung dengan benar (yaitu ke terminal MIDI IN di instrumen), dan bahwa perangkat itu mentransmisikan sinyal clock MIDI dengan benar.

**CATATAN** Bila Clock diatur ke nilai selain Internal, tempo akan ditunjukkan sebagai “Ext.” pada tampilan Utama. Ini berarti playback instrumen ini hanya dikontrol dari perangkat MIDI eksternal atau komputer. Dalam kondisi ini, Style, Lagu, Multi Pad atau Metronom tidak dapat dimainkan kembali sekalipun Anda melakukan operasi start.

**CATATAN** Bila adaptor LAN nirkabel USB dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE], parameter “Wireless LAN” juga dapat dipilih.

### ■ Transmit Clock

Mengaktifkan atau menonaktifkan transmisi clock MIDI (F8). Bila diatur ke Off, tidak ada clock MIDI atau data Start/Stop yang ditransmisikan sekalipun Lagu atau Style dimainkan kembali.

### ■ Receive Transpose

Menentukan apakah pengaturan transposisi instrumen diterapkan pada aktivitas not yang diterima oleh instrumen melalui MIDI.

### ■ Start/Stop

Menentukan apakah pesan FA (start) dan FC (stop) yang masuk memengaruhi playback Style atau playback Lagu.

## 3 Message SW (Switch Pesan)

### ■ Sys/Ex.

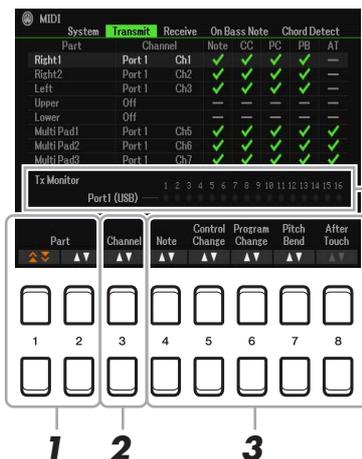
Pengaturan “Transmit” mengaktifkan atau menonaktifkan transmisi MIDI dari pesan Eksklusif Sistem MIDI. Pengaturan “Receive” mengaktifkan atau menonaktifkan penerimaan MIDI dan pengenalan pesan Eksklusif Sistem MIDI yang dihasilkan oleh perlengkapan eksternal.

## ■ Chord Sys/Ex.

Pengaturan “Transmit” mengaktifkan atau menonaktifkan transmisi MIDI dari data eksklusif chord MIDI (deteksi chord, nada dasar dan jenis). Pengaturan “Receive” mengaktifkan atau menonaktifkan penerimaan MIDI dan pengenalan data eksklusif chord MIDI yang dihasilkan oleh perlengkapan eksternal.

## Pengaturan MIDI Transmit

Penjelasan di sini berlaku untuk halaman Transmit di langkah 4 pada [halaman 99](#). Ini menentukan bagian mana yang akan dikirim sebagai data MIDI dan melalui channel MIDI mana data tersebut akan dikirim.



Tanda titik yang menyatakan setiap channel (1–16) berkedip singkat bila ada data yang ditransmisikan pada channel tersebut.

**CATATAN** Jika “WLAN” ditampilkan, berarti instrumen ini dapat menangani pesan MIDI yang diterima melalui adaptor LAN nirkabel USB yang dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE]. Bila “WLAN” tidak ditampilkan walaupun adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan, maka matikan kemudian nyalakan lagi instrumen.

### 1 Gunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Part) untuk memilih bagian untuk mengubah pengaturan transmisi.

Anda dapat menggunakan tombol [1 ▲▼] untuk melompat naik atau turun melalui jenis bagian (bagian keyboard, Multi Pad, dan Style), walaupun Anda dapat menggunakan tombol [2 ▲▼] untuk berpindah ke atas atau ke bawah bagian berikutnya satu per satu.

Bagian yang dicantumkan pada tampilan ini sama seperti bagian yang ditampilkan dalam tampilan Mixer dan tampilan Channel On/Off dengan pengecualian dua bagian di bawah.

**Upper:** Bagian keyboard yang dimainkan pada sisi kanan keyboard dari Titik Pisah untuk Voice (RIGHT 1 dan/atau 2).

**Lower:** Bagian keyboard yang dimainkan pada sisi kiri keyboard dari Titik Pisah untuk Voice. Ini tidak dipengaruhi oleh status aktif/nonaktif tombol [ACMP].

### 2 Gunakan tombol [3 ▲▼] (Transmit Channel) untuk memilih channel yang akan digunakan mentransmisikan bagian yang dipilih.

**CATATAN** Jika channel transmisi yang sama ditetapkan ke sejumlah bagian berbeda, pesan MIDI yang ditransmisikan akan digabungkan menjadi satu channel tunggal—sehingga mengakibatkan bunyi yang tidak diharapkan dan kemungkinan timbul glitch di perangkat MIDI yang terhubung.

**CATATAN** Lagu Terproteksi tidak dapat ditransmisikan sekalipun channel Lagu 1–16 telah diatur untuk ditransmisikan.

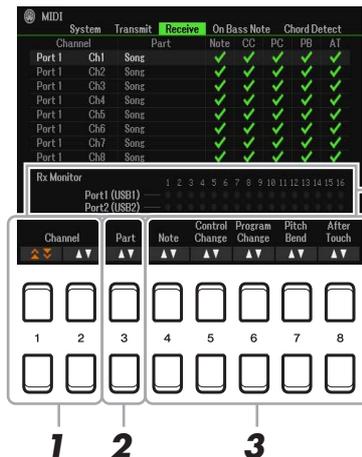
### 3 Gunakan tombol [4 ▲▼]–[8 ▲▼] untuk memasukkan tanda centang ke pesan MIDI bersangkutan yang ingin Anda transmisikan.

Pesan MIDI yang memiliki tanda centang dapat ditransmisikan.

- [4 ▲▼] (Not): Note aktivitas
- [5 ▲▼] (CC): Control Change
- [6 ▲▼] (PC): Program Change
- [7 ▲▼] (PB): Pitch Bend
- [8 ▲▼] (AT): After Touch

# Pengaturan MIDI Receive

Penjelasan di sini berlaku untuk halaman Receive di langkah 4 pada [halaman 99](#). Ini menentukan bagian mana yang akan menerima data MIDI dan melalui channel MIDI mana data tersebut akan diterima.



Tanda titik yang menyatakan setiap channel (1–16) berkedip singkat bila ada data yang diterima pada channel tersebut.

**CATATAN** Jika "WLAN" ditampilkan, berarti instrumen ini dapat menangani pesan MIDI yang diterima melalui adaptor LAN nirkabel USB yang dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE]. Bila "WLAN" tidak ditampilkan walaupun adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan, maka matikan kemudian nyalakan lagi instrumen.

## 1 Gunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Channel) untuk memilih channel yang akan diterima.

Tombol [1 ▲▼] dapat mencari port sedangkan tombol [2 ▲▼] dapat mencari setiap channel satu per satu.

Anda dapat menggunakan tombol [1 ▲▼] untuk melompat naik atau turun melalui port berikutnya, walaupun Anda dapat menggunakan tombol [2 ▲▼] untuk berpindah ke atas atau ke bawah channel berikutnya satu per satu.

Instrumen dapat menerima pesan MIDI melalui 32 channel (16 channel x 2 port) melalui koneksi USB.

## 2 Gunakan tombol [3 ▲▼] (Part) untuk memilih bagian yang akan digunakan untuk menerima channel yang dipilih.

Bagian yang dicantumkan pada tampilan ini sama seperti bagian yang ditampilkan dalam tampilan Mixer dan tampilan Channel On/Off dengan pengecualian bagian berikut ini.

**Keyboard:** Pesan not yang diterima mengontrol bagian yang dapat dimainkan dengan keyboard instrumen.

**Extra Part 1–5:** Ada lima bagian yang khusus dicadangkan untuk menerima dan memainkan data MIDI. Biasanya, bagian ini tidak digunakan oleh instrumen itu sendiri. Instrumen dapat digunakan sebagai penghasil nada multi-timbral 32 channel dengan menggunakan lima bagian ini selain bagian instrumen lainnya.

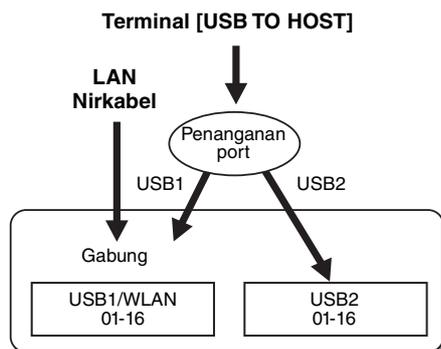
## 3 Gunakan tombol [4 ▲▼]–[8 ▲▼] untuk memasukkan tanda centang ke pesan MIDI bersangkutan yang ingin Anda terima.

Pesan MIDI ([halaman 102](#)) yang memiliki tanda centang dapat diterima.

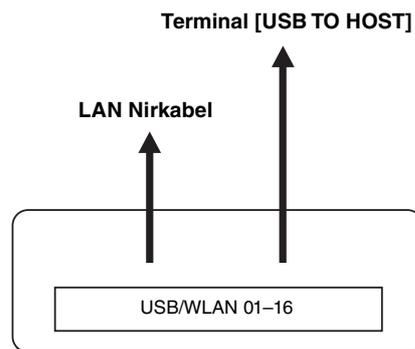
### Pengiriman/penerimaan MIDI melalui terminal [USB TO HOST]

Hubungan berbagai terminal USB dan penanganan pesan MIDI-nya (pengiriman/penerimaan 32 channel; 16 channel x 2 port) diperlihatkan dalam diagram berikut:

#### ● Penerimaan MIDI

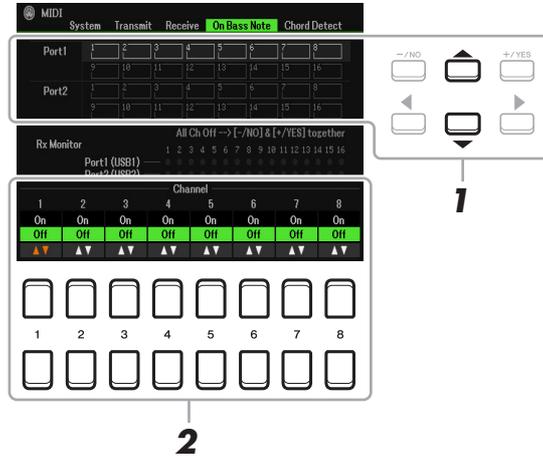


#### ● Pengiriman MIDI



## Pengaturan Not On Bass untuk Playback Style melalui MIDI Receive

Penjelasan di sini berlaku untuk halaman On Bass Note di langkah 4 pada [halaman 99](#). Pengaturan ini memungkinkan Anda menentukan not bass untuk playback Style, berdasarkan pesan not yang diterima melalui MIDI. Pesan aktif/nonaktif not yang diterima pada channel yang diatur ke “On” akan dikenali sebagai not bass chord playback Style. Not bass akan terdeteksi apa pun pengaturan [ACMP] atau titik pisahnya. Bila sejumlah channel bersama-sama diatur ke “ON”, not bass akan terdeteksi dari data MIDI gabungan yang diterima melalui channel.

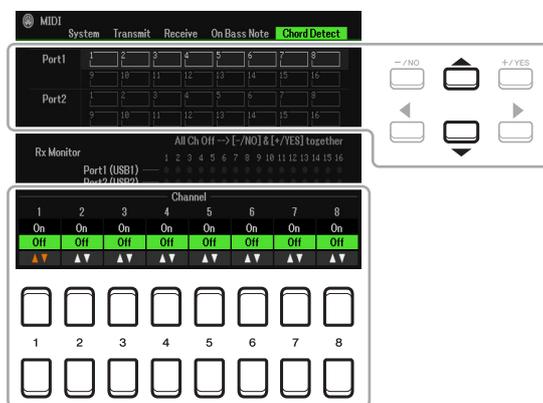


- 1** Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih channel.
- 2** Gunakan tombol [1 ▲▼]–[8 ▲▼] untuk mengatur channel yang diinginkan ke ON atau OFF.

Anda juga dapat mengatur semua channel ke OFF dengan menekan tombol [-/NO] dan [+ /YES] secara bersamaan.

## Pengaturan Jenis Chord untuk Playback Style melalui MIDI Receive

Penjelasan di sini berlaku untuk halaman Chord Detect di langkah 4 pada [halaman 99](#). Halaman ini memungkinkan Anda memilih melalui channel MIDI mana nanti data MIDI dari perangkat eksternal akan digunakan untuk mendeteksi Jenis Chord untuk playback Style. Pesan aktif/nonaktif not yang diterima pada channel yang diatur ke “On” akan dikenali sebagai not untuk mendeteksi chord di playback Style. Chord yang dideteksi bergantung pada jenis penjarian. Jenis chord akan terdeteksi apa pun pengaturan [ACMP] atau titik pisahnya. Bila sejumlah channel bersama-sama diatur ke “ON”, jenis chord akan terdeteksi dari data MIDI gabungan yang diterima melalui channel.



Prosedur operasi pada dasarnya sama dengan yang ada pada tampilan On Bass Note di atas.

# Menghubungkan dengan Perangkat Cerdas melalui LAN Nirkabel

Dengan menggunakan adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah), Anda dapat menghubungkan PSR-SX600 dengan perangkat cerdas melalui jaringan nirkabel. Untuk mengetahui instruksi pengoperasian umum, lihat “Smart Device Connection Manual” (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas) pada situs web. Bagian ini hanya membahas pengoperasian yang khusus untuk PSR-SX600. Sebelum memulai pengoperasian, pastikan adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE] dan panggil tampilan persiapan melalui [MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] Wireless LAN → [ENTER].

## PEMBERITAHUAN

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** Jika adaptor LAN nirkabel USB tidak dikenali oleh instrumen, maka “Wireless LAN” tidak diperlihatkan. Bila “Wireless LAN” tidak diperlihatkan walaupun adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan, maka matikan kemudian nyalakan lagi instrumen.

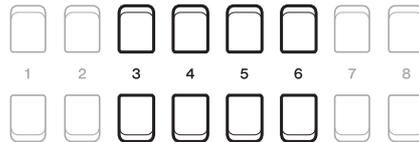
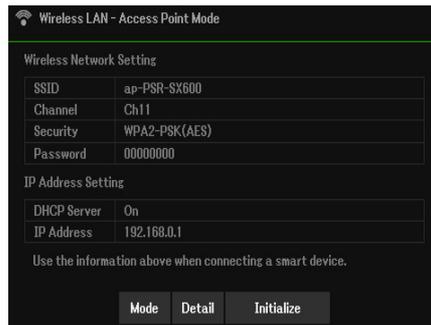
Bila koneksi berhasil, “Connected” akan diperlihatkan di bagian atas tampilan, dan ikon yang menunjukkan kekuatan sinyal akan muncul di sebelah kanan setiap koneksi yang tersedia.

## Infrastructure Mode



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	Menghubungkan instrumen ini ke jaringan melalui WPS. Tekan tombol ini diikuti dengan tombol [7 ▲▼] (Yes), kemudian tekan tombol WPS pada titik akses Anda dalam waktu dua menit.
[3 ▲▼]	Mode	Beralih ke Access Point Mode.
[4 ▲▼]	Detail	Untuk mengatur parameter detail. Setelah membuat pengaturan ini, tekan salah satu tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save) untuk benar-benar menyimpannya. <b>IP ADDRESS:</b> Mengatur alamat IP dan parameter terkait lainnya. <b>OTHERS:</b> Mengatur nama Host, Zona Waktu, dan Selisih Waktu Siang. Bila instrumen dihubungkan ke jaringan dengan Mode Infrastruktur, waktu saat ini akan ditampilkan pada tampilan Utama.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	Mengembalikan pengaturan koneksi ke status default pabrik.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Connect	Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih jaringan. Menekan salah satu tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] akan menghubungkan ke jaringan yang dipilih. Jika Anda memilih “Others”, hal ini akan memanggil tampilan Penyiapan Manual di mana Anda dapat mengatur SSID, metode keamanan, dan kata sandi. Setelah memasukkan semua itu, tekan salah satu tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] dalam tampilan Penyiapan Manual untuk menghubungkan ke jaringan. <b>CATATAN</b> Menekan tombol TAB [◀] dan [▶] secara bersamaan akan memperbarui daftar jaringan pada tampilan.

## Access Point Mode



[3 ▲▼]	Mode	Beralih ke Infrastructure Mode.
[4 ▲▼]	Detail	<p>Untuk mengatur parameter detail pada halaman di bawah. Setelah membuat pengaturan ini, tekan salah satu tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save) untuk benar-benar menyimpannya.</p> <p><b>Wireless Network:</b> Untuk mengatur SSID, keamanan, kata sandi, dan channel.  <b>IP Address:</b> Untuk mengatur alamat IP statis dan parameter terkait lainnya.  <b>Others:</b> Untuk memasukkan nama Host atau menampilkan alamat MAC, dsb.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	Mengembalikan pengaturan koneksi ke status default pabrik.

## Daftar Isi

<b>Utility</b> .....	<b>107</b>
• Config1 .....	107
• Config2 .....	108
• Parameter Lock .....	109
• USB .....	110
<b>System</b> .....	<b>111</b>
• Common .....	111
• Backup/Restore .....	111
• Setup Files .....	112
• Reset .....	113

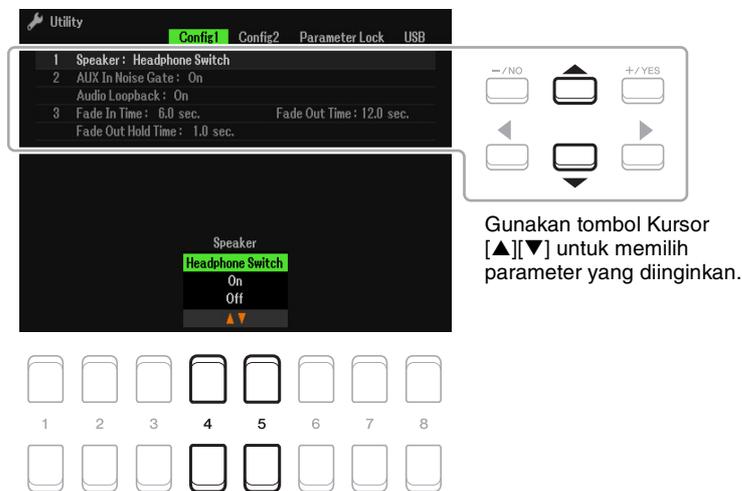
Bagian ini hanya membahas tampilan Utility dan System dalam Menu. Untuk tampilan lainnya, lihat “Daftar Fungsi” dalam Panduan untuk Pemilik untuk mengetahui di mana Anda dapat menemukan instruksinya.

## Utility

### Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → [▶] Menu2 → tombol Kursor ▲][▼][◀][▶] Utility → [ENTER]

### Config1



#### 1 Pengaturan speaker

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Speaker	Menentukan apakah output dari speaker instrumen ini berbunyi atau tidak. <b>Headphone Switch:</b> Speaker berbunyi normal, namun terpotong bila headphone dihubungkan ke jack [PHONES]. <b>On:</b> Speaker selalu berbunyi, sekalipun headphone dihubungkan. <b>Off:</b> Bunyi speaker dimatikan. Anda hanya dapat mendengar suara instrumen lewat headphone atau perangkat eksternal yang dihubungkan ke jack AUX OUT.
-------------------	---------	--

## 2 Pengaturan yang berkaitan dengan koneksi eksternal

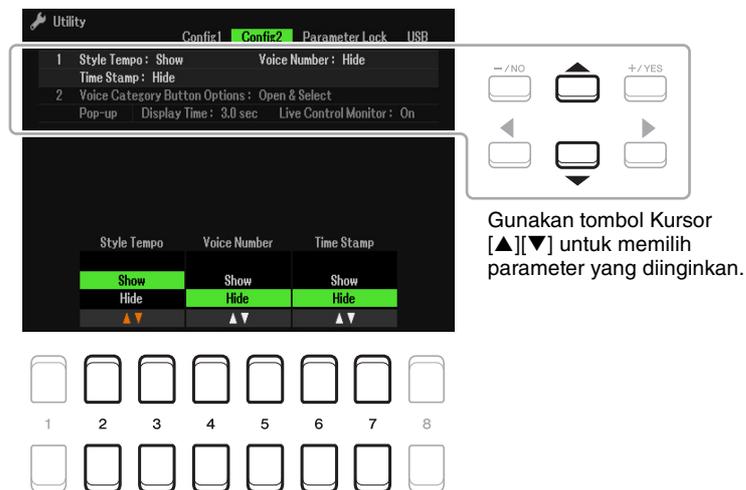
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	AUX In Noise Gate	Mengaktifkan atau menonaktifkan Pengontrol Derau yang meminimalkan derau input suara melalui jack [AUX IN].
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Audio Loopback	Menentukan apakah input audio dari komputer atau perangkat cerdas yang dihubungkan disalurkan ke komputer atau perangkat cerdas. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan untuk Pemilik, Bab 9.

## 3 Fade In/Out

Parameter ini menentukan bagaimana playback Style atau Lagu timbul/menghilang saat menggunakan tombol [FADE IN/OUT]. Pengaturan yang ada di sini juga menjadi efektif bila fungsi Fade In/Out ditetapkan di pengaturan pedal ([halaman 95](#)).

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Fade In Time	Menentukan waktu yang dibutuhkan volume untuk timbul, atau untuk beralih dari minimal ke maksimal (rentang 0–20,0 detik).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Fade Out Time	Menentukan waktu yang dibutuhkan volume untuk menghilang, atau untuk beralih dari maksimal ke minimal (rentang 0–20,0 detik).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fade Out Hold Time	Menentukan waktu mempertahankan volume di 0 setelah menghilang (rentang 0–5,0 detik).

## Config2



## 1 Pengaturan yang berkaitan dengan tampilan

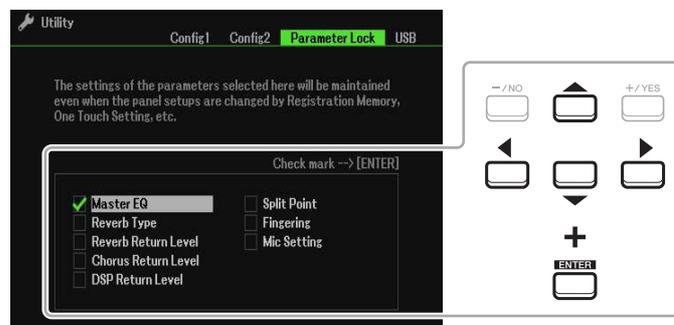
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Style Tempo	Menentukan apakah tempo default setiap preset Style ditampilkan atau disembunyikan di atas nama Style dalam tampilan Pemilihan Style. <b>CATATAN</b> Pengaturan ini hanya diterapkan pada Preset Style.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Voice Number	Menentukan apakah bank Voice dan angka ditampilkan atau tidak dalam tampilan Pemilihan Voice. Menampilkan hal ini akan berguna bila Anda ingin memeriksa nilai-nilai MSB/LSB yang dipilih bank dan nomor perubahan program yang perlu Anda tetapkan saat memilih Voice dari perangkat MIDI eksternal. <b>CATATAN</b> Angka yang ditampilkan di sini dimulai dari "1". Karena itu nomor penggantian program MIDI sesungguhnya lebih rendah satu, sehingga sistem nomor dimulai dari "0". <b>CATATAN</b> Pengaturan ini hanya diterapkan pada Preset Voice.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Stamp	Menentukan apakah waktu dan tanggal yang diperbarui akan ditampilkan atau tidak pada tampilan Pemilihan File. Bila Anda menghubungkan instrumen ke jaringan dengan Mode Infrastruktur ( <a href="#">halaman 105</a> ) dengan menggunakan adaptor nirkabel USB (UD-WL01), instrumen akan mendapatkan informasi "jam" dan stempel waktu saat ini (tanggal dan waktu) yang direkam ke file yang Anda simpan ke instrumen. Setelah Anda mematikan instrumen, jam akan diatur ke default pabrik dan tidak akan diperbarui kecuali jika instrumen dihubungkan ke jaringan. <b>CATATAN</b> Pengaturan ini tidak memengaruhi file Preset.

## 2 Opsi Tombol Kategori Voice / Tampilan Pop-up

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Voice Category Button Options	Menentukan cara membuka tampilan Pemilihan Voice bila salah satu tombol VOICE ditekan.  <b>Open &amp; Select:</b> Membuka tampilan Pemilihan Voice bersama Voice yang dipilih sebelumnya dalam kategori Voice yang dipilih secara otomatis (bila salah satu tombol VOICE ditekan). <b>Open Only:</b> Membuka tampilan Pemilihan Voice bersama Voice yang dipilih saat ini (bila salah satu tombol VOICE ditekan).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Pop-Up Display Time	Menentukan kapan waktunya tampilan pop-up ditutup. (Tampilan pop-up ditampilkan bila Anda menekan tombol seperti TEMPO, TRANSPOSE atau UPPER OCTAVE, dsb.)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Live Control Monitor	Menentukan apakah tampilan pop-up yang menunjukkan status kenop saat ini akan diperlihatkan atau disembunyikan bila Anda memutar kenop.

## Parameter Lock

Ini memungkinkan Anda mengunci atau mempertahankan pengaturan parameter tertentu (seperti Efek dan Split Point), bahkan bila penyiapan panel diubah oleh Memori Registrasi, One Touch Setting, dsb.

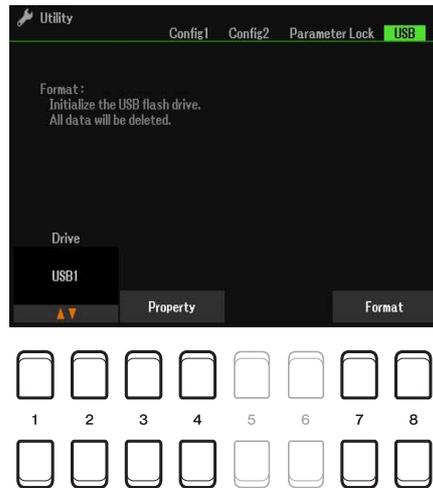


Untuk mengatur fungsi ini, gunakan tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] untuk memilih parameter yang diinginkan, kemudian tekan tombol [ENTER] untuk memasukkan (atau menghapus) tanda centang. Ulangi langkah ini sebagaimana yang diinginkan. Item yang bertanda centang akan dikunci.

# USB

Anda dapat mengatur atau melakukan operasi yang berkaitan dengan flash-drive USB untuk instrumen.

**CATATAN** Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” dalam Panduan untuk Pemilik, bab 9.



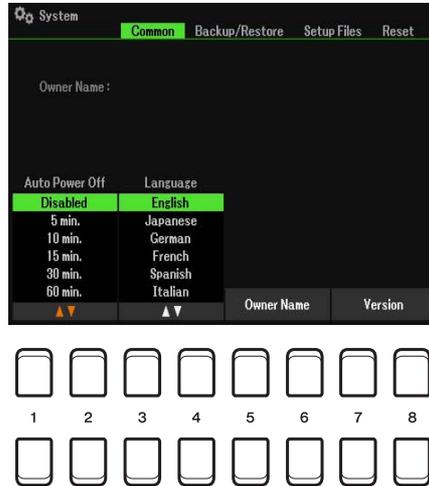
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Drive	Bila flash-drive USB dihubungkan, “USB1” akan diperlihatkan.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Property	Menunjukkan properti (seperti kapasitas memori, dsb.) flash-drive USB yang dihubungkan. <b>CATATAN</b> Nilai sisa memori yang ditampilkan adalah nilai perkiraan.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Format	Memformat drive di atas. Untuk mengetahui instruksinya, lihat Panduan untuk Pemilik, bab 9.

# System

## Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → tombol Kursor [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] → TAB [◀] Common

## Common



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Auto Power Off	Menentukan lama waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis. Bila “Disabled” dipilih, instrumen akan dinyalakan dengan fungsi Mati Secara Otomatis yang dinonaktifkan.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Language	Menentukan bahasa yang digunakan untuk tampilan pesan. Setelah Anda mengubah pengaturan ini, semua pesan akan ditampilkan dalam bahasa yang dipilih.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Owner Name	Memungkinkan Anda memasukkan nama sebagai pemilik. Nama Pemilik ditunjukkan pada tampilan pembuka saat Anda menyalakan instrumen. Untuk mengetahui instruksi tentang memasukkan karakter, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Version	Menampilkan versi program dan identitas perangkat keras instrumen ini.

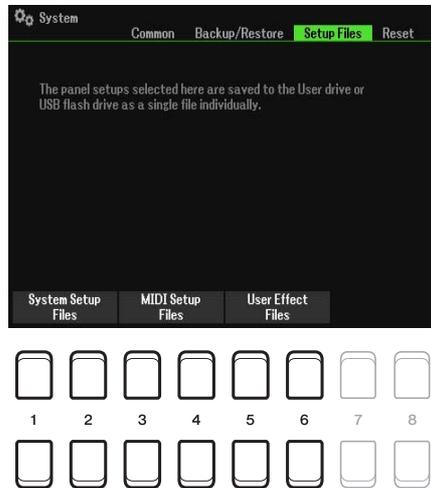
## Backup/Restore

Lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

## Setup Files

Untuk item di bawah, Anda dapat menyimpan pengaturan orisinalnya ke drive User atau USB sebagai file tunggal untuk nanti diambil lagi.

- 1** Buat semua pengaturan yang diinginkan di instrumen.
- 2** Panggil tampilan pengoperasian.



- 3** Gunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] untuk memanggil tampilan yang relevan guna menyimpan data Anda.

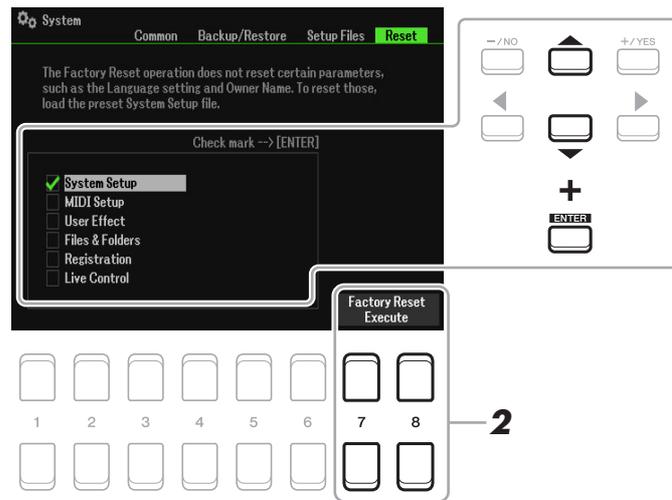
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	System Setup Files	Parameter yang diatur pada beragam tampilan seperti tampilan Utility yang dipanggil melalui tombol [MENU], akan ditangani sebagai satu file System Setup. Lihat “Bagan Parameter” dalam Data List (Daftar Data) pada situs web untuk mengetahui detail tentang parameter mana yang dimiliki System Setup.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI Setup Files	Pengaturan MIDI termasuk MIDI Setups pada tampilan tab User diperlakukan sebagai file tunggal.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	User Effect Files	Data berikut dapat ditangani sebagai file tunggal. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis User Effect ..... <a href="#">halaman 89</a></li> <li>• Pengaturan Mikrofon Pengguna ..... <a href="#">halaman 71</a></li> <li>• Jenis Master EQ Pengguna ..... <a href="#">halaman 90</a></li> <li>• Jenis Master Compressor Pengguna ..... <a href="#">halaman 92</a></li> </ul>

- 4** Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih salah satu tab (User atau USB) yang akan menyimpan pengaturan Anda.
- 5** Tekan tombol [6 ▼] (Save) untuk menyimpan file Anda.
- 6** Untuk memanggil kembali file Anda, pilih file yang diinginkan dalam Setup Files.

Jika Anda ingin memanggil file default pabrik, pilih file tersebut dalam tab Preset. Bila file telah dipilih, akan ditampilkan sebuah pesan sesuai dengan isi file tersebut. Tekan tombol yang diinginkan.

# Reset

Fungsi ini memungkinkan Anda mengembalikan status instrumen ke pengaturan pabrik semula.



## 1 Gunakan tombol Kursor [▲][▼] untuk memilih item yang diinginkan, kemudian gunakan tombol [ENTER] untuk memasukkan atau menghapus tanda centang.

Bila sebuah item telah dicentang, parameter yang bersangkutan akan diatur ulang sebagaimana diterangkan di bawah ini:

System Setup	Mengatur ulang parameter System Setup ke pengaturan pabrik semula. Lihat “Bagan Parameter” dalam Data List (Daftar Data) pada situs web untuk mengetahui detail tentang parameter mana yang dimiliki System Setup.
MIDI Setup	Mengatur ulang pengaturan MIDI termasuk MIDI Setup pada tampilan tab User ke status pabriknya semula.
User Effect	Mengatur ulang pengaturan Efek saat ini dan data berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis User Effect ..... <a href="#">halaman 89</a></li> <li>• Pengaturan Mikrofon Pengguna ..... <a href="#">halaman 71</a></li> <li>• Jenis Master EQ Pengguna ..... <a href="#">halaman 90</a></li> <li>• Jenis Master Compressor Pengguna ..... <a href="#">halaman 92</a></li> </ul>
Files & Folders	Menghapus semua file dan folder termasuk folder Expansion yang disimpan di tampilan tab User.
Registration	Menonaktifkan semua lampu Memori Registrasi [1]–[8], yang menunjukkan bahwa tidak ada Bank Memori Registrasi yang dipilih walaupun tetap ada semua file Bank Memori Registrasi. Di status ini, Anda dapat membuat persiapan Memori Registrasi dari pengaturan panel saat ini. <p><b>CATATAN</b> Operasi yang sama dapat dilakukan dengan menghidupkan instrumen sambil menahan kunci B5 (kunci B paling kanan). Dalam hal ini, Anda dapat membuat persiapan Memori Registrasi dari pengaturan panel default.</p>
Live Control	Mengatur ulang parameter Pengaturan LIVE CONTROL ke pengaturan pabrik semula.

## 2 Tekan salah satu tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Factory Reset Execute) untuk melakukan operasi Factory Reset bagi semua item yang dicentang.

# Indeks

<b>A</b>		<b>H</b>		<b>O</b>	
Access Point Mode .....	106	Harmoni .....	5, 17	Octave .....	14
Any Key .....	58			One Touch Setting (OTS) .....	34
Arpeggio .....	5, 17	<b>I</b>		<b>P</b>	
Audio Loopback .....	108	Infrastructure Mode .....	105	Panel Sustain .....	17
<b>B</b>		<b>J</b>		Panpot .....	86
Backup .....	111	Jenis Chord Fingering .....	23	Parameter Lock .....	109
Balance (LIVE CONTROL) .....	10, 12	Jenis Style .....	22	Pedal .....	95
<b>C</b>		Jenis Tangga Nada .....	7	Pedal Kaki .....	95
Channel (Lagu) .....	56	<b>K</b>		Penalaan Tangga Nada .....	7
Chord Tutor .....	27	Karao-Key .....	58	Pengaturan MIDI .....	99
Chorus .....	17	Kenop .....	9	Pengaturan speaker .....	107
Compressor .....	92	Koneksi .....	95	Pengaturan Style .....	31
Config1 .....	107	<b>L</b>		Penyisipan .....	70, 87
Config2 .....	108	LAN Nirkabel .....	105	Perakitan Style .....	40
<b>D</b>		Language .....	111	Perekaman Realtime (Style Creator) .....	36
Diagram Blok .....	94	Lirik .....	53	Phrase Mark .....	57
Drum Setup .....	48	Live Control .....	9	Playlist .....	82
DSP .....	17	Lyrics Language .....	57	Poly .....	18
<b>E</b>		<b>M</b>		Portamento .....	15
Effect .....	17, 87	Master Compressor (CMP) .....	92	Preset Regist .....	81
EG (Envelope Generator) .....	16	Master EQ (Ekualiser Master) .....	90	Punch In/Out (Song Creator) .....	61
Eksternal .....	108	Memori Registrasi .....	76	<b>Q</b>	
EQ (Ekualiser Bagian) .....	90	Menyetel .....	6	Quantize .....	43, 64
Expansion Pack .....	20	Metronome .....	5	<b>R</b>	
<b>F</b>		Mixer .....	85	Registration Sequence .....	78
Fade In/Out .....	108	Modulation .....	15	Reset .....	113
Filter .....	16, 86	Mono .....	18	Respons Sentuhan .....	18
Flash-drive USB .....	110	Mono/Poly .....	14	Restore .....	111
Follow Lights .....	58	Multi Pad .....	72	Reverb .....	17
Format (USB) .....	110	Multi Pad Creator .....	72	RTR (Retrigger Rule) .....	47
Freeze .....	77	<b>N</b>		<b>S</b>	
Fungsi .....	107	Notasi Musik .....	51	Sakelar Kaki .....	95
Fungsi Panduan .....	56	NTR (Note Transposition Rule) .....	45	Score .....	51
<b>G</b>		NTT (Note Transposition Table) .....	45	Setup file .....	112
GM/GM2 .....	3			Smart Chord (Chord Cerdas) .....	23, 25
Groove (Style Creator) .....	41			Song Creator .....	60
				Style Creator .....	35
				System (Fungsi) .....	111

## **T**

Tampilan .....	108
Tap .....	5
Teks .....	53
Time Stamp .....	108
Touch Sense .....	14
Transpose .....	9

## **U**

Ulangi (Lagu) .....	56
Unison & Accent .....	28, 81
Utility .....	107

## **V**

Vibrato .....	16
Voice (Mixer) .....	85
Voice Set .....	13
Volume (LIVE CONTROL) .....	10, 12
Volume (Mixer) .....	85
Volume (Voice Set) .....	14

## **X**

XG .....	3
----------	---

## **Y**

Yamaha Expansion Manager .....	20
Your Tempo .....	58