

**PSR-S950**

**PSR-S750**

**Digital Workstation**

## **Panduan untuk Pemilik**

Terima kasih telah membeli Workstation Digital Yamaha!

Kami merekomendasikan agar Anda membaca panduan ini dengan saksama agar Anda dapat memanfaatkan sepenuhnya berbagai fungsi modern dan praktis pada instrumen.

Kami juga merekomendasikan agar Anda menyimpan panduan ini di tempat yang aman dan mudah dijangkau untuk referensi mendatang.

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

# Daftar Isi

Aksesori yang Disertakan .....	6	Mempraktikkan Bagian Tangan Kanan dengan Fungsi Panduan .....	58
Format .....	6	Playback Pengulangan .....	59
Tentang Panduan .....	7	Merekam Permainan Anda .....	60
<b>Selamat datang di Workstation Digital</b> .....	<b>8</b>		
<b>Terminal dan Kontrol Panel</b> .....	<b>10</b>		
<b>Memulai</b> .....	<b>14</b>		
Menyalakan dan Memainkan Keyboard .....	14		
Menyesuaikan Kontras Tampilan (S750) (hanya PSR-S750) .....	16		
Mengubah Bahasa Tampilan .....	16		
Menampilkan Nomor Versi .....	17		
Memainkan Demo .....	17		
<b>Pengoperasian Dasar</b> .....	<b>18</b>		
Kontrol Berbasis Tampilan .....	18		
Pesan Di Tampilan .....	21		
Pemilihan Instan untuk Tampilan — Akses Langsung ....	21		
Konfigurasi Tampilan Utama .....	22		
Konfigurasi Tampilan Pemilihan File .....	24		
Manajemen File .....	26		
Memasukkan Karakter .....	30		
Mengembalikan ke Pengaturan yang Diprogram Pabrik .....	31		
Pencadangan Data .....	31		
<b>1 Suara</b> .....	<b>32</b>		
<b>– Memainkan keyboard –</b> .....	<b>32</b>		
Memainkan Suara Preset .....	32		
Memperluas Suara .....	36		
Transposisi Titinada Keyboard .....	38		
Menggunakan Roda .....	39		
Menerapkan Efek Suara .....	39		
Membuat Sendiri Suara Suling Organ .....	41		
<b>2 Gaya</b> .....	<b>43</b>		
<b>– Memainkan Irama dan Pengiring –</b> .....	<b>43</b>		
Memainkan Gaya bersama Pengiring Otomatis .....	43		
Akor .....	45		
Mengoperasikan Playback Gaya .....	46		
Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Repertoar) .....	48		
Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan) .....	49		
Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya) .....	50		
Mengaktifkan/Menonaktifkan Bagian Gaya dan Mengubah Suara .....	52		
Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Gaya dan Keyboard .....	53		
<b>3 Lagu</b> .....	<b>54</b>		
<b>– Memainkan, Mempraktikkan, dan Merekam Lagu –</b> .....	<b>54</b>		
Playback Lagu .....	54		
Menampilkan Notasi Musik (Not) .....	56		
Menampilkan Lirik (Teks) .....	57		
Mengaktifkan/Menonaktifkan Kanal Lagu .....	57		
<b>4 Audio USB</b> .....	<b>64</b>		
<b>– Playback dan Merekam File Audio –</b> .....	<b>64</b>		
Memainkan Kembali File Audio .....	64		
Merekam Permainan Anda sebagai Audio .....	67		
<b>5 Multi Pad</b> .....	<b>69</b>		
<b>– Menambahkan Frasa Musik pada Permainan Anda –</b> .....	<b>69</b>		
Memainkan Multi Pad .....	69		
Menggunakan Fungsi Sinkronisasi Mulai di Multi Pad .....	70		
Menggunakan Pencocokan Akor .....	70		
Menggunakan File WAVE untuk Multi Pad .....	71		
<b>6 Pencari Musik</b> .....	<b>73</b>		
<b>– Memanggil Pengaturan Panel Ideal untuk Permainan Anda –</b> .....	<b>73</b>		
Memilih Record (Genre Musik yang Anda Inginkan) .....	75		
Menemukan Record yang Anda Inginkan (Pengaturan Panel) melalui fungsi Cari .....	76		
Mendaftarkan Lagu, Audio, atau File Gaya .....	77		
<b>7 Memori Registrasi</b> .....	<b>79</b>		
<b>– Menyimpan dan Memanggil Pengaturan Panel Khusus –</b> .....	<b>79</b>		
Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda .....	79		
Menyimpan Memori Registrasi sebagai file Bank .....	80		
Memanggil Pengaturan Panel Terdaftar .....	81		
<b>8 Mikrofon</b> .....	<b>82</b>		
<b>– Menambahkan Efek Harmoni Vokal pada Nyanyian Anda –</b> (S950) .....	<b>82</b>		
Menghubungkan Mikrofon .....	82		
Menerapkan Efek Harmoni Vokal pada Suara Anda .....	83		
<b>9 Konsol Pencampur</b> .....	<b>86</b>		
<b>– Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –</b> .....	<b>86</b>		
Prosedur Dasar .....	86		
<b>10 Koneksi</b> .....	<b>88</b>		
<b>– Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –</b> .....	<b>88</b>		
Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (S950) (jack [MIC/LINE IN]) .....	88		
Menghubungkan Perangkat Audio (jack OUTPUT [L/L+R]/[R], jack [AUX IN]) .....	89		
Menghubungkan Monitor TV Terpisah (S950) (jack [VIDEO OUT]) .....	90		
Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack [FOOT PEDAL]) .....	91		
Menghubungkan Memori Flash USB (terminal [USB TO DEVICE]) .....	92		

Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST]) .....	93
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI [IN]/[OUT]).....	94
<b>11 Utilitas</b>	
<b>– Membuat Pengaturan Global –</b>	<b>95</b>
Prosedur Dasar .....	95
<b>Pemecahan Masalah</b>	<b>96</b>
<b>Spesifikasi</b>	<b>99</b>
<b>Indeks</b>	<b>101</b>

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

**No. Model**

\_\_\_\_\_

**No. Seri**

\_\_\_\_\_

(bottom\_id\_01)

# TINDAKAN PENCEGAHAN

## BACALAH DENGAN SAKSAMA SEBELUM MELANJUTKAN

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



### PERINGATAN

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

#### Catu daya/Adaptor daya AC

- Jangan meletakkan kabel listrik dekat sumber panas, seperti alat pemanas atau radiator. Selain itu, jangan berlebihan menekuk karena dapat merusak kabelnya, atau meletakkan benda berat di atasnya.
- Hanya gunakan voltase yang tepat untuk instrumen sebagaimana ditentukan. Voltase yang diperlukan tertera pada pelat nama instrumen.
- Gunakan hanya adaptor yang ditentukan (halaman 100) saja. Penggunaan adaptor yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.
- Periksa steker listrik secara berkala dan hilangkan kotor atau debu yang menumpuk di atasnya.

#### Jangan buka

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

#### Peringatan air

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

#### Peringatan kebakaran

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

#### Jika Anda melihat adanya kelainan

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



### PERHATIAN

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

#### Catu daya/Adaptor daya AC

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

#### Lokasi

- Jangan meletakkan instrumen dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- Jangan meletakkan benda di depan ventilasi udara di instrumen, hal ini dapat menghalangi ventilasi yang memadai pada komponen internal, dan mungkin menyebabkan instrumen kepanasan.
- Sebelum memindah instrumen, lepaskan semua kabel yang terhubung, untuk mencegah kerusakan pada kabel atau membuat orang tersandung.
- Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak. Sekalipun sakelar listriknya telah dimatikan, listrik masih mengalir ke produk walaupun kecil. Bila Anda tidak menggunakan produk dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listrik dari stopkontak AC di dinding.
- Gunakan hanya penyangga yang telah ditentukan untuk instrumen. Saat memasang penyangga atau rak, hanya gunakan sekrup yang disediakan. Bila tidak dilakukan dapat menyebabkan kerusakan pada komponen internal atau menyebabkan instrumen jatuh.

## Koneksi

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

## Tangani dengan berhati-hati

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

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

Selalu matikan instrumen bila tidak digunakan.

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

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

## PEMBERITAHUAN

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

### ■ Penanganan dan Pemeliharaan

- Jangan menggunakan instrumen dekat TV, radio, perlengkapan stereo, telepon seluler, atau perangkat listrik lainnya. Jika tidak, instrumen, TV, atau radio tersebut dapat menimbulkan bunyi berisik.
- Jangan biarkan instrumen terkena debu atau getaran yang berlebihan, atau suhu yang terlalu panas atau dingin (seperti sinar matahari langsung, dekat alat pemanas, atau dalam mobil saat tengah hari) agar panel tidak luntur, kerusakan pada komponen internal atau pengoperasian yang tidak stabil. (Kisaran suhu pengoperasian yang aman: 5° – 40°C, atau 41° – 104°F)
- Jangan meletakkan benda-benda dari vinyl, plastik, atau karet di atas instrumen, karena hal ini dapat mengubah warna panel atau keyboard.
- Saat membersihkan instrumen, gunakan kain yang halus. Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia.

### ■ Menyimpan data

- Pengaturan Lagu/Gaya/Suara/Multi Pad, dan MIDI akan hilang bila Anda mematikan instrumen tanpa menyimpan. Simpan data yang telah diedit ke instrumen (tampilan tab USER) atau memori flash USB (tampilan tab USB); lihat halaman 24. Selain itu, lebih aman menyimpan data ke memori flash USB, karena data dalam tampilan tab USER mungkin akan hilang akibat kegagalan fungsi atau pengoperasian yang tidak benar. Untuk melindungi terhadap kehilangan data akibat kerusakan memori flash USB, kami merekomendasikan agar Anda menyimpan data penting pada dua memori flash USB.
- Data selain di atas (pengaturan Lagu/Gaya/Suara/Multi Pad, dan MIDI yang telah diedit) secara otomatis disimpan, bila Anda mengubah pengaturan di halaman tampilan kemudian keluar dari halaman tersebut. Walau demikian, data akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa keluar dari tampilan terkait dengan benar.

## Informasi

### ■ Tentang hak cipta

- Menyalin data musik yang tersedia secara komersial, termasuk namun tidak terbatas pada, data MIDI dan/atau data audio, dilarang keras, kecuali untuk Anda gunakan sendiri.
- Produk ini berisi dan dipaketkan bersama program komputer dan konten yang hak ciptanya dimiliki oleh Yamaha atau lisensi penggunaannya dimiliki oleh Yamaha. Materi berhak cipta tersebut termasuk, tanpa batasan, semua perangkat lunak komputer, file gaya, file MIDI, data WAVE, not musik dan rekaman suara. Penggunaan tanpa izin atas program dan konten tersebut, selain untuk penggunaan sendiri, tidak diizinkan oleh undang-undang terkait. Pelanggaran hak cipta membawa konsekuensi hukum. JANGAN MEMBUAT, MENDISTRIBUSIKAN, ATAU MENGGUNAKAN SALINAN ILEGAL.

### ■ Tentang fungsi/data yang disertakan bersama instrumen

- Beberapa lagu preset telah diedit panjangnya atau aransementnya, dan mungkin tidak persis sama dengan aslinya.
- Perangkat ini dapat menggunakan beragam jenis/format data musik dengan mengoptimalkannya terlebih dahulu ke data musik dengan format yang sesuai untuk digunakan pada perangkat. Akibatnya, perangkat ini mungkin tidak memainkannya persis seperti yang diinginkan oleh produser atau pengarangnya.
- Font bitmap yang digunakan dalam instrumen ini disediakan oleh dan dimiliki oleh Ricoh Co., Ltd.
- (PSR-S950) Lisensi teknologi pengkodean audio MPEG Layer-3 diperoleh dari Fraunhofer IIS and Thomson.



# Aksesori yang Disertakan

- Panduan untuk Pemilik
- Pendaftaran Produk Anggota Online  
Anda memerlukan PRODUCT ID pada lembar tersebut untuk mengisi formulir Pendaftaran Pengguna.
- Sandaran Musik
- Adaptor Daya AC  
Ini mungkin tidak disertakan, tergantung area Anda. Harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.
- SYARAT DAN KETENTUAN GARANSI

## Format

Instrumen ini kompatibel dengan format berikut.



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



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



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



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



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

Berikut ini adalah pemberitahuan judul, pengakuan, dan hak cipta untuk lagu yang telah terinstal dalam instrumen ini:

**(PSR-S950, PSR-S750)**

**Beauty And The Beast**

from Walt Disney’s BEAUTY AND THE BEAST

Lyrics by Howard Ashman

Music by Alan Menken

©1991 Walt Disney Music Company and Wonderland Music Company, Inc.

All Rights Reserved Used by Permission

**(PSR-S950)**

Achy Breaky Heart (Don’t Tell My Heart)

Words and Music by Don Von Tress

Copyright ©1991 UNIVERSAL - MILLHOUSE MUSIC

All Rights Reserved Used by Permission

**(PSR-S750)**

**Can’t Help Falling In Love**

from the Paramount Picture BLUE HAWAII

Words and Music by George David Weiss, Hugo Peretti and Luigi Creatore

Copyright ©1961; Renewed 1989 Gladys Music (ASCAP)

Worldwide Rights for Gladys Music Administered by Cherry Lane Music Publishing Company, Inc.

International Copyright Secured All Rights Reserved

# Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

## ■ Dokumen yang Disertakan



### Panduan untuk Pemilik (buku ini)

Memberikan penjelasan umum atas berbagai fungsi dasar PSR-S950/S750. Lihat “Cara menggunakan Panduan untuk Pemilik” di bawah ini.

## ■ Materi Online (PDF)



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

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



### Data List (Daftar Data)

Berisi beragam daftar konten preset penting seperti Suara, Gaya, Efek, serta informasi yang menyangkut MIDI.



### Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)

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



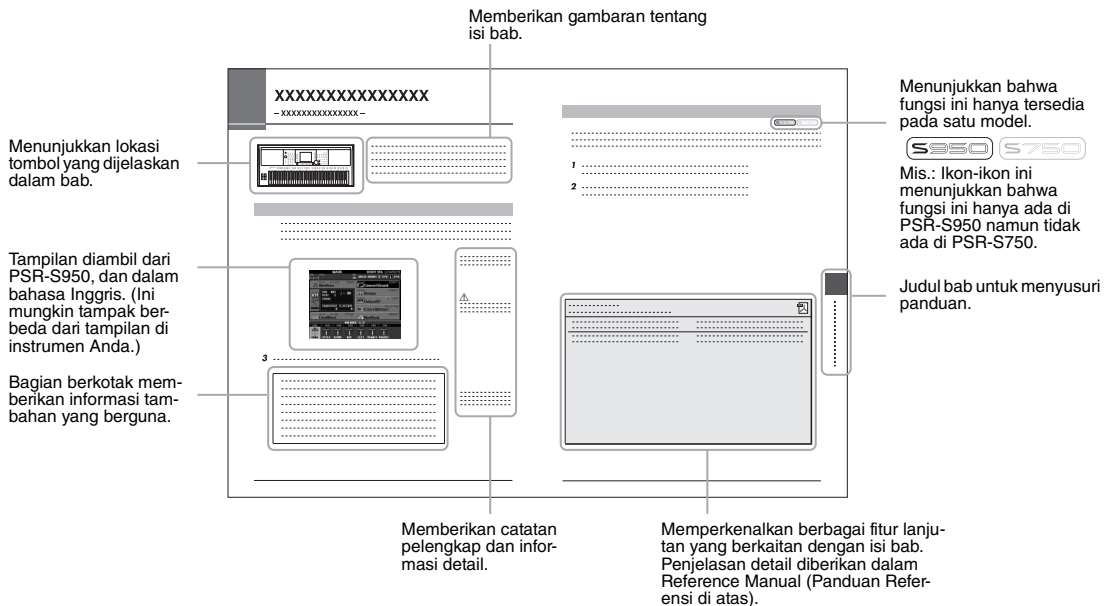
### MIDI Basics (Dasar-dasar MIDI) (hanya dalam bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Spanyol)

Jika Anda ingin tahu lebih jauh tentang MIDI dan cara menggunakannya, lihat buku pengantar ini.

Untuk memperoleh materi ini, akseslah Yamaha Manual Library, masukkan “PSR-S950” atau “PSR-S750” atau “MIDI Basics” ke kotak Model Name, kemudian klik [SEARCH].

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

## Cara menggunakan Panduan untuk Pemilik

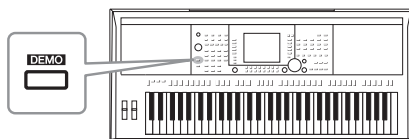


- Ilustrasi dan layar LCD yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- Nama perusahaan dan nama produk dalam panduan ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaannya masing-masing.

# Selamat datang di Workstation Digital

## Menelusuri Demo *Memulai*

Demo menampilkan aneka Suara dan Gaya pada instrumen, dan memberi Anda pengalaman langsung dalam menggunakannya.



## Memainkan Aneka Suara Instrumen *Bab 1 Suara*

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

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



## Bermain dengan Band Pendukung *Bab 2 Gaya*

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

STYLE			
POP & ROCK	SWING & JAZZ	LATIN	ENTERTAINER
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BALLAD	R&B	BALLROOM	WORLD
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DANCE	COUNTRY	MOVIE/SHOW	EXPANSION/USER
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



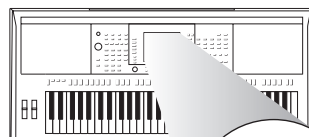
## Bermain dengan Data Lagu *Bab 3 Lagu*

### Memainkan Lagu Latar .....halaman 54

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

### Menampilkan Not Musik .....halaman 56

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



### Merekam Karya Anda .....halaman 60

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



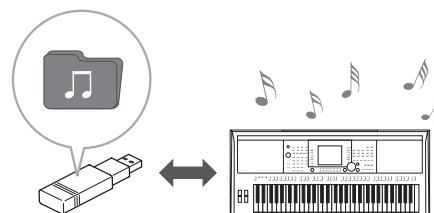


## Memainkan dan Merekam Audio dari Memori Flash USB Bab 4 Audio USB

File audio (WAVE atau MP3\*) yang disimpan ke memori flash USB dapat dimainkan kembali pada instrumen. Selain itu, Anda dapat merekam permainan sebagai file audio (WAVE) ke perangkat memori flash USB. Pada PSR-S950, Anda dapat menghubungkan mikrofon ke instrumen dan menikmati rekaman lagu Anda bersama permainan keyboard.

\* Format MP3 hanya didukung oleh PSR-S950.

Hanya di PSR-S950, ada juga aneka fungsi playback dan pemrosesan audio yang modern dan praktis. Fungsi-fungsi ini termasuk Mode Ulangi, untuk menentukan cara memainkan kembali file audio berulang-ulang, dan fungsi Pengulangan A-B, untuk mengulangi bagian tertentu dalam lagu audio. Fungsi Bintang Waktu memungkinkan Anda memperlambat atau mempercepat file audio tanpa mengubah titinada, sementara Pergeseran Titinada memungkinkan Anda mengubah titinada audio tanpa memengaruhi waktu. Selain itu, fungsi Penyembunyian Vokal secara efektif melemahkan vokal yang mungkin diposisikan di tengah file, sehingga Anda dapat menyanyikan lagu ala "karaoke" cukup dengan dukungan instrumen.



## Menambahkan Frasa dan Irama ke Permainan Anda Bab 5 Multi Pad

Anda dapat menambahkan "bumbu" pada permainan Anda dengan frasa singkat khusus dan irama, cukup dengan mengetuk Multi Pad. Multi Pad juga mempunyai fungsi Link Audio yang memungkinkan Anda membuat data audio sendiri (efek bunyi, frasa vokal, dan seterusnya), dan mengaktifkannya dari Pad saat Anda bermain.



## Memanggil Suara Ideal dan gaya untuk Setiap Lagu Bab 6 Pencari Musik

Fungsi praktis Pencari Musik memungkinkan Anda memanggil pengaturan panel ideal yang berisi Suara, Gaya, efek, dsb. yang paling cocok untuk setiap lagu, dengan memilih "Record", genre musik, atau judul lagu. Selain itu, dengan mendaftarkan Lagu, audio, dan file Gaya yang disimpan dalam beragam tempat ke Pencari Musik, instrumen dapat memanggil Lagu, audio, dan file Gaya ini dengan mudah dari judul lagu.

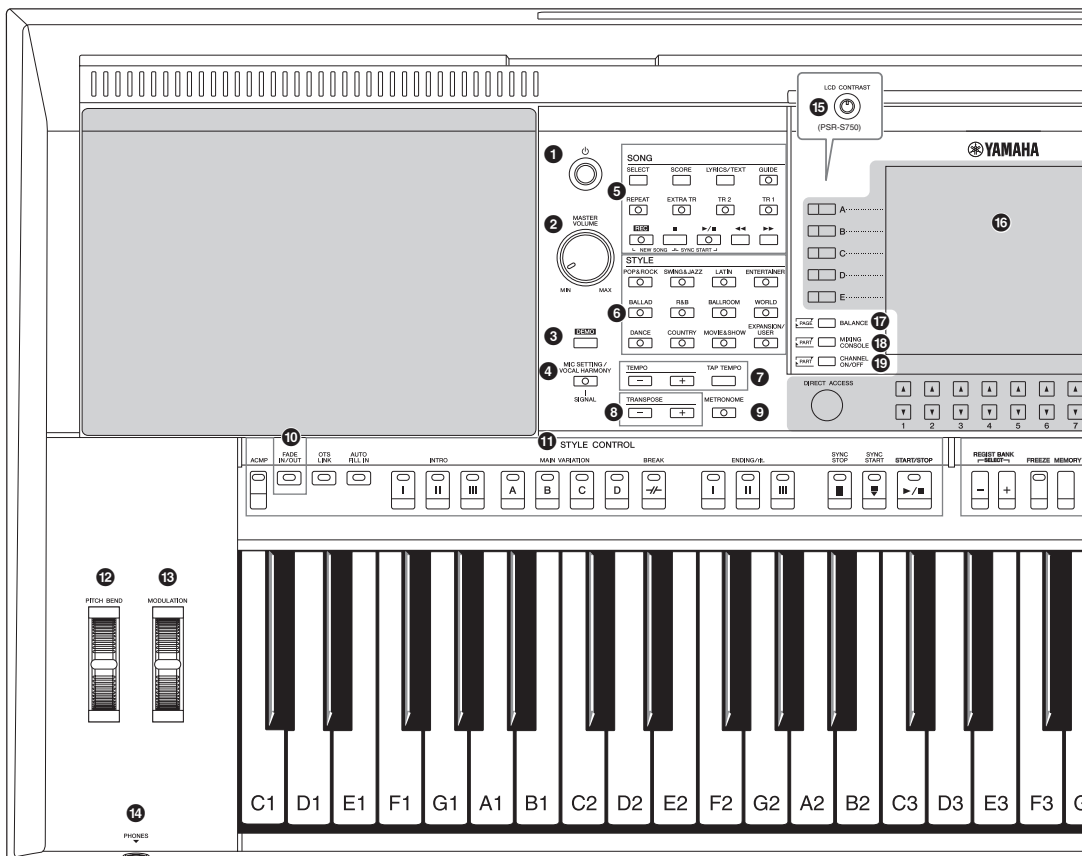
## Menambahkan Efek Harmoni Vokal ke Nyanyian Anda (PSR-S950) Bab 8 Mikrofon

Instrumen juga memungkinkan Anda menghubungkan langsung sebuah mikrofon dan menggunakan aneka alat bantu pemrosesan canggih yang dirancang khusus untuk vokal. Ini termasuk fungsi Harmoni Vokal yang mengagumkan, yang secara otomatis menghasilkan harmoni vokal pendukung untuk vokal utama yang Anda nyanyikan ke mikrofon. Anda bahkan dapat mengubah gender suara harmoni — misalnya, Anda dapat menambahkan suara pendukung wanita ke suara pria Anda (atau sebaliknya) — atau menggunakan Pengganda Vokal untuk membuat suara tunggal Anda seolah terdengar banyak.



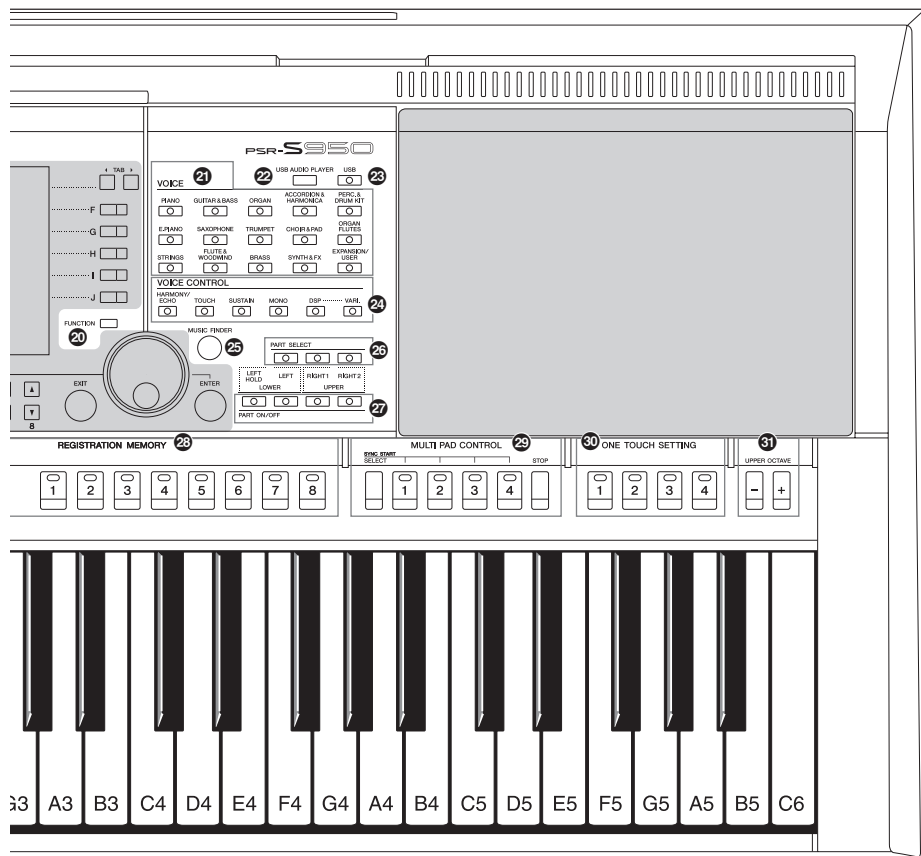
# Terminal dan Kontrol Panel

## ■ Panel Atas



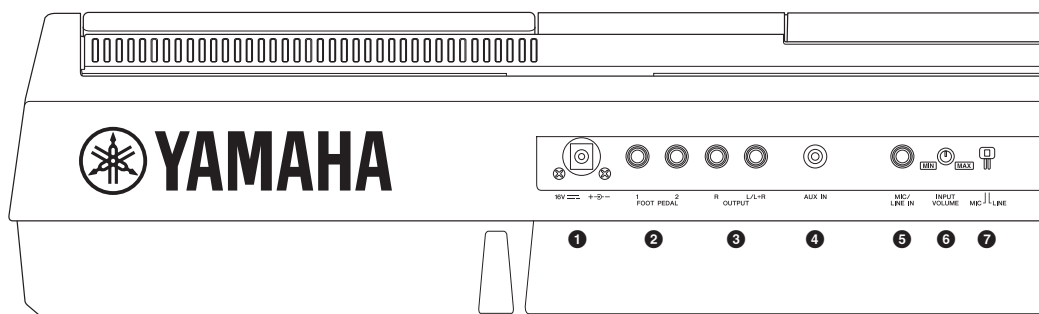
- 1 Sakelar [ ] (Siaga/Aktif) .....halaman 14  
Menyalakan instrumen atau menyiagakan instrumen.
- 2 Putaran [MASTER VOLUME] .....halaman 14  
Menyesuaikan volume keseluruhan.
- 3 Tombol [DEMO] .....halaman 17  
Memanggil tampilan untuk memilih Demo.
- 4 Tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S950) ..... halaman 83  
Memanggil tampilan untuk menambahkan beragam efek ke input Mikrofon.
- 5 Tombol SONG ..... halaman 54  
Memilih Lagu dan mengontrol playback Lagu.
- 6 Tombol pemilihan kategori STYLE ..... halaman 43  
Memilih kategori Gaya.
- 7 Tombol [TAP TEMPO]/TEMPO..... halaman 47  
Mengontrol tempo untuk Gaya, Lagu, dan playback Metronom.
- 8 Tombol TRANSPOSE ..... halaman 38  
Transposisi seluruh tinada instrumen dalam interval semina.

- 9 Tombol [METRONOME] .....  
Mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.
- 10 Tombol [FADE IN/OUT] ..... halaman 47  
Mengontrol timbul/menghilang playback Gaya/Lagu.
- 11 Tombol STYLE CONTROL ..... halaman 46  
Mengontrol playback Gaya.
- 12 Roda [PITCH BEND]..... halaman 39  
Meliukkan tinada keyboard yang dimainkan naik atau turun.
- 13 Roda [MODULATION]..... halaman 39  
Menerapkan efek vibrato.
- 14 Jack [PHONES] ..... halaman 13  
Untuk menghubungkan headphone.
- 15 Kenob [LCD CONTRAST] (PSR-S750).... halaman 16  
Menyesuaikan kontras LCD.
- 16 LCD dan kontrol terkait ..... halaman 18
- 17 Tombol [BALANCE] ..... halaman 53  
Memanggil pengaturan untuk keseimbangan volume antar bagian.



- 18** Tombol [MIXING CONSOLE]..... halaman 86  
Memanggil beragam pengaturan untuk keyboard, Gaya, dan bagian Lagu.
- 19** Tombol [CHANNEL ON/OFF] ..... halaman 52, 57  
Memanggil pengaturan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan kanal Gaya/Lagu.
- 20** Tombol [FUNCTION]  
(Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) di situs web.)  
Memungkinkan Anda melakukan pengaturan lanjutan dan membuat sendiri Gaya, Lagu, dan Multi Pad orisinal.
- 21** Tombol pemilihan kategori VOICE ..... halaman 32  
Memilih Suara.
- 22** Tombol [USB AUDIO PLAYER] ..... halaman 64  
Memanggil tampilan untuk memainkan file audio dan merekam permainan Anda dalam format audio.
- 23** Tombol [USB]..... halaman 24  
Memanggil tampilan untuk memilih file dalam memori flash USB.
- 24** Tombol VOICE CONTROL ..... halaman 39  
Menerapkan beragam efek pada permainan keyboard.
- 25** Tombol [MUSIC FINDER]..... halaman 75  
Memanggil pengaturan panel ideal untuk permainan Anda.
- 26** Tombol PART SELECT..... halaman 35  
Memilih bagian keyboard.
- 27** Tombol PART ON/OFF ..... halaman 35  
Mengaktifkan atau menonaktifkan bagian keyboard.
- 28** Tombol REGISTRATION MEMORY..... halaman 79  
Mendaftarkan dan memanggil pengaturan panel.
- 29** Tombol MULTI PAD CONTROL..... halaman 69  
Memilih dan memainkan frasa Multi Pad ritmis atau melodis.
- 30** Tombol ONE TOUCH SETTING ..... halaman 49  
Memanggil pengaturan panel yang sesuai untuk Gaya.
- 31** Tombol UPPER OCTAVE ..... halaman 38  
Mengeser titinada keyboard dalam interval oktaf.

## ■ Panel Belakang

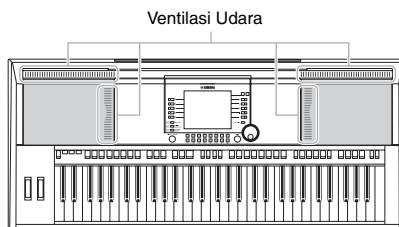


- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>1 Jack DC IN</b> .....halaman 14<br/>Untuk menghubungkan adaptor daya.</p> <p><b>2 Jack [FOOT PEDAL]</b> ..... halaman 91<br/>Untuk menghubungkan Sakelar Kaki dan/atau pengontrol kaki.</p> <p><b>3 Jack OUTPUT [L/L+R]/[R]</b> ..... halaman 89<br/>Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal.</p> | <p><b>4 Jack [AUX IN]</b>..... halaman 89<br/>Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal, seperti pemutar audio portabel.</p> <p><b>5 Jack [MIC/LINE IN] (PSR-S950)</b>..... halaman 88<br/>Untuk menghubungkan mikrofon atau gitar.</p> <p><b>6 Kenob [INPUT VOLUME] (PSR-S950)</b>..... halaman 83<br/>Untuk menyesuaikan tingkat input jack [MIC/LINE IN].</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### Ventilasi Udara

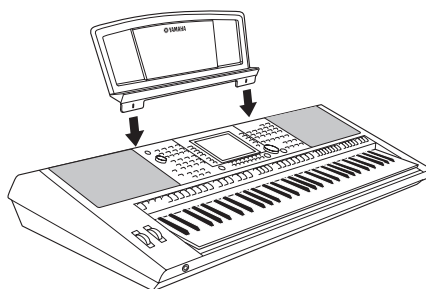
#### **PEMBERITAHUAN**

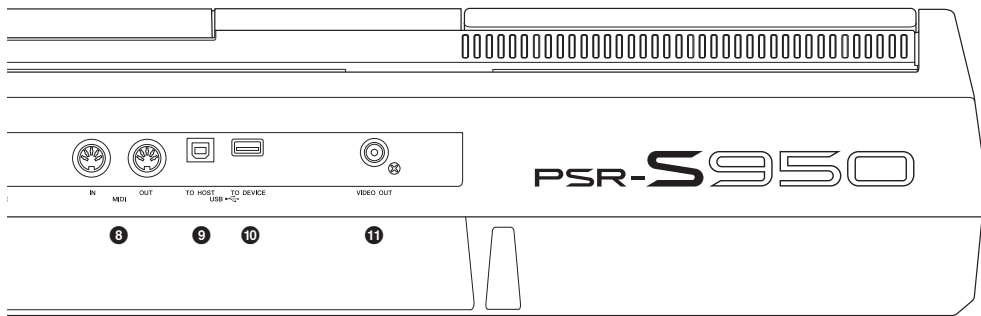
Instrumen ini mempunyai ventilasi udara khusus di bagian panel atas dan panel belakang. Jangan meletakkan benda karena dapat menghalangi ventilasi yang memadai pada komponen internal, dan mungkin menyebabkan instrumen kepanasan.



### Memasang Sandaran Catatan Musik

Instrumen ini dilengkapi sandaran catatan musik yang dapat dipasang dengan memasukkannya ke slot di belakang panel atas.

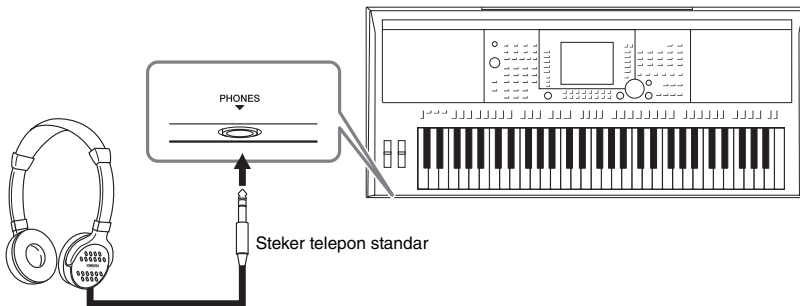




- 7
**Sakelar [MIC LINE] (PSR-S950)** ..... halaman 88  
 Untuk berpindah antara “MIC” dan “LINE” untuk penggunaan jack [MIC/LINE IN].
- 8
**Terminal MIDI [IN]/[OUT]** ..... halaman 94  
 Untuk menghubungkan perangkat MIDI eksternal.
- 9
**Terminal [USB TO HOST]** ..... halaman 93  
 Untuk menghubungkan ke komputer.
- 10
**Terminal [USB TO DEVICE]** ..... halaman 92  
 Untuk menghubungkan memori flash USB.
- 11
**Jack [VIDEO OUT] (PSR-S950)** ..... halaman 90  
 Untuk menghubungkan ke televisi atau monitor video.

### Menggunakan Headphone

Hubungkan headphone ke jack [PHONES]. Sistem speaker stereo internal akan dimatikan secara otomatis bila headphone dipasang ke jack [PHONES].



**⚠ PERHATIAN**

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

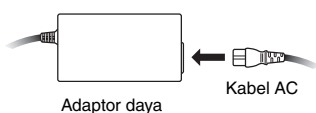
# Memulai

## Menyalakan dan Memainkan Keyboard

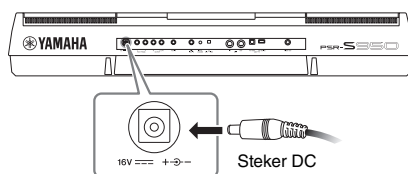
### 1 Hubungkan adaptor daya.

Hubungkan dahulu salah satu ujung kabel AC ke adaptor daya, kemudian hubungkan steker DC adaptor daya ke jack DC IN di instrumen pada panel belakang Terakhir, hubungkan ujung satunya lagi (stekers AC biasa) ke stopkontak listrik.

1-1



1-2



1-3

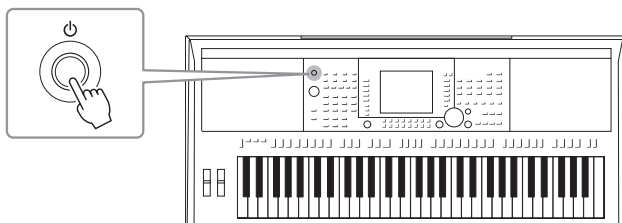


#### **! PERINGATAN**

Gunakan hanya adaptor yang ditentukan (halaman 100). Penggunaan adaptor yang tidak kompatibel dapat menyebabkan kerusakan yang tidak dapat diperbaiki pada PSR-S950/S750, bahkan bisa menimbulkan bahaya sengatan listrik yang serius! **CABUTLAH SELALU STEKER ADAPTOR DAYA AC DARI STOPKONTAK AC BILA PSR-S950/S750 TIDAK SEDANG DIGUNAKAN.**

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

Tampilan utama akan muncul.



#### **CATATAN**

Sebelum tampilan utama muncul, mematikan instrumen, mengoperasikan tombol dan memainkan keyboard, tidak dapat dilakukan.

### 3 Saat memainkan keyboard, gunakan putaran [MASTER VOLUME] untuk menyesuaikan volume ke tingkat yang sesuai.



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

Saat merekam atau mengedit, atau saat pesan ditampilkan:

Instrumen tidak dapat dimatikan, sekalipun Anda menekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif).

Jika Anda perlu memaksa instrumen berhenti dalam situasi tertentu, tekan dan tahan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) selama lebih dari tiga detik.

### **PERHATIAN**

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

### **PEMBERITAHUAN**

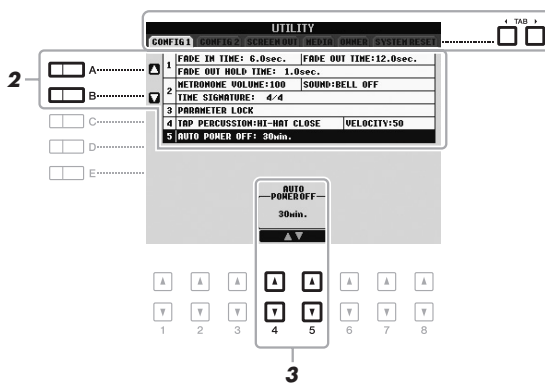
Jika Anda memaksa instrumen untuk berhenti selama merekam atau mengedit, datanya bisa hilang, dan instrumen serta perangkat eksternal bisa rusak.

## Mengatur fungsi Mati Otomatis

Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Waktu tunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis dapat diatur sebagaimana diterangkan di bawah ini (pengaturan default: 30 mnt.). Pengaturan akan tersimpan sekalipun instrumen dimatikan.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 1



### **CATATAN**

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

### **PEMBERITAHUAN**

- Tergantung status instrumen, instrumen mungkin tidak dimatikan secara otomatis, sekalipun setelah melewati waktu yang ditetapkan. Selalu matikan instrumen secara manual bila tidak digunakan.
- Data yang tidak disimpan ke USER atau drive USB akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis. Pastikan Anda menyimpan data sebelum mematikan instrumen.

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

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

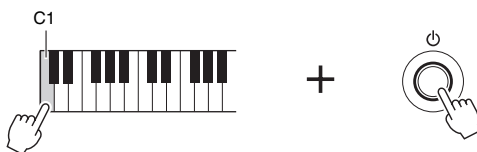
Jika Anda tidak ingin mematikan secara otomatis (menonaktifkan Mati Otomatis), pilih OFF.

### **CATATAN**

Waktu pengaturan hanya perkiraan.

## Menonaktifkan Mati Otomatis (metode sederhana)

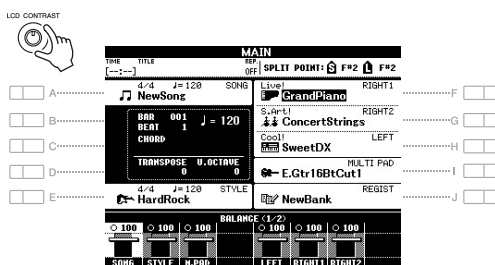
Nyalakan instrumen sambil menahan kunci terendah (C1) pada keyboard. Pesan “Auto power off disabled” akan muncul sebentar dan Mati Otomatis akan dinonaktifkan.



## Menyesuaikan Kontras Tampilan (hanya PSR-S750)

S950 S750

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



### CATATAN

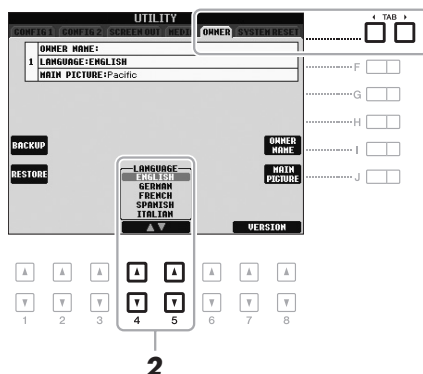
Karena tampilan berwarna pada PSR-S950 mempunyai tingkat visibilitas yang tinggi, maka tidak diperlukan fungsi penyesuaian kontras.

## Mengubah Bahasa Tampilan

Fungsi ini menentukan bahasa yang digunakan dalam tampilan pesan.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀|▶] OWNER



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



## Menampilkan Nomor Versi

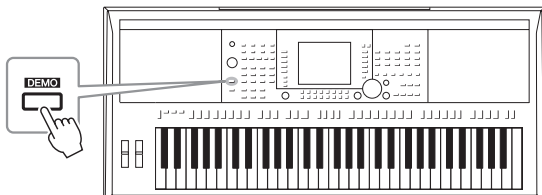
Anda dapat memeriksa nomor versi instrumen ini.

- 1 Panggil tampilan pengoperasian.**  
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] OWNER
- 2 Gunakan tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (VERSION) untuk menampilkan nomor versi.**
- 3 Tekan tombol [8 ▲▼] (EXIT) (atau tombol panel [EXIT]) untuk kembali ke tampilan orisinal.**

## Memainkan Demo

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

- 1 Tekan tombol [DEMO] untuk memanggil tampilan Demo.**



- 2 Tekan salah satu tombol [A] – [E] dan [J] untuk menampilkan Demo tertentu.**

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

Submenu ditampilkan di bagian bawah tampilan. Tekan salah satu tombol [A] – [J] sesuai dengan submenu.

- 3 Tekan tombol [EXIT] beberapa kali untuk keluar dari tampilan Demo.**

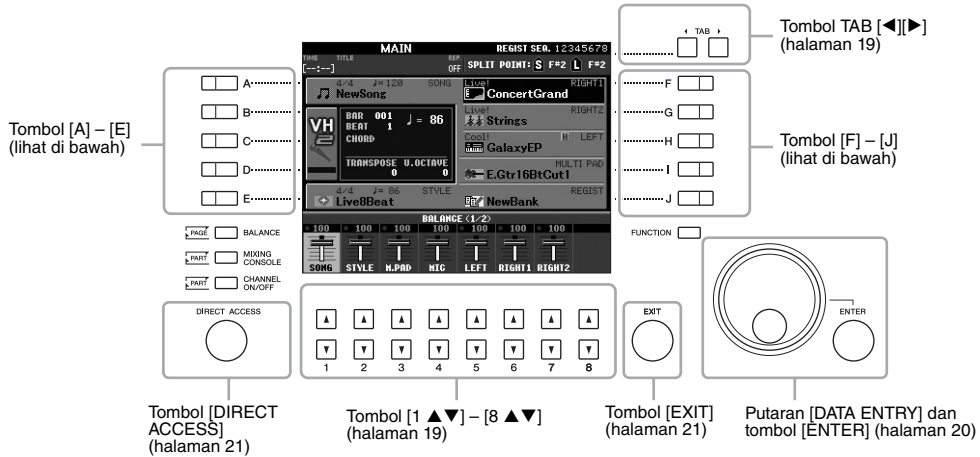
### CATATAN

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

# Pengoperasian Dasar

## Kontrol Berbasis Tampilan

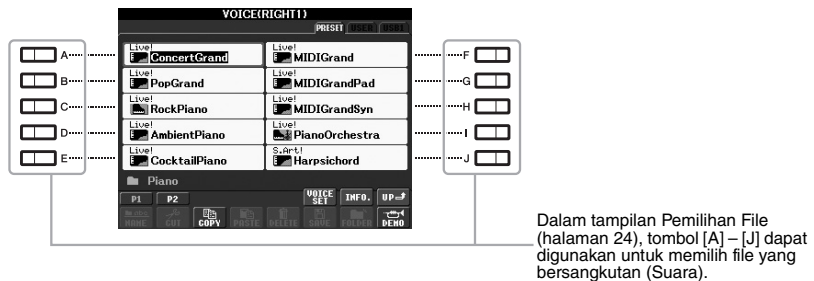
LCD memberikan informasi sekilas yang komprehensif atas semua pengaturan saat ini. Menu yang ditampilkan dapat dipilih atau diubah melalui kontrol di sekeliling LCD.



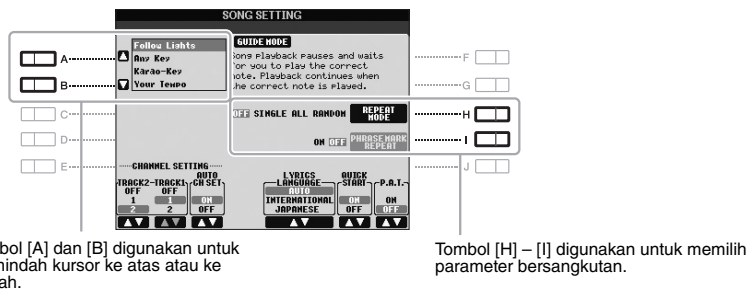
## Tombol [A] – [J]

Tombol [A] – [J] digunakan untuk memilih menu yang bersangkutan.

### • Contoh 1



### • Contoh 2



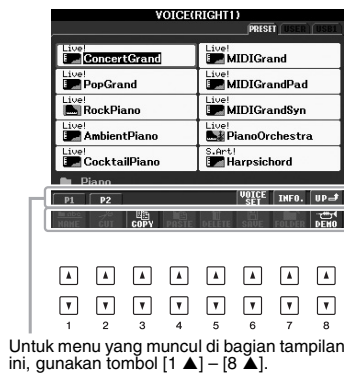
## Tombol TAB [◀][▶]

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



## Tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼]

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



Untuk menu yang muncul di bagian tampilan ini, gunakan tombol [1 ▼] – [8 ▼].



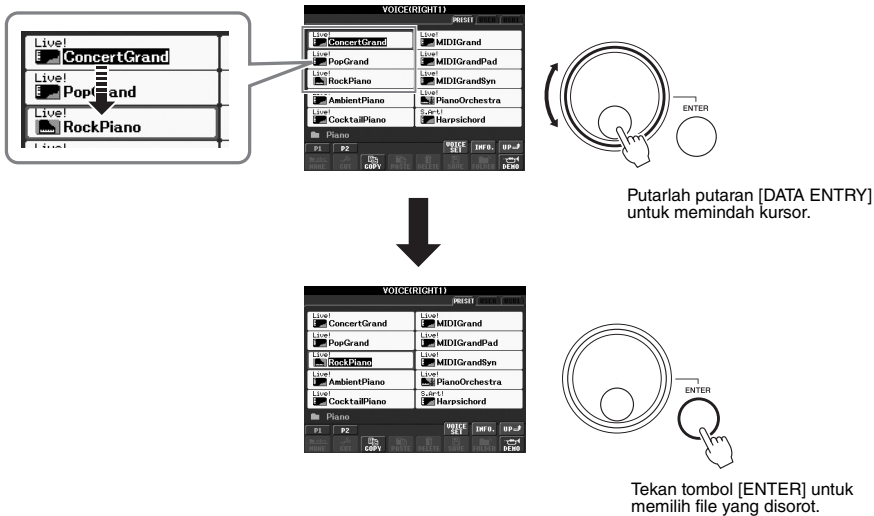
Untuk parameter yang muncul dalam bentuk slider (atau kenop), gunakan tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] untuk menyesuaikan nilainya.

## Putaran [DATA ENTRY] dan tombol [ENTER]

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

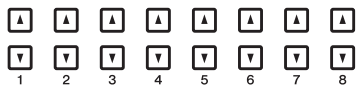
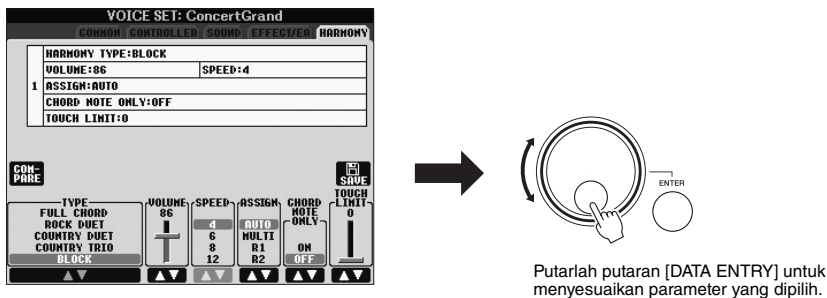
### • Memilih file (termasuk Suara, Gaya, dan Lagu)

Bila salah satu tampilan Pemilihan File (halaman 24) ditampilkan, Anda dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] dan tombol [ENTER] untuk memilih sebuah file (Suara, Gaya, Lagu, dan lainnya).



### • Menyesuaikan nilai parameter

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



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

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

## Tombol [EXIT]

Menekan tombol [EXIT] akan mengembalikan Anda ke tampilan yang dipilih sebelumnya.

Menekan tombol [EXIT] beberapa kali akan mengembalikan Anda ke tampilan Utama default (halaman 22).



## Pesan Di Tampilan

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



## Pemilihan Instan untuk Tampilan — Akses Langsung

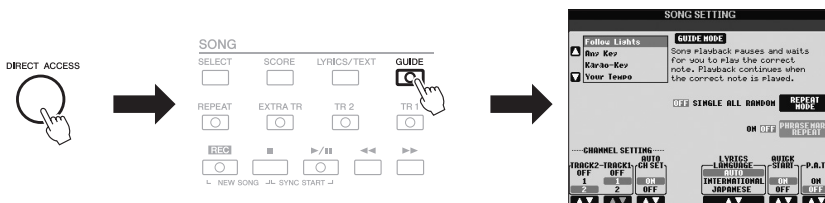
Dengan fungsi praktis Akses Langsung, Anda dapat memanggil langsung tampilan yang diinginkan — cukup dengan menekan satu tombol tambahan.

### 1 Tekan tombol [DIRECT ACCESS].

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

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

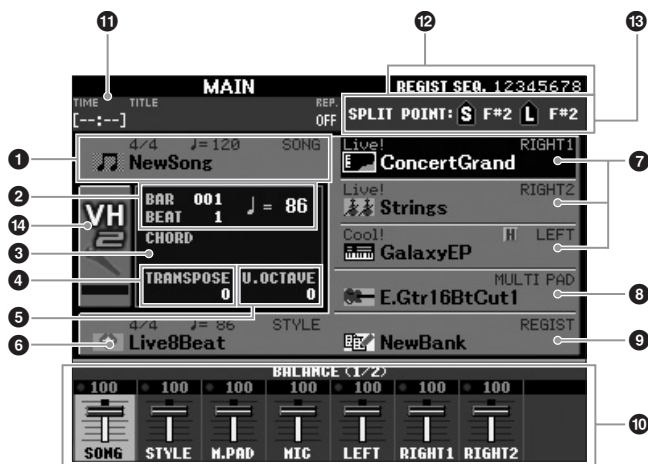
Misalnya, menekan tombol [GUIDE] akan memanggil tampilan untuk mengatur mode Panduan.



Lihat Data List (Daftar Data) untuk mengetahui daftar tampilan yang dapat dipanggil dengan fungsi Akses Langsung. Data List (Daftar Data) tersedia di situs web Yamaha. (Lihat halaman 7.)

## Konfigurasi Tampilan Utama

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



### CATATAN

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

#### 1 Nama lagu dan informasi terkait

Menampilkan nama Lagu yang dipilih saat ini, tanda mula, dan tempo. Menekan tombol [A] akan memanggil tampilan Pemilihan Lagu (halaman 54).

#### 2 Bar/Ketukan/Tempo

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

#### 3 Nama akor saat ini

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

#### 4 Transpose

Menampilkan jumlah transposisi dalam satuan seminada (halaman 38).

#### 5 Oktaf Naik

Menampilkan nilai pergeseran jumlah oktaf (halaman 38).

#### 6 Nama gaya dan informasi terkait

Menampilkan nama Gaya yang dipilih saat ini, tanda mula, dan tempo. Menekan tombol [E] akan memanggil tampilan Pemilihan Gaya (halaman 43).

#### 7 Nama suara

Menampilkan nama-nama Suara yang dipilih saat ini untuk bagian-bagian RIGHT 1, RIGHT 2, dan LEFT (halaman 35). Menekan salah satu tombol the [F] – [H] akan memanggil tampilan Pemilihan Suara untuk setiap bagian.

#### 8 Nama Bank Multi Pad

Menampilkan nama Bank Multi Pad yang dipilih. Menekan tombol [I] akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad (halaman 69).

### CATATAN

Bila fungsi Kiri Ditahan (halaman 35) diaktifkan, indikator "H" akan muncul di sebelah nama bagian.

**9 Nama Bank Memori Registrasi**

Menampilkan nama Bank Memori Registrasi yang dipilih saat ini dan nomor Memori Registrasi. Menekan tombol [J] akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Memori Registrasi (halaman 80).

**10 Keseimbangan Volume**

Menampilkan keseimbangan volume di antara bagian-bagian dalam dua halaman. Sesuaikan keseimbangan volume antar bagian dengan menggunakan tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] (halaman 53).

**CATATAN**

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

**11 Informasi Audio USB**

Menampilkan informasi untuk file audio yang dipilih (waktu playback yang telah ditempuh, nama file, dan mode perulangan). Saat merekam Audio USB dalam keadaan siaga, tanda “REC WAIT” akan muncul. Saat merekam, “REC” akan muncul.

**12 Sekuensi Registrasi**

Menunjukkan urutan sekuensi nomor Memori Registrasi (halaman 79), yang dapat dipanggil melalui tombol TAB [◀][▶] atau pedal. Untuk mengetahui instruksi tentang pemrograman sekuensi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

**13 Titik Pisah**

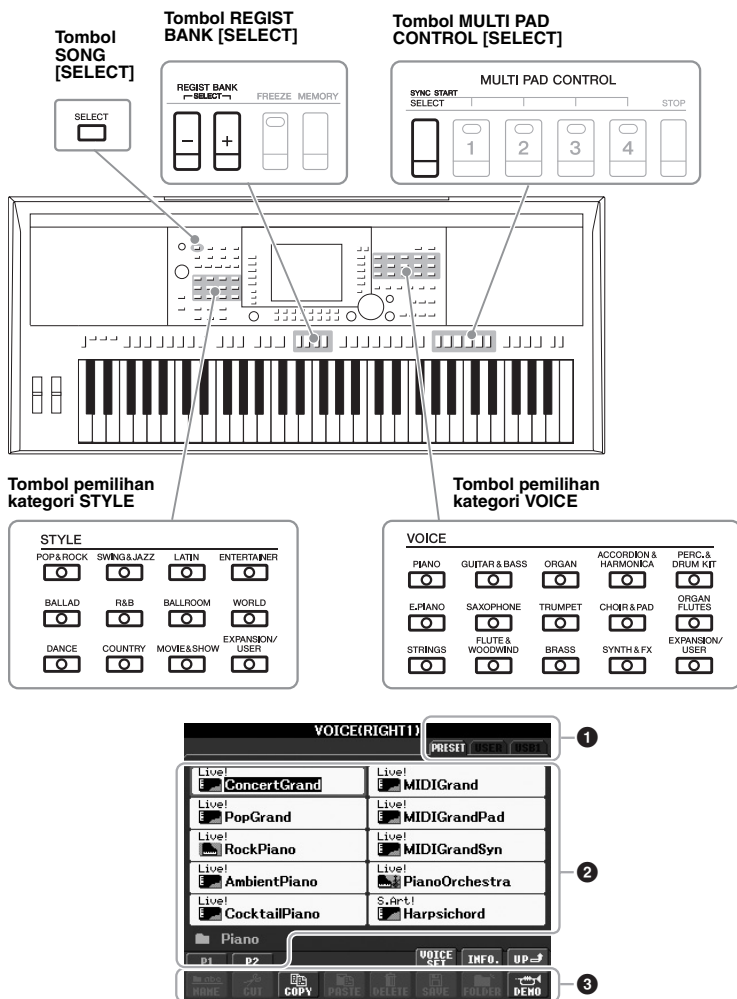
Menampilkan posisi Titik Pisah (halaman 35).

**14 Indikator tingkat Input MIC (PSR-S950)**

Bila mikrofon telah dihubungkan, ini akan menunjukkan tingkat input. Sesuaikan tingkatnya dengan kenop [INPUT VOLUME] sehingga indikator menyala hijau atau kuning (namun bukan merah). Untuk mengetahui detail tentang [INPUT VOLUME], lihat halaman 83. Menekan tombol [B]/[C]/[D] akan memanggil tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal.

## Konfigurasi Tampilan Pemilihan File

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



### 1 Lokasi (drive) data

- PRESET** Lokasi penyimpanan data yang telah diprogram (preset).
- USER** Lokasi penyimpanan data yang telah direkam atau diedit. Suara Ekspansi atau Gaya yang diinstal juga disimpan di sini dalam folder Ekspansi.
- USB** Lokasi penyimpanan data pada memori flash USB. Ini hanya muncul bila memori flash USB terhubung ke terminal [USB TO DEVICE] (halaman 92).

### CATATAN

Dengan menekan tombol [USB], Anda juga dapat mengakses file Suara, Gaya, dan data lainnya yang tersimpan dalam memori flash USB.  
 [USB] → [A] SONG/[B] AUDIO/[C] STYLE/[F] VOICE(RIGHT1)/[G] MULTI PAD/[H] REGIST.



**2 Data yang dapat dipilih (file)**

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

**CATATAN**

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

**3 Menu pengoperasian file/folder**

Anda dapat menyimpan dan mengelola file data (menyalin, memindah, menghapus, dsb.) dari menu ini. Untuk mengetahui instruksi detail, lihat halaman 26 – 29.

**CATATAN**

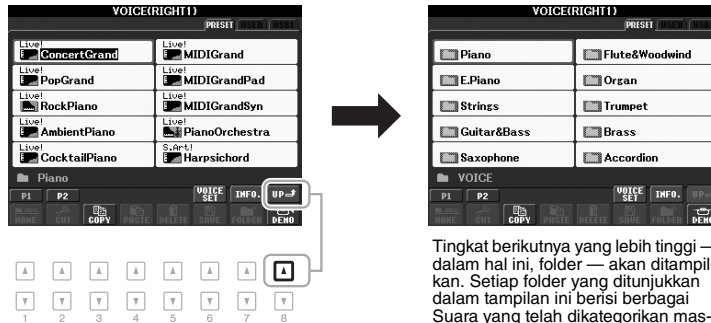
Jumlah halaman yang ditampilkan berbeda-beda sesuai tampilan Pemilihan.

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

Dalam tampilan PRESET, beberapa data (file) dimasukkan dalam satu folder. Anda juga dapat menata data orisinal Anda dalam tampilan USER/USB dengan membuat beberapa folder baru (halaman 27). Untuk menutup folder saat ini dan memanggil folder berikutnya dengan tingkat lebih tinggi, tekan tombol [8 ▲] (UP).

**Misalnya: PRESET Tampilan Pemilihan Suara**

File Suara PRESET dikategorikan dan dimasukkan dalam folder yang sesuai.



Tampilan ini menunjukkan file Suara dalam sebuah folder.

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

# Manajemen File

Anda dapat menyimpan data orisinal sendiri (seperti Lagu yang telah Anda rekam dan Suara yang telah Anda edit) sebagai file ke memori internal (drive User) atau memori flash USB. Jika Anda menyimpan banyak file, mungkin akan kesulitan menemukan dengan cepat file yang diinginkan. Untuk memudahkan menemukan file yang Anda inginkan, Anda dapat menata file dalam folder, mengganti nama files, menghapus file yang tidak diperlukan, dsb. Semua operasi ini dilakukan dalam tampilan Pemilihan File.

## **PENTING**

- Menyimpan file atau membuat folder baru tidak dapat dilakukan dalam tab PRESET atau folder Expansion (Paket Ekspansi yang terinstal) dalam tab USER.
- File dalam tab PRESET dan folder Expansion dalam tab USER tidak dapat diganti namanya/dipindah/dihapus.
- File dalam folder Expansion dalam tab USER tidak dapat disalin.

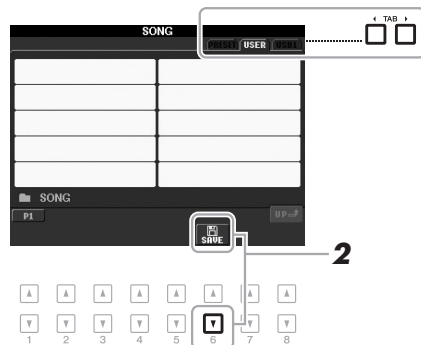
## **CATATAN**

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Memori Flash USB" pada halaman 92.

## Menyimpan File

Operasi ini memungkinkan Anda menyimpan data buatan sendiri (seperti Lagu yang telah Anda rekam dan Suara yang telah Anda edit) sebagai sebuah file.

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



- 2** Tekan tombol [6 ▼] (SAVE).

Tampilan penamaan akan dipanggil.



- 3** Masukkan nama file (halaman 30).

Sekalipun Anda melompati langkah ini, Anda dapat mengganti nama file kapan saja setelah menyimpannya (halaman 28).

- 4** Tekan tombol [8 ▲] (OK) untuk menyimpan file.

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

## **CATATAN**

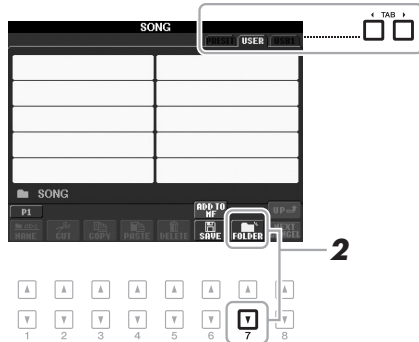
Jika Anda ingin membatalkan operasi Simpan, tekan tombol [8 ▼] (CANCEL).

## Membuat Folder Baru

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

- 1** Dalam tampilan Pemilihan File, pilih tab yang sesuai (**USER** atau **USB**) ke mana Anda ingin membuat folder baru dengan menggunakan tombol **TAB** [◀][▶].

Jika Anda ingin membuat folder baru dalam folder yang ada, pilih folder di sini terlebih dahulu.



- 2** Tekan tombol [7 ▼] (**FOLDER**).

Tampilan penamaan untuk folder baru akan dipanggil.



- 3** Masukkan nama folder baru (lihat halaman 30).

### CATATAN

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

### CATATAN

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

### CATATAN

Jika Anda ingin membatalkan pembuatan folder baru, tekan tombol [8 ▼] (**CANCEL**).

### PEMBERITAHUAN

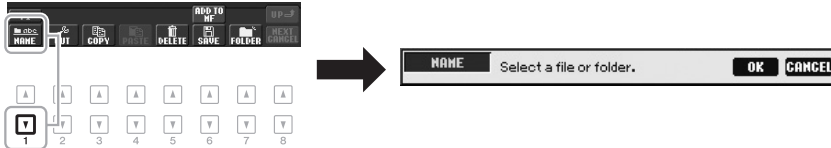
Namai folder ke sesuatu selain "Expansion". Jika tidak, semua data yang dimuat dalam folder "Expansion" akan hilang bila Paket Ekspansi diinstal.

## Mengganti Nama File/Folder

Operasi ini memungkinkan Anda mengganti nama file/folder.

- 1 Dalam tampilan Pemilihan File, pilih tab yang sesuai (USER atau USB) yang berisi file/folder yang ingin Anda ganti namanya dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].
- 2 Tekan tombol [1 ▼] (NAME).

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



- 3 Tekan salah satu tombol [A] – [J] sesuai dengan file/folder yang diinginkan.
- 4 Tekan tombol [7 ▼] (OK) untuk mengonfirmasi pemilihan file/folder.  
Tampilan penamaan akan dipanggil.
- 5 Masukkan nama (karakter) file atau folder yang dipilih (halaman 30).

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

### CATATAN

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

### PEMBERITAHUAN

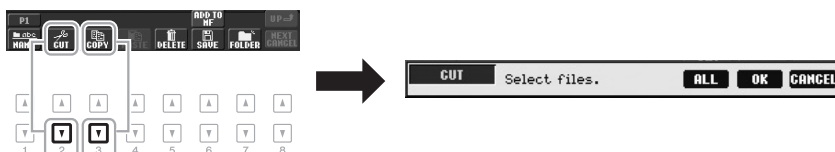
Nama folder ke sesuatu selain "Expansion". Jika tidak, semua file yang dimuat dalam folder "Expansion" akan hilang bila Paket Ekspansi diinstal.

## Menyalin atau Memindah File

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

- 1 Dalam tampilan Pemilihan File, pilih tab yang sesuai (USER atau USB) yang berisi file/folder yang ingin Anda salin dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].
- 2 Tekan tombol [3 ▼] (COPY) untuk menyalin atau [2 ▼] (CUT) untuk memindah.

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



### CATATAN

- Lagu Terproteksi yang disimpan ke drive User akan ditandai dengan "Prot. 1" di sisi kiri atas nama file dan tidak dapat disalin/dipindah ke memori flash USB.
- Data lagu yang tersedia secara komersial mungkin dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal.

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

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

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

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

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

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

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

**CATATAN**

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

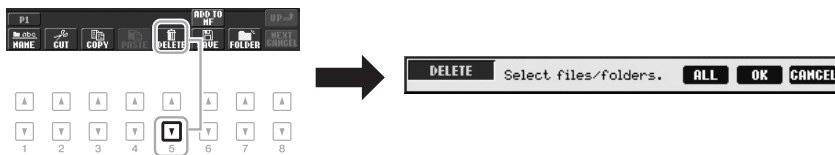
## Menghapus File/Folder

Operasi ini memungkinkan Anda menghapus file/folder satu per satu atau sekaligus banyak.

**1 Dalam tampilan Pemilihan File, pilih tab yang sesuai (USER atau USB) yang berisi file/folder yang ingin Anda hapus dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].**

**2 Tekan tombol [5 ▼] (DELETE).**

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



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

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

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

**5 Ikuti instruksi pada tampilan.**

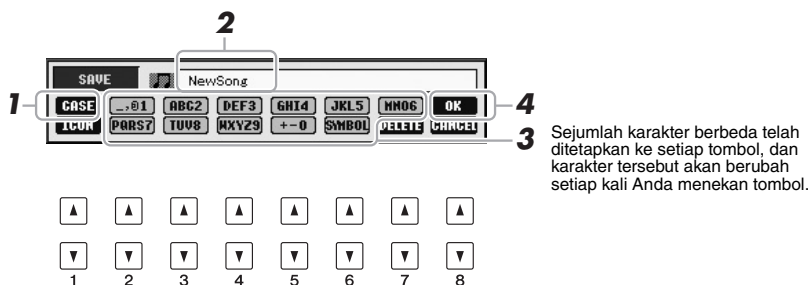
- YES Menghapus file/folder
- YES ALL Menghapus semua file/folder yang dipilih
- NO Tidak jadi menghapus file/folder
- CANCEL Membatalkan operasi Hapus

**CATATAN**

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

## Memasukkan Karakter

Instruksi yang harus diikuti menunjukkan kepada Anda cara memasukkan karakter untuk penamaan file/folder, memasukkan kata kunci untuk mencari pengaturan panel yang sesuai (Pencari Musik), dsb. Karakter harus dimasukkan dalam tampilan di bawah ini.



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

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

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

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

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

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

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

#### **CATATAN**

Saat memasukkan lirik dalam fungsi Pembuat Lagu, Anda juga dapat memasukkan karakter bahasa Jepang (kana dan kanji).

#### **CATATAN**

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

#### **CATATAN**

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

#### **CATATAN**

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

## Operasi memasukkan karakter lainnya

### • Menghapus karakter

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

### • Memasukkan tanda atau spasi

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

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

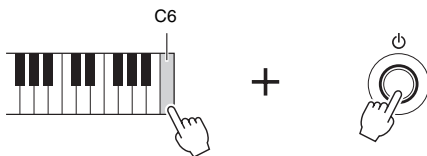
1. Tekan tombol [1 ▼] (ICON) untuk memanggil tampilan ICON SELECT.
2. Pilih ikon dengan menggunakan tombol [A] – [J], [3 ▲▼] – [5 ▲▼] atau putaran [DATA ENTRY]. Tampilan ICON berisi beberapa halaman. Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih halaman berbeda.
3. Tekan tombol [8 ▲] (OK) untuk menerapkan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

#### **CATATAN**

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

## Mengembalikan ke Pengaturan yang Diprogram Pabrik

Sambil menahan kunci C6 (kunci paling kanan pada keyboard), nyalakan instrumen. Ini akan mengembalikan semua pengaturan ke default pabrik.



Anda juga dapat mengatur ulang pengaturan yang dipilih ke nilai default pabrik. Panggil tampilan pengoperasian: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 11.

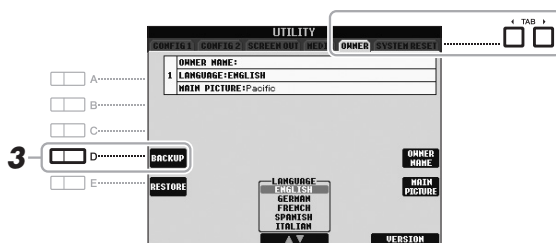
## Pencadangan Data

Prosedur ini mencadangkan semua data yang tersimpan di drive USER (kecuali Lagu Terproteksi dan Suara Ekspansi/Gaya) dan semua pengaturan instrumen ke memori flash USB. Yamaha merekomendasikan Anda agar mencadangkan data penting ke memori flash USB karena data di instrumen bisa hilang seandainya terjadi kegagalan fungsi atau operasi yang tidak benar.

**1** Hubungkan memori flash USB untuk pencadangan (tujuan).

**2** Panggil tampilan pengoperasian.

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



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

Anda juga dapat mencadangkan pengaturan yang dipilih. Panggil tampilan pengoperasian: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 11.

### Memulihkan Data:

Anda dapat memulihkan data dengan menekan tombol [E] (RESTORE) di halaman Pemilik pada tampilan UTILITY. Bila operasi selesai, instrumen akan dihidupkan ulang secara otomatis.

### PEMBERITAHUAN

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

### CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Memori Flash USB" pada halaman 92.

### CATATAN

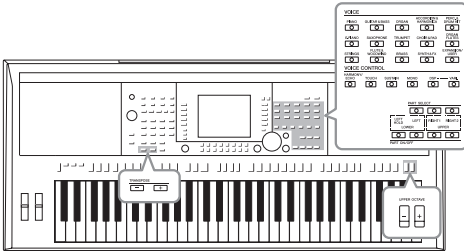
Operasi pencadangan/pemulihan mungkin memerlukan waktu beberapa menit.

### CATATAN

Untuk menyimpan Lagu, Gaya, Multi Pad, Bank Memori Registrasi, dan Suara secara terpisah, lakukan operasi Salin (halaman 28) dari tampilan Pemilihan File.

# Suara

– Memainkan keyboard –

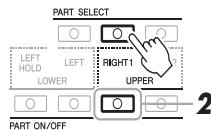


Instrumen ini menyediakan aneka ragam Suara instrumen yang sangat realistis, termasuk piano, gitar, dawai, brass, alat musik tiup, dan banyak lagi.

## Memainkan Suara Preset

### Memilih Suara (RIGHT 1) dan memainkan keyboard

1 Tekan tombol PART SELECT [RIGHT 1].

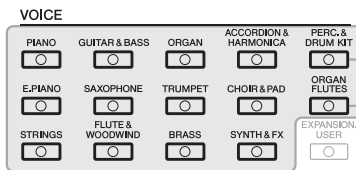


#### PENTING

Untuk informasi tentang bagian-bagian keyboard (Kanan 1, Kanan 2, dan Kiri), lihat halaman 35.

2 Tekan tombol PART ON/OFF [RIGHT 1] untuk mengaktifkan bagian Kanan 1.

3 Tekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE untuk memilih kategori Suara dan untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara.



Suara Preset

#### Suara Perkusi/Drum

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

Suara Suling Organ (halaman 41)

#### CATATAN

Tombol [EXPANSION/USER] digunakan untuk memanggil Suara Khusus (Suara orisinal Anda yang dibuat dengan fungsi Set Suara) atau Suara Ekspansi (selain Suara yang terinstal). Untuk mengetahui detail tentang Suara Ekspansi, lihat bagian "Memperluas Suara" (halaman 36).

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

➤ Halaman Berikutnya



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

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



#### CATATAN

Jika Anda menekan tombol [ORGAN FLUTES] di langkah 2, tekan tombol [I] (PRESET) sebelum melanjutkan ke langkah 3.

#### CATATAN

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

#### CATATAN

Anda dapat memanggil informasi untuk Suara yang dipilih dengan menekan tombol [7 ▲] (INFO.). (Beberapa Suara tidak mempunyai tampilan informasi.) Untuk menutup tampilan informasi, tekan tombol [EXIT].

#### Untuk mendengarkan frasa demo bagi setiap Suara

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

#### 5 Mainkan keyboard.

#### Memanggil Suara favorit Anda dengan mudah

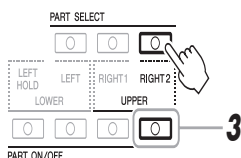
Pertama kali jumlah Suara mungkin memang terlihat banyak sekali. Dengan menyalin Suara Preset favorit Anda ke drive USER, Anda dapat memanggilnya dengan cepat dan mudah saat diperlukan.

1. Salin Suara favorit Anda dari drive Preset ke drive User. Lihat halaman 28 untuk mengetahui detail tentang operasi penyalinan.
2. Tekan tombol [EXPANSION/USER] untuk memanggil tampilan drive User pada tampilan Pemilihan Suara, kemudian tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih Suara yang diinginkan.

### Memainkan Dua Suara Secara Bersamaan

1 Pilih sebuah Suara untuk bagian Kanan 1 (halaman 32).

2 Tekan tombol PART SELECT [RIGHT 2].



3 Tekan tombol PART ON/OFF [RIGHT 2] untuk mengaktifkan bagian Kanan 2.

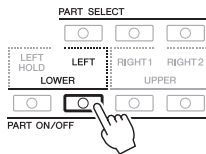
- 4 Tekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara.
- 5 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih Suara yang diinginkan.
- 6 Mainkan keyboard.  
Suara yang dipilih untuk RIGHT 1 dan Suara yang dipilih di sini akan dibunyikan secara bersamaan di satu lapisan.

**CATATAN**

Anda dapat menyimpan pengaturan ke Memori Registrasi. Lihat halaman 79.

## Memainkan Suara Berbeda dengan Tangan Kiri dan Tangan Kanan Anda

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

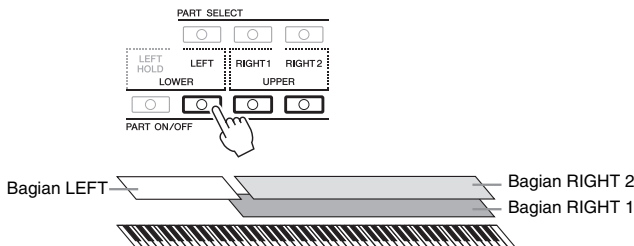


- 3 Tekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara untuk bagian Kiri.
- 4 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih Suara yang diinginkan.
- 5 Mainkan keyboard.

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

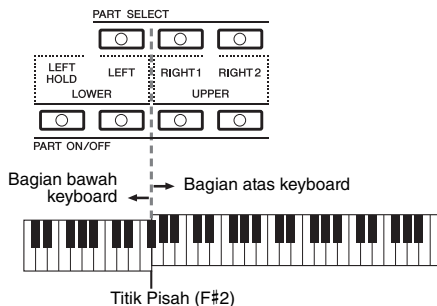
**CATATAN**

Anda dapat menyimpan pengaturan ke Memori Registrasi. Lihat halaman 79.



## Bagian Keyboard

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



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

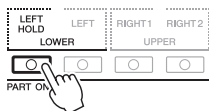
Anda dapat mengonfirmasikan bagian yang dipilih saat ini dengan memeriksa lampu mana yang menyala untuk tombol PART SELECT. Untuk memilih bagian keyboard yang diinginkan, tekan tombol bagian yang bersangkutan.

### CATATAN

Untuk mengubah Titik Pisah, tekan: [FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀||▶] SPLIT POINT. Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 2.

## Menahan Suara bagian LEFT (Kiri Ditahan)

Dengan mengaktifkan tombol PART ON/OFF [LEFT HOLD], Suara bagian LEFT ditahan sekalipun kunci telah dilepas, memang diinginkan di beberapa gaya permainan. Suara yang tidak-turun (non-decay) seperti dawai akan ditahan terus-menerus, sedangkan jenis-turun seperti piano menurun lebih lambat (seolah pedal sustain ditekan).



## Karakteristik Suara

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



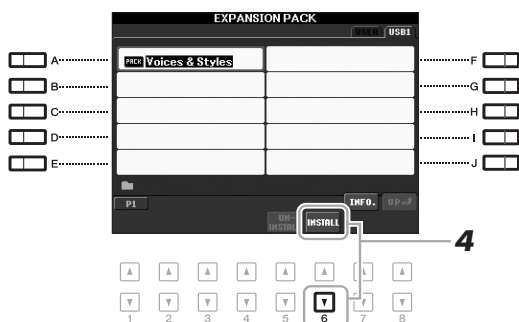
# Memperluas Suara

Dengan menginstal Paket Ekspansi Anda dapat menambahkan aneka Suara dan Gaya opsional pada setiap kategori Ekspansi. Suara dan Gaya terinstal yang dapat dipilih seperti Suara dan Gaya Preset, sehingga Anda dapat memperluas permainan musik dan kesempatan untuk berkreasi.

Untuk informasi tentang cara memperoleh Paket Ekspansi, lihat halaman PSR-S950 atau PSR-S750 di situs web Yamaha (<http://www.yamaha.com/>). Tergantung di negara mana Anda tinggal, Paket Ekspansi mungkin tersedia untuk memperluas Suara dan Gaya yang khas atau asli daerah Anda.

## Menginstal Paket Ekspansi

- 1 Hubungkan memori flash USB berisi file Paket Ekspansi ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen.
- 2 Panggil tampilan pengoperasian.  
[FUNCTION] → [J] EXPANSION PACK INSTALLATION → TAB [◀][▶]  
USB
- 3 Gunakan tombol [A] - [J] untuk memilih file Paket Ekspansi.



- 4 Tekan tombol [6 ▼] (INSTALL) untuk menginstal data ke instrumen.  
Ikuti instruksi pada tampilan.
- 5 Tekan tombol [F] (YES) bila muncul pesan yang menunjukkan bahwa instalasi telah selesai.  
Instrumen akan dinyalakan kembali secara otomatis.
- 6 Tekan tombol [EXPANSION/USER] di tombol pemilihan kategori VOICE atau STYLE untuk mengetahui apakah data Paket Ekspansi berhasil diinstal.  
Gaya atau Suara Ekspansi dapat ditemukan dalam folder Ekspansi pada tampilan tab USER.

### PEMBERITAHUAN

Instrumen ini memungkinkan Anda menginstal satu Paket Ekspansi saja. Menginstal Paket Ekspansi akan menghapus semua data Paket Ekspansi yang ada sebelumnya dalam instrumen. Pastikan menyimpan salinan data Paket Ekspansi dalam memori flash USB untuk penggunaan mendatang.

### CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Memori Flash USB" pada halaman 92.

### CATATAN

Anda dapat memanggil informasi untuk Paket Ekspansi yang dipilih dengan menekan tombol [7 ▲] (INFO.). Untuk menutup tampilan informasi, tekan tombol [EXIT].

### PEMBERITAHUAN

Instrumen akan dinyalakan ulang bila instalasi selesai. Simpan dahulu semua data yang sedang diedit, jika tidak data tersebut akan hilang.

### CATATAN

Jika muncul pesan yang menunjukkan bahwa drive tidak mempunyai ruang kosong yang cukup, pindahkan file di tab USER ke tab USB, kemudian coba lagi menginstal. Lihat halaman 28 untuk mengetahui detail tentang operasi Pindah.

## Lagu, Gaya, atau Memori Registrasi berisi Gaya atau Suara Ekspansi

Lagu, Gaya, atau Memori Registrasi berisi Gaya atau Suara Ekspansi tidak akan dibunyikan dengan benar atau tidak dapat dipanggil jika data Paket Ekspansi tidak ada dalam instrumen.

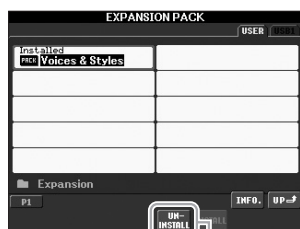
Kami merekomendasikan agar Anda mencatat nama Paket Ekspansi bila membuat data (Lagu, Gaya, atau Memori Registrasi) menggunakan Gaya atau Suara Ekspansi, sehingga Anda dapat dengan mudah menemukan dan menginstal Paket Ekspansi bila diperlukan.

## Menghapus Instalasi Paket Ekspansi

Operasi ini akan menghapus semua Gaya atau Suara Ekspansi yang telah diinstal.

### 1 Panggil tampilan pengoperasian kemudian pilih file Paket Ekspansi.

[FUNCTION] → [J] EXPANSION PACK INSTALLATION → TAB [◀][▶]  
USER



### 2 Tekan tombol [5 ▼] (UNINSTALL) untuk menghapus instalasi Paket Ekspansi.

Ikuti instruksi pada tampilan.

### 3 Tekan tombol [F] (YES) bila muncul pesan yang menunjukkan bahwa penghapusan instalasi telah selesai.

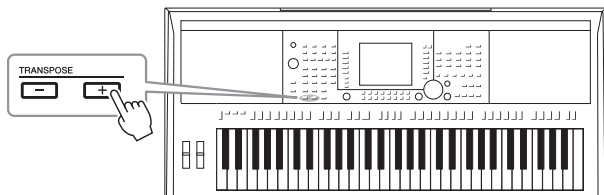
Instrumen akan dinyalakan kembali secara otomatis.

#### **PEMBERITAHUAN**

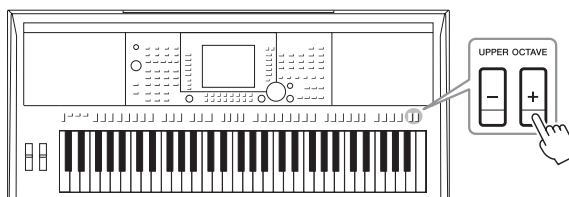
Instrumen akan dinyalakan ulang bila penghapusan instalasi selesai. Simpan dahulu semua data yang sedang diedit, jika tidak data tersebut akan hilang.

## Transposisi Tinada Keyboard

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



Tombol UPPER OCTAVE [-]/[+] memungkinkan tinada bagian RIGHT 1 dan 2 dinaikkan atau diturunkan satu oktaf. Tekan tombol [+] dan [-] secara bersamaan untuk mengatur ulang nilai oktaf ke 0 dengan seketika.



### CATATAN

Fungsi Transpose tidak memengaruhi Suara Drum Kit atau SFX Kit.

### CATATAN

Anda juga dapat menyesuaikan tinada untuk setiap bagian dalam tampilan Konsol Pencampur yang dipanggil melalui [MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE → [1 ▲▼] - [3 ▲▼] TRANSPOSE.

### Menyetel tinada untuk seluruh instrumen

Walaupun seluruh tinada instrumen ini secara default telah diatur ke 440,0 Hz, Anda dapat menyetel tinada dari [FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE.

Anda juga dapat menyesuaikan tinada untuk setiap bagian (bagian keyboard, bagian Gaya, dan bagian Lagu) pada halaman TUNE di tampilan Konsol Pencampur (halaman 86).

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

### Menyetel tinada untuk masing-masing not

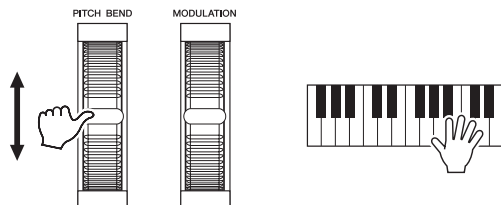
Walaupun tangga nada instrumen ini secara default telah diatur ke Temperamen Sama, Anda dapat mengubah tangga nada atau menyetel tinada untuk setiap not dari [FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE.

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

# Menggunakan Roda

## Menggunakan Roda Liukan Titinada

Gunakan roda PITCH BEND untuk meliukkan not ke atas (putar roda menjauh dari Anda) atau ke bawah (putar roda ke arah Anda) saat memainkan keyboard. Liukan Titinada diterapkan pada semua bagian keyboard (RIGHT 1, 2 dan LEFT). Roda PITCH BEND ditengahkan dengan sendirinya dan secara otomatis dikembalikan ke titinada normal bila dilepas.



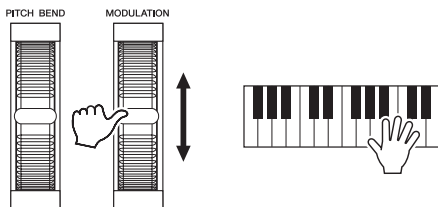
Rentang liukan titinada maksimal dapat diubah pada tampilan Konsol Pencampur: [MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE → [H] PITCH BEND RANGE.

### CATATAN

Efek yang disebabkan oleh penggunaan Roda PITCH BEND tidak diterapkan pada bagian irama Gaya.

## Menggunakan Roda Modulasi

Fungsi Modulasi menerapkan efek vibrato pada not yang dimainkan di keyboard. Secara default, ini diterapkan pada bagian-bagian keyboard (RIGHT 1, 2 dan LEFT). Menggerakkan roda MODULATION ke bawah (ke arah Anda) akan mengurangi kedalaman efek, sedangkan menggerakkannya ke atas (menjauh dari Anda) akan menambahnya.



Anda dapat mengatur apakah efek yang disebabkan oleh Roda MODULATION akan diterapkan atau tidak pada setiap not bagian keyboard: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL.

### CATATAN

Tergantung Suara yang dipilih, efek roda MODULATION tidak diterapkan pada bagian irama Gaya.

### CATATAN

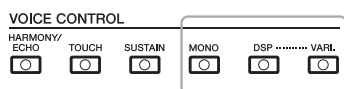
Untuk menghindari penerapan modulasi tanpa disengaja, pastikan Roda MODULATION diatur pada posisi minimal (ke bawah) sebelum mulai memainkan.

### CATATAN

Efek yang disebabkan oleh penggunaan roda MODULATION mungkin tidak diterapkan pada bagian LEFT selama playback Gaya, tergantung pengaturan Gaya.

# Menerapkan Efek Suara

Anda dapat menerapkan beberapa efek pada permainan keyboard. Efek dapat diaktifkan atau dinonaktifkan dengan menggunakan tombol berikut.



Ketiga sistem efek ini diterapkan pada bagian keyboard yang dipilih saja (RIGHT 1, 2, atau LEFT).

### • HARMONY/ECHO

Efek Harmoni/Gema diterapkan pada Suara bagian tangan kanan. Lihat “Menerapkan Harmoni ke Melodi Tangan Kanan Anda” pada halaman 40.

## • TOUCH

Tombol ini mengaktifkan atau menonaktifkan respons sentuhan untuk keyboard. Bila nonaktif, volume yang sama akan dihasilkan, betapapun kuat atau lemahnya Anda memainkan keyboard.

## • SUSTAIN

Bila fungsi Sustain ini aktif, semua not yang dimainkan pada keyboard dengan bagian tangan kanan (RIGHT 1 dan 2) mempunyai sustain lebih lama.

## • MONO

Bila tombol ini aktif, Suara suatu bagian akan dimainkan secara monofonik (hanya satu not untuk setiap kalinya). Penggunaan mode MONO memungkinkan Anda memainkan satu bunyi utama (seperti instrumen brass) secara lebih realistis. Juga memungkinkan Anda secara ekspresif mengontrol efek Portamento (tergantung Suara yang dipilih) dengan memainkan legato.

Bila tombol ini nonaktif, Suara suatu bagian akan dimainkan secara polifonik.

## • DSP/DSP VARI.

Dengan efek digital yang telah disertakan dalam instrumen, Anda dapat menambahkan suasana dan kedalaman pada musik Anda dalam aneka cara — seperti menambahkan gema (reverb) yang membuat bunyinya seolah seperti bermain di gedung konser.

Tombol [DSP] digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan efek DSP (Digital Signal Processor) untuk bagian keyboard yang dipilih saat ini.

Walaupun banyak Suara yang telah diatur secara otomatis untuk memainkan jenis DSP tertentu agar selaras dengan suatu Suara, Anda dapat mengubah jenisnya. Pada tampilan Pemilihan Suara, pilih [6 ▲] (VOICE SET) → TAB [◀][▶] EFFECT/EQ → [A]/[B] 2 DSP. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Tombol [DSP VARI.] digunakan untuk mengubah variasi efek DSP. Anda dapat menggunakannya saat bermain, misalnya, untuk mengubah kecepatan rotasi (lambat/cepat) untuk efek speaker berputar.

## CATATAN

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

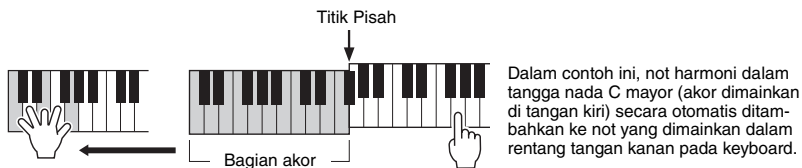
## Menerapkan Harmoni pada Melodi Tangan Kanan (HARMONY/ECHO)

Di antara Efek Suara, Harmoni adalah salah satu efek yang paling mengesankan. Bila Harmoni/Gema aktif, efek Harmoni diterapkan pada Suara bagian tangan kanan, tergantung akor yang dimainkan dengan tangan kiri Anda.

- 1 Aktifkan tombol [HARMONY/ECHO].
- 2 Aktifkan tombol [ACMP] dan tombol [SYNC START] (halaman 43) serta pastikan bagian RIGHT 1 aktif (halaman 32).
- 3 Mainkan akor dengan tangan kiri Anda untuk memulai Gaya (halaman 44) dan mainkan beberapa not dalam rentang tangan kanan pada keyboard.

## CATATAN

Tergantung jenis harmoni/gema, harmoni akan diterapkan sekalipun tombol [ACMP] nonaktif.



Anda juga dapat menggunakan efek Harmoni dengan Gaya dihentikan. Tahan saja sebuah akor dengan tangan kiri Anda dan mainkan melodi dengan tangan kanan Anda.

Walaupun banyak Suara yang telah diatur secara otomatis untuk memainkan jenis Harmoni/Gema tertentu agar selaras dengan suatu Suara, Anda dapat mengubah jenisnya melalui [FUNCTION] → [G] (HARMONY/ECHO). Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.



# Membuat Sendiri Suara Suling Organ

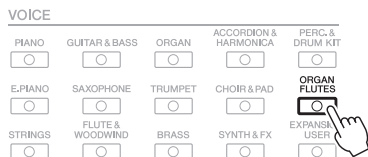
Anda juga dapat membuat Suara Orgel sendiri dengan mengedit Suara Suling Organ Preset. Persis seperti organ biasa, Suara orisinal dapat dibuat dengan menambah dan mengurangi tingkatan footage suling. Suara yang dibuat dapat disimpan dan dipanggil kapan saja.

## CATATAN

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

## 1 Tekan tombol [ORGAN FLUTES].

Halaman FOOTAGE pada tampilan Set Suara untuk Suara Suling Organ dipanggil.

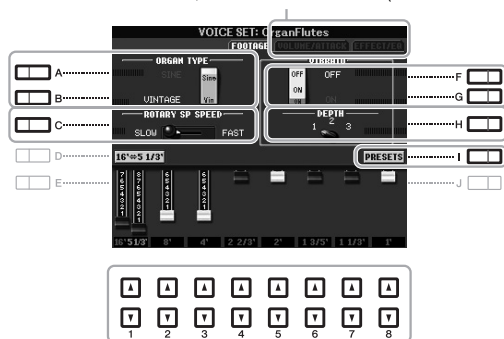


## 2 Gunakan tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] untuk menyesuaikan pengaturan footage.

Pengaturan footage menentukan suara dasar suling organ.

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

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



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

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

### 3 Tekan tombol [I] (PRESETS) untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara Suling Organ.

Menekan tombol [6 ▲] akan mengembalikan Anda ke tampilan Set Suara.

### 4 Simpan Suara Suling Organ Anda dengan mengikuti prosedur pada halaman 26.

#### PEMBERITAHUAN

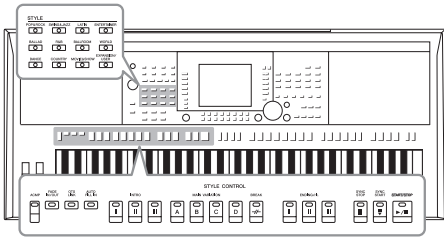
Pengaturan akan hilang jika Anda memilih Suara lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

#### Fitur Lanjutan

Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, **Bab 1**.



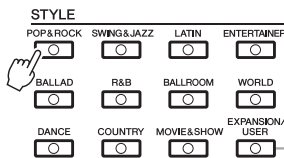
<b>Memilih GM/XG atau Suara lainnya dari panel:</b>	Tampilan Pemilihan Suara → [8 ▲](UP) → [2 ▲] (P2)
<b>Pengaturan yang menyangkut efek</b>	
• Mengatur sensitivitas sentuh untuk keyboard:	[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀ ▶] KEYBOARD/PANEL
• Memilih jenis Harmoni/Gema:	[FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO
<b>Pengaturan yang menyangkut titinada</b>	
• Menyetel titinada untuk seluruh instrumen:	[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀ ▶] MASTER TUNE
• Penalaan Tangga Nada:	[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀ ▶] SCALE TUNE
• Mengubah penetapan bagian untuk tombol TRANSPOSE:	[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀ ▶] KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 3 TRANSPOSE ASSIGN
<b>Mengedit Suara (Set Suara):</b>	Tampilan Pemilihan Suara → [6 ▲] (VOICE SET)
<b>Menonaktifkan pemilihan otomatis untuk Set Suara (efek, dsb.):</b>	[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀ ▶] VOICE SET
<b>Mengedit parameter Suling Organ:</b>	[ORGAN FLUTES] → TAB [◀ ▶] VOLUME/ATTACK atau EFFECT/EQ



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

## Memainkan Gaya bersama Pengiring Otomatis

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



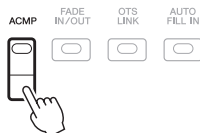
Tombol [EXPANSION/USER] dapat digunakan untuk memanggil kembali Gaya favorit Anda dengan mudah dan memanggil Gaya Ekspansi (Gaya tambahan yang diinstal). Pengoperasian kedua tombol sama dengan tombol [EXPANSION/USER] di tombol pemilihan kategori VOICE. Untuk instruksi, lihat bagian “Memanggil kembali Suara favorit Anda dengan mudah” (halaman 33) dan “Memperluas Suara” (halaman 36).

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

Menekan salah satu tombol [1 ▲] – [4 ▲] atau menekan tombol STYLE yang sama lagi dapat memanggil halaman tampilan lainnya.

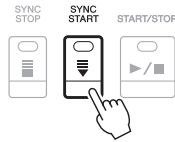


- 3 Tekan tombol [ACMP] untuk mengaktifkan Pengiring Otomatis.



Bagian khusus tangan kiri pada keyboard (halaman 35) menjadi bagian Akor, dan akor yang dimainkan di bagian ini secara otomatis terdeteksi dan digunakan sebagai basis untuk pengiring otomatis dengan Gaya yang dipilih.

#### 4 Tekan tombol [SYNC START] agar memulai secara sinkron.

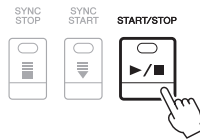


#### 5 Begitu Anda memainkan akor dengan tangan kiri Anda, Gaya yang dipilih akan dimulai.

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



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



#### **CATATAN**

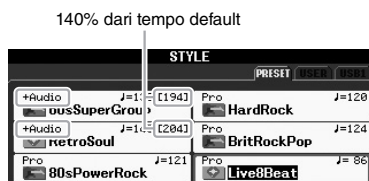
Untuk informasi tentang akor dan Jenis Penjarian Akor, lihat halaman 45.

#### **CATATAN**

Anda dapat melakukan transposisi Gaya (pengiring). Lihat halaman 38.

### Gaya Audio (hanya PSR-S950)

Gaya +Audio yang dibuat secara khusus dengan menambahkan rekaman audio dari permainan musisi studio dalam beragam studio rekaman di seluruh dunia. Ini menambahkan semua rasa alami, suasana, dan kehangatan pada drum dan perkusi Gaya, sehingga memberikan potensi ekspresif yang lebih besar pada permainan Anda. Secara khusus, gaya ini menyimpan nuansa dan alur yang halus; yang sulit ditiru menggunakan kit preset drum/perkusi. Teknologi Bentang Waktu Yamaha memungkinkan audio mengikuti perubahan tempo Anda tanpa mengubah titinada, sehingga semuanya tetap sinkron.



#### **CATATAN**








- Jika tempo diatur melebihi 140% dari default, bagian audio akan dibungkam.
- Ingatlah bahwa Gaya Audio mungkin perlu waktu lebih banyak untuk dimuat daripada gaya lain, dan mungkin mempunyai batasan tertentu serta perbedaan dalam fungsi spesifik yang dapat ditangani.

Selain Gaya Audio, ada juga beragam jenis Karakteristik Gaya lainnya. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

# Akor

Bagi pengguna yang tidak biasa dengan akor, bagan praktis ini menyediakan akor umum sebagai referensi cepat untuk Anda. Karena ada banyak akor berguna dan banyak cara untuk menggunakannya dalam musik, lihatlah buku akor yang tersedia secara komersial untuk mengetahui detailnya lebih jauh.

★ Menunjukkan nada dasar.

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

## Mengubah Jenis Penjarian Akor

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

Jenis berikut ini dapat dipilih, misalnya.

### • Single Finger

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



**Akor mayor**

Tekan kunci dasar saja.



**Akor minor**

Tekan kunci dasar dan kunci hitam secara bersamaan ke kirinya.



**Akor ketujuh**

Tekan kunci dasar dan kunci putih secara bersamaan ke kirinya.



**Akor ketujuh minor**

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

### • AI Full Keyboard

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

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

# Mengoperasikan Playback Gaya

## Untuk memulai/Menghentikan Permainan

### • Tombol [START/STOP]

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



### • Tombol [SYNC START]

Ini membuat playback Gaya dalam keadaan siaga. Bila [ACMP] diaktifkan, gaya mulai dimainkan dengan memainkan akor dengan tangan kiri Anda, dan bila [ACMP] dinonaktifkan, Gaya (hanya kanal irama) mulai dimainkan dengan menekan salah satu not pada keyboard. Selama playback Gaya, menekan tombol ini akan menghentikan permainan dan membuat playback jadi siaga.



### • Tombol [SYNC STOP]

Ini hanya efektif bila tombol [ACMP] aktif. Dengan menekan tombol ini untuk mengaktifkan Sinkronisasi Berhenti, Gaya hanya dimainkan bila Anda memainkan kunci-kunci di bagian akor pada keyboard.



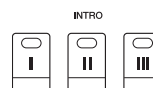
### CATATAN

Bila mode penjarian diatur ke "Full Keyboard" atau "All Full Keyboard," Sinkronisasi Berhenti tidak dapat diaktifkan.

Untuk mengubah mode penjarian:  
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/  
SPLIT POINT/CHORD FINGERING →  
TAB [◀|▶] CHORD FINGERING.

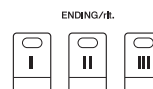
### • Tombol-tombol INTRO [I] – [III]

Instrumen menyediakan tiga macam bagian Pendahuluan untuk menambahkan pendahuluan pada permainan Anda. Setelah menekan salah satu tombol INTRO [I] - [III], mulailah playback. Bila Pendahuluan selesai dimainkan, playback Gaya secara otomatis bergeser ke bagian Utama.



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

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



### CATATAN

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

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

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

## Mengubah Variasi Pola (Bagian) Selama Playback Gaya

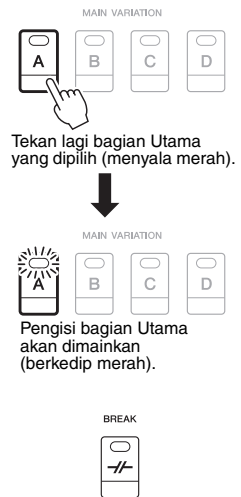
Setiap gaya menyediakan empat macam bagian Utama, empat bagian Pengisi, dan bagian Istirahat. Dengan menggunakan bagian-bagian ini secara efektif, dengan mudah Anda dapat membuat bunyi permainan jadi lebih dinamis dan profesional. Bagian ini dapat diubah semauanya saat Gaya sedang dimainkan.

### • Tombol-tombol MAIN VARIATION [A] – [D]

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

#### Fungsi AUTO FILL

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



### • Tombol [BREAK]

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

## Menyesuaikan Tempo

### • Tombol-tombol TEMPO [-]/[+]

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



Untuk Gaya Audio (halaman 44), tempo default 140% ditampilkan di bawah tempo saat ini.

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

### • Tombol [TAP TEMPO]

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



## Timbul/Menghilang

### • Tombol [FADE IN/OUT]

Ini menghasilkan efek timbul dan menghilang yang halus saat memulai/menghentikan playback. Tekan tombol [FADE IN/OUT] bila playback berhenti dan tekan tombol [START/STOP] untuk memulai playback dengan efek timbul. Untuk menghentikan playback dengan efek menghilang, tekan tombol [FADE IN/OUT] selama playback.



#### CATATAN

Operasi ini juga berlaku untuk playback Lagu (halaman 54).

# Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Repertoar)

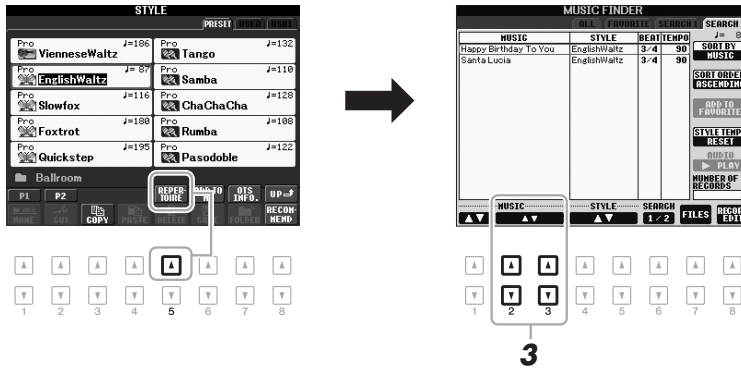
Fungsi praktis Repertoar secara otomatis memanggil pengaturan panel yang paling sesuai untuk Gaya yang dipilih saat ini.

**Kami merekomendasikan agar Anda mengimpor Record Pencari Musik sebelum menggunakan fungsi Repertoar (halaman 73).**

**1** Pilih Gaya yang dipilih dari tampilan Pemilihan Gaya (langkah 1 – 2 pada halaman 43).

**2** Tekan tombol [5 ▲] (REPETOIRE).

Beragam pengaturan panel yang cocok dengan Gaya yang dipilih akan diperlihatkan dalam tampilan.



**3** Gunakan tombol [2 ▲▼] – [3 ▲▼] untuk memilih pengaturan panel yang diinginkan.

## CATATAN

Pengaturan yang ditampilkan di sini adalah Record Pencari Musik. Anda dapat memilih pengaturan tambahan dengan menggunakan fitur Pencari Musik (halaman 73).

## CATATAN

Tergantung Gaya tertentu yang dipilih, mungkin tidak ada pengaturan panel dalam fungsi Repertoar.

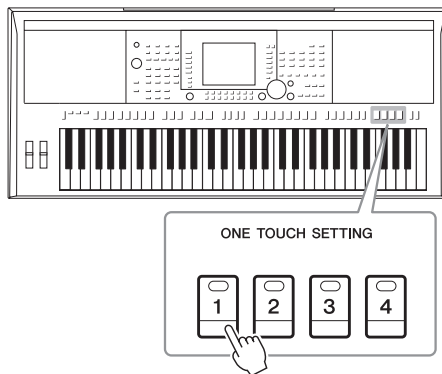


## Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan)

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

- 1 Pilih sebuah Gaya (langkah 1 – 2 pada halaman 43).
- 2 Tekan salah satu tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4].

Selain memanggil langsung semua pengaturan (Suara, efek, dsb.) yang cocok dengan Gaya saat ini, fitur ini juga secara otomatis mengaktifkan [ACMP] dan [SYNC START], sehingga Anda dapat segera mulai memainkan Gaya tersebut.



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

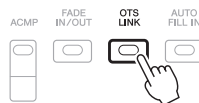
Setiap Gaya berisi empat setelan untuk Pengaturan Satu Sentuhan. Tekan tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4] lainnya untuk mencoba pengaturan yang lain.

### CATATAN

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

### Secara otomatis mengubah Pengaturan Satu Sentuhan dengan bagian Utama

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



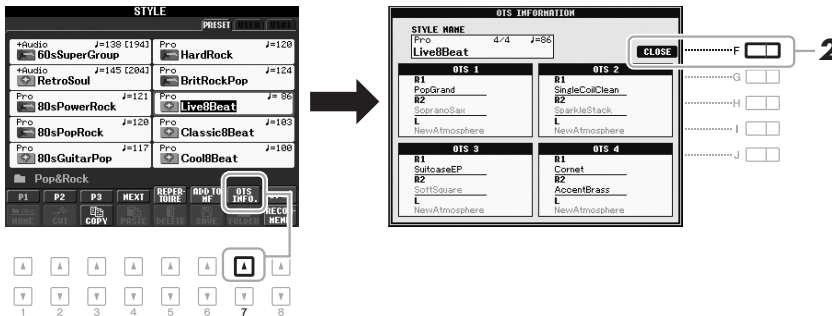
### CATATAN

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

## Mengonfirmasi isi Pengaturan Satu Sentuhan

Anda dapat memeriksa informasi Pengaturan Satu Sentuhan [1] – [4] yang telah ditetapkan ke Gaya yang dipilih saat ini.

- 1 Dalam tampilan Pemilihan Gaya, tekan tombol [7 ▲] (OTS INFO.) untuk memanggil tampilan Informasi.



### CATATAN

Anda juga dapat memanggil tampilan Informasi dengan menekan tombol [DIRECT ACCESS] kemudian menekan salah satu tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4].

- 2 Tekan tombol [F] (CLOSE) untuk menutup tampilan Informasi.

## Memanggil Gaya Optimal untuk Permainan Anda (Rekomendasi Gaya)

Fungsi praktis ini “merekendasikan” Gaya yang optimal untuk lagu yang ingin Anda mainkan, berdasarkan irama yang Anda mainkan untuk hitungan satu atau dua.

- 1 Dalam tampilan pemilihan Gaya (halaman 43), tekan tombol [8 ▼] (RECOMMEND) untuk memanggil tampilan STYLE RECOMMENDER.

Keyboard dibagi oleh kunci B1 ke dalam dua bagian di bawah ini.



Instrumen Drum (Kick, Snare, dan Hi-Hat) ditetapkan ke sebelah kiri kunci B1 sedangkan bunyi Piano ditetapkan ke sebelah kanan.



# Mengaktifkan/Menonaktifkan Bagian Gaya dan Mengubah Suara

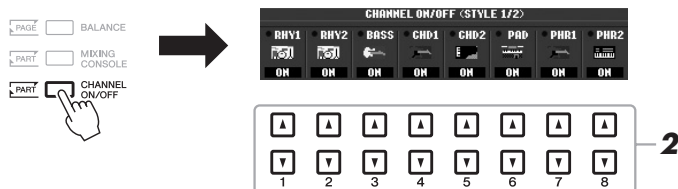
Gaya berisi kanal-kanal berikut ini. Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Gaya dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal secara selektif saat Gaya dimainkan.

## Kanal-kanal Style

- **RHY1/2 (Irama 1/2):** Inilah bagian dasar sebuah Gaya, yang berisi pola irama drum dan perkusi.
  - **BASS:** Bagian bass menggunakan beragam bunyi instrumen yang cocok dengan Gaya.
  - **CHD1/2 (Akor 1/2):** Ini bagian pendukung akor ritmis, umumnya digunakan bersama Suara piano atau gitar.
  - **PAD:** Bagian ini digunakan untuk instrumen yang ditahan (sustain) seperti dawai, organ, paduan suara, dsb.
  - **PHR1/2 (Frasa 1/2):** Bagian-bagian ini digunakan untuk tabuhan drum yang enerjik, akor arpeggio, dan ekstra lain yang membuat pengiring jadi lebih menarik.
- (PSR-S950)
- **AUDIO:** Ini adalah bagian audio dari Gaya Audio (halaman 44).

## 1 Tekan tombol [CHANNEL ON/OFF] beberapa kali untuk memanggil tampilan CHANNEL ON/OFF (STYLE). (PSR-S750 hanya mempunyai satu tampilan.)

Di PSR-S950, menekan tombol [CHANNEL ON/OFF] lagi akan memanggil halaman CHANNEL ON/OFF kedua (STYLE 2/2).



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

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

### CATATAN

Anda dapat menyimpan pengaturan di sini ke Memori Registrasi. Lihat halaman 79.

## Mengubah Suara untuk setiap kanal

Jika perlu, tekan tombol [1 ▲] – [8 ▲] untuk mengubah Suara kanal yang bersangkutan.

Tampilan Pemilihan Suara dipanggil di mana Anda dapat memilih Suara yang akan digunakan untuk kanal tersebut. Lihat halaman 32.

### CATATAN

Kanal Audio tidak mempunyai Suara sehingga tidak dapat diubah.

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

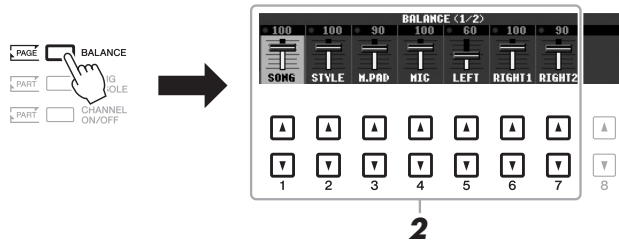
### CATATAN

Bila muncul tampilan Utama, tampilan CHANNEL ON/OFF tidak dapat ditutup.

# Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Gaya dan Keyboard

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

## 1 Tekan tombol [BALANCE] untuk memanggil tampilan BALANCE (1/2).



## 2 Sesuaikan volume Gaya dengan menggunakan tombol [2 ▲▼] dan volume keyboard dengan menggunakan tombol [5 ▲▼] – [7 ▲▼].

Dengan tombol [1 ▲▼] – [7 ▲▼], Anda dapat menyesuaikan volume Lagu, Gaya, Multi Pad, MIC (untuk PSR-S950) dan bagian-bagian keyboard.

## 3 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan BALANCE.

### CATATAN

Bila muncul tampilan Utama, tampilan BALANCE tidak dapat ditutup.

### CATATAN

Dalam tampilan Konsol Pencampur, Anda dapat menyesuaikan volume setiap bagian Gaya. Lihat halaman 87.

## Fitur Lanjutan

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



### Memilih jenis Penjarian Akor:

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING

### Pengaturan terkait playback Gaya:

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] STYLE SETTING

### Pengaturan Titik Pisah:

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT

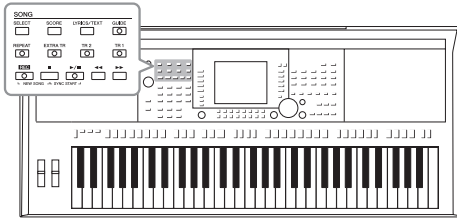
### Mengingat Pengaturan Orisinal Satu Sentuhan:

[MEMORY] + ONE TOUCH SETTING [1] – [4]

### Membuat/Mengedit Gaya (Pembuat Gaya):

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR

- Perekaman Realtime: → TAB [◀][▶] BASIC
- Perekaman Langkah: → TAB [◀][▶] EDIT → [G] STEP REC
- Perakitan Gaya: → TAB [◀][▶] ASSEMBLY
- Mengedit rasa ritmis: → TAB [◀][▶] GROOVE
- Mengedit data untuk setiap kanal: → TAB [◀][▶] CHANNEL
- Membuat pengaturan Format File Gaya: → TAB [◀][▶] PARAMETER



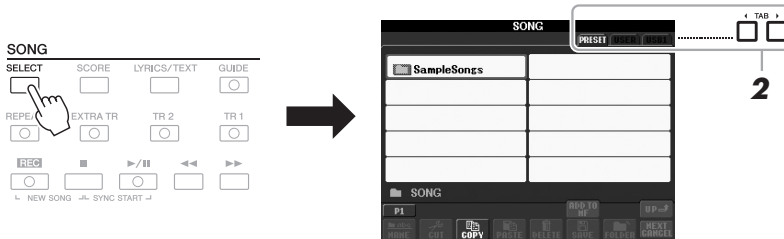
Untuk PSR-S950/S750, yang dimaksud “Lagu” adalah lagu-lagu MIDI berisi lagu preset, file berformat MIDI yang tersedia secara komersial, dsb. Selain dapat memainkan Lagu dan mendengarkannya, Anda juga dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu dan merekam permainan Anda sebagai sebuah Lagu.

## Playback Lagu

Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut.

- Lagu Preset (di halaman PRESET pada tampilan Pemilihan Lagu)
- Lagu rekaman Anda sendiri (lihat halaman 60 untuk mengetahui instruksi tentang perekaman)
- Data Lagu yang tersedia secara komersial: SMF (Standard MIDI File)

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



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

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

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

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

#### CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang playback lagu (file) audio, lihat halaman 64.

#### CATATAN

Untuk informasi tentang format data yang kompatibel, lihat halaman 6.

#### CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca “Menghubungkan Memori Flash USB” pada halaman 92.

#### CATATAN

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

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



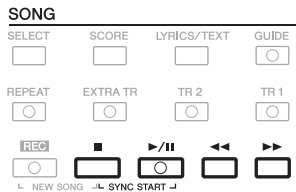
**Mengantre Lagu berikutnya untuk playback**

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

**5 Tekan tombol SONG [■] (STOP) untuk menghentikan playback.**



**Pengoperasian Selama Playback**



**• Sinkronisasi Mulai**

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

**• Jeda**

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

**• Mundur/Maju Cepat**

.....Tekan tombol [◀◀] (REW) atau [▶▶] (FF) sekali untuk mundur/maju satu hitungan. Tahan tombol [◀◀] (REW) or [▶▶] (FF) untuk menyusuri mundur/maju terus-menerus.

**CATATAN**

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume Lagu antara Lagu dan Keyboard. Lihat halaman 53. Dalam tampilan Konsol Pencampur, Anda dapat menyesuaikan volume setiap bagian Lagu. Lihat halaman 87.

**CATATAN**

Anda juga dapat mengaktifkan atau menonaktifkan bagian tertentu. Lihat halaman 57.

Menekan tombol [**◀◀**] (REW) atau [**▶▶**] (FF) akan memanggil jendela pop-up yang menampilkan nomor hitungan saat ini (atau nomor Tanda Frasa) di tampilan. Saat jendela pop-up Posisi Lagu muncul pada tampilan, Anda juga dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] untuk menyesuaikan nilainya.



### CATATAN

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

### • Menyesuaikan Tempo

Sama prosedurnya dengan tempo Gaya. Lihat halaman 47.

### • Timbul/Menghilang

Sama prosedurnya dengan Gaya. Lihat halaman 47.

### CATATAN

Anda dapat melakukan transposisi playback Lagu. Lihat halaman 38.

## Menampilkan Notasi Musik (Not)

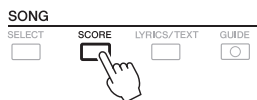
Anda dapat melihat notasi musik (not) untuk Lagu yang dipilih. Kami menyarankan agar Anda membaca notasi musik dengan saksama sebelum mulai mempraktikkan.

### 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 3 pada halaman 54).

### 2 Tekan tombol [SCORE] untuk memanggil tampilan Not.

Anda dapat memeriksa seluruh notasi dengan menggunakan tombol TAB [**◀**][**▶**] saat playback Lagu dihentikan.

Saat memulai playback, “bola” memantul-mantul seiring not, yang menunjukkan posisi saat ini.



### CATATAN

Instrumen dapat menampilkan notasi musik untuk Lagu rekaman Anda.

### CATATAN

Instrumen tidak dapat menampilkan notasi musik untuk data musik yang tersedia secara komersial kecuali data yang secara khusus mengizinkan not ditampilkan.

### CATATAN

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

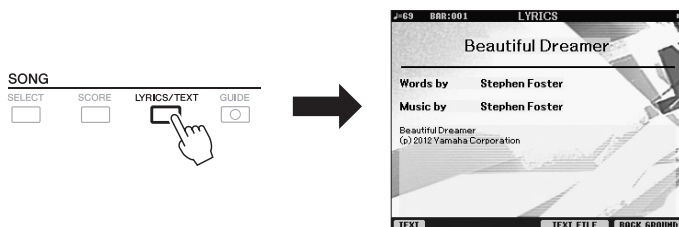
Anda dapat mengubah gaya notasi yang ditampilkan dengan menggunakan tombol [1 **▲▼**] – [8 **▲▼**]. Hanya kanal yang dipilih yang diaktifkan sedangkan yang lain tidak diaktifkan. Untuk membatalkan playback solo, tekan lagi tombol yang sama.



## Menampilkan Lirik (Teks)

Bila Lagu yang dipilih berisi data lirik, Anda dapat melihatnya pada tampilan instrumen selama playback. Sekalipun Lagu tidak berisi data lirik, Anda dapat melihat lirik pada tampilan dengan memuat file teks (.txt) yang telah dibuat pada komputer melalui memori flash USB. Dengan menampilkan teks akan memungkinkan beragam kemudahan yang berguna, seperti menampilkan lirik, nama akor, dan not teks.

- 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 3 pada halaman 54).
- 2 Tekan tombol [LYRICS/TEXT] untuk memanggil tampilan Lirik.  
Bila data Lagu berisi data lirik, lirik tersebut akan ditampilkan pada tampilan. Anda dapat memeriksa seluruh lirik dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶] saat playback Lagu dihentikan. Begitu playback Lagu dimulai, warna lirik akan berubah, yang menunjukkan posisi saat ini.



Bila Anda ingin melihat file teks yang dibuat pada komputer Anda, tekan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (TEXT FILE) untuk memilih file teks yang diinginkan, kemudian tekan tombol [1 ▲▼] (TEXT) untuk menampilkan file yang dipilih.

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

### CATATAN

Informasi tentang pemilihan File Teks dapat direkam ke Memori Registrasi (halaman 79).

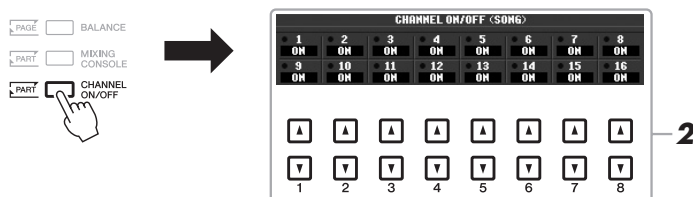
### CATATAN

(PSR-S950) Lirik (teks) dapat ditampilkan pada monitor eksternal. Lihat halaman 90.

## Mengaktifkan/Menonaktifkan Kanal Lagu

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

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



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

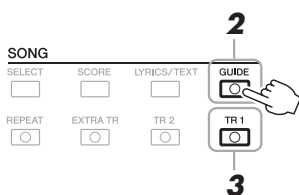
Jika Anda ingin memainkan kanal tertentu saja (playback solo), tekan dan tahan salah satu tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] untuk mengatur kanal yang diinginkan ke SOLO. Hanya kanal yang dipilih yang diaktifkan sedangkan yang lain tidak diaktifkan. Untuk membatalkan playback solo, tekan lagi tombol yang sama.

## Mempraktikkan Bagian Tangan Kanan dengan Fungsi Panduan

Anda dapat membungkam bagian tangan kanan untuk mencoba mempraktikkan bagian tersebut. Di sini, penjelasan berlaku saat Anda mempraktikkan bagian tangan kanan dengan Ikuti Lampu pada fungsi Panduan. Di tampilan Not, Ikuti Lampu menunjukkan not yang harus Anda mainkan. Anda juga dapat mempraktikkan dengan kemampuan sendiri — karena pengiring akan menunggu Anda untuk memainkan not dengan benar.

**1** Pilih sebuah Lagu dan panggil tampilan Not (halaman 56).

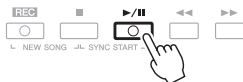
**2** Aktifkan tombol [GUIDE].



**3** Tekan tombol SONG [TR 1] untuk membungkam bagian tangan kanan.

Indikator tombol [TR 1] akan padam. Anda sekarang dapat memainkan bagian itu sendiri.

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



Praktikkan bagian yang tadi dibungkam sambil melihat tampilan Not.

Setelah Anda praktikkan, nonaktifkan tombol [GUIDE].

### **PENTING**

Biasanya, CH 1 ditetapkan ke tombol [TR 1], CH 2 ditetapkan ke tombol [TR 2], dan CH 3 – 16 ditetapkan ke tombol [EXTRA TR].

### **Fungsi panduan lainnya**

Ada beberapa fungsi tambahan di fitur Panduan, untuk mempraktikkan pengaturan waktu memainkan kunci (Any Key), untuk Karaoke atau untuk mempraktikkan lagu dengan kemampuan sendiri (Your Tempo).

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

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

## Playback Pengulangan

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

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



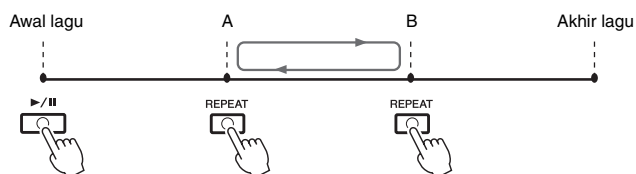
### CATATAN

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

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

- 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 3 pada halaman 54).
- 2 Tekan tombol SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) untuk memulai playback.
- 3 Tentukan rentang pengulangan.

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



### CATATAN

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

### CATATAN

Bila Anda ingin mengulang dari atas lagu ke tengah lagu:

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

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

### Menentukan rentang pengulangan saat Lagu dihentikan

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

## Merekam Permainan Anda

Anda dapat merekam permainan sendiri dan menyimpannya sebagai file Lagu ke drive USER atau memori flash USB. Ada dua macam metode perekaman: Perekaman cepat yang memungkinkan Anda secara praktis dan cepat merekam permainan, dan perekaman Multi Trek yang memungkinkan Anda merekam sejumlah bagian berbeda ke beberapa kanal. Dan karena data yang terekam berupa MIDI, Anda juga dapat dengan mudah mengedit Lagu.

### Perekaman Cepat .....lihat bagian bawah

Anda dapat merekam semua bagian permainan Anda sekaligus atau hanya bagian tertentu (bagian tangan kanan, tangan kiri, atau playback Gaya). Ini juga menjadi alat bantu praktik yang efektif, yang memudahkan Anda membandingkan permainan sendiri dengan lagu orisinal yang sedang dipraktikkan.

### Perekaman Multi Trek .....halaman 62

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

Jika Anda ingin merekam pada memori flash USB, bacalah “Menghubungkan Memori Flash USB” (halaman 92) kemudian ikuti instruksi di bawah ini setelah menghubungkan memori flash USB ke terminal [USB TO DEVICE].

### CATATAN

Data audio (kanal irama yang dibuat melalui data audio untuk Gaya Audio, Multi Pad Link Audio dan lagu audio) tidak dapat direkam ke Lagu MIDI.

### CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang perekaman lagu (file) audio, lihat halaman 67.

## Perekaman Cepat

Sebelum memulai perekaman, lakukan pengaturan panel yang diinginkan untuk permainan keyboard Anda — dengan memilih Suara, Gaya, dsb.

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



Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis akan dibuat.

### 2 Tekan tombol SONG [REC].



### CATATAN

Untuk membatalkan perekaman, tekan tombol [■] (STOP).

### Merekam bagian tertentu

Sebagai pengganti langkah 2, menekan tombol SONG [TR1] (atau tombol [TR2]) sambil menahan tombol [REC] akan memungkinkan Anda merekam bagian tangan kanan (atau tangan kiri) saja.

Menekan tombol [EXTRA TR] sambil menahan tombol [REC] akan memungkinkan perekaman playback Gaya saja.

### 3 Mulai merekam.

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



### 4 Tekan tombol SONG [■] (STOP) untuk menghentikan perekaman.



### 5 Tekan tombol SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) untuk memainkan kembali permainan yang telah direkam.



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

Lagu yang telah direkam dapat disimpan dalam tampilan Pemilihan Lagu.

- 6-1 Tekan tombol SONG [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.
- 6-2 Pilih tab yang sesuai (USER atau USB) ke mana Anda ingin menyimpan Lagu dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].
- 6-3 Tekan tombol [6 ▼] (SAVE).  
Tampilan penamaan akan dipanggil.
- 6-4 Masukkan nama file (halaman 30).
- 6-5 Tekan tombol [8 ▲] (OK) untuk menyimpan file.

#### CATATAN

Saat merekam tanpa playback Gaya, mengaktifkan [METRONOME] akan membuat sesi perekaman Anda jauh lebih efisien. Tempo Metronom dapat disesuaikan dengan tombol TEMPO [-]/[+].

#### PENTING

Untuk Perekaman Cepat, setiap bagian akan direkam ke kanal-kanal berikut.

Bagian keyboard: Ch. 1-3

Bagian Multi Pad: Ch. 5-8

Bagian Gaya: Ch. 9-16

#### CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang operasi penyimpanan, lihat "Menyimpan File" pada halaman 26.

#### PEMBERITAHUAN

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

#### CATATAN

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

## Perekaman Multi Trek

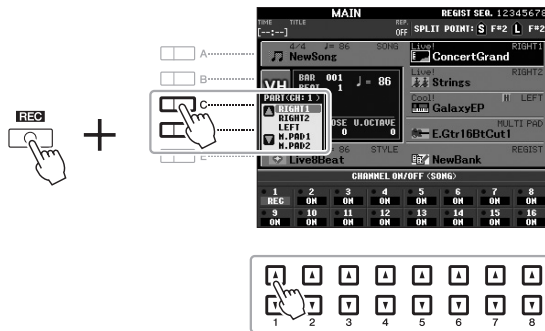
Sebelum memulai perekaman, lakukan pengaturan panel yang diinginkan untuk permainan keyboard Anda — dengan memilih Suara, Gaya, dsb.

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

Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis akan dibuat.

### 2 Sambil menahan tombol SONG [REC], tekan tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] untuk mengatur kanal yang diinginkan ke “REC.”

Jika Anda ingin merekam bagian Kanan 1 ke kanal 1, misalnya, tekan tombol [1 ▲] sambil menahan tombol [REC] untuk mengatur kanal 1 ke “REC.” Kemudian gunakan tombol [C]/[D] untuk memilih “RIGHT 1” di langkah 3.



### 3 Gunakan tombol [C]/[D] untuk menetapkan bagian yang diinginkan bagi kanal yang akan direkam.

### 4 Mulai merekam.

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



### 5 Tekan tombol SONG [■] (STOP) untuk menghentikan perekaman.

### 6 Tekan tombol SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE) untuk memainkan kembali permainan yang telah direkam.

### 7 Pilih kembali kanal lain dan rekam bagian lainnya dengan mengulangi langkah-langkah 2 hingga 6.

#### CATATAN

Untuk membatalkan perekaman, tekan tombol [■] (STOP).

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

Lagu yang telah direkam dapat disimpan dalam tampilan Pemilihan Lagu.

- 8-1** Tekan tombol SONG [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.
- 8-2** Pilih tab yang sesuai (USER atau USB) ke mana Anda ingin menyimpan Lagu dengan menggunakan tombol TAB [◀][▶].
- 8-3** Tekan tombol [6 ▼] (SAVE).  
Tampilan penamaan akan dipanggil.
- 8-4** Masukkan nama file (halaman 30).
- 8-5** Tekan tombol [8 ▲] (OK) untuk menyimpan file.

### CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang penyimpanan, lihat "Menyimpan File" pada halaman 26.

### PEMBERITAHUAN

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

### CATATAN

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

### Fitur Lanjutan

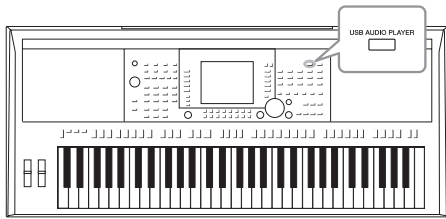
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, **Bab 3**.



<b>Mengedit pengaturan Notasi Musik:</b>	tombol [SCORE] → [1 ▲▼] – [8 ▲▼]
<b>Mengedit pengaturan tampilan Lirik/Teks:</b>	tombol [LYRICS/TEXT] → [1 ▲▼] – [8 ▲▼]
<b>Menggunakan fitur Pengiring Otomatis dengan Playback Lagu:</b>	[ACMP] → STYLE CONTROL [SYNC START] → SONG [■] + [▶/■] → STYLE CONTROL [START/STOP]
<b>Parameter yang berkaitan dengan Playback Lagu:</b>	[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keyboard dan praktik vokal menggunakan fungsi Panduan:</li> <li>• Memainkan bagian-bagian dengan Teknologi Pembantu Permainan:</li> </ul>	<p>→ [A]/[B] GUIDE MODE</p> <p>→ [8 ▲▼] P.A.T.</p>
<b>Membuat/Mengedit Lagu (Pembuat Lagu):</b>	[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merekam melodi (Perekaman Langkah):</li> <li>• Merekam akor (Perekaman Langkah):</li> <li>• Merekam ulang bagian tertentu — Penimpanan:</li> <li>• Mengedit kejadian kanal:</li> <li>• Mengedit kejadian akor, not, kejadian Eksklusif Sistem, dan lirik:</li> </ul>	<p>→ TAB [◀][▶] 1-16</p> <p>→ TAB [◀][▶] CHORD</p> <p>→ TAB [◀][▶] REC MODE</p> <p>→ TAB [◀][▶] CHANNEL</p> <p>→ TAB [◀][▶] CHORD, 1-16, SYS/EX. atau LYRICS</p>

# Audio USB

## – Playback dan Merekam File Audio –



Fungsi praktis Audio USB memungkinkan Anda memainkan file audio (WAVE atau MP3) yang disimpan ke perangkat memori flash USB — langsung dari instrumen. Selain itu, karena Anda dapat merekam permainan dan rekaman sebagai file audio (.wav) ke perangkat memori flash USB, file tersebut dapat dimainkan pada komputer, dibagikan pada teman, dan merekam CD sendiri untuk dinikmati.

### Memainkan Kembali File Audio

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

#### Format file yang dapat dimainkan kembali

.wav	Laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo	PSR-S950 PSR-S750
.mp3	MPEG-1 Audio Layer-3: Laju sampel 44,1/48,0 kHz, 64 – 320 kbps dan laju bit bervariasi, mono/stereo	PSR-S950

#### CATATAN

Waktu pemuatan file audio sedikit lebih lama daripada file lainnya.

#### CATATAN

Saat memilih file WAVE yang diinginkan dalam fungsi Link Audio (langkah 6 pada halaman 71), tombol [USB AUDIO PLAYER] tidak berfungsi.

#### CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang playback lagu MIDI, lihat halaman 54.

#### CATATAN

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

#### CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Memori Flash USB" pada halaman 92.

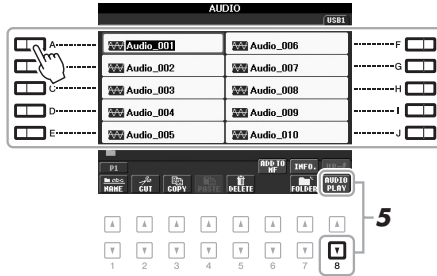
- 1 Hubungkan memori flash USB berisi file audio ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Tekan tombol [USB AUDIO PLAYER] untuk memanggil tampilan USB AUDIO PLAYER.



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



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



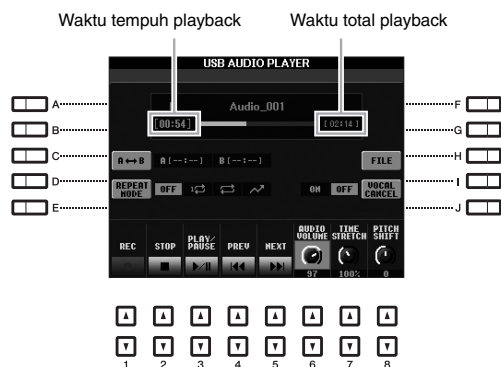
- 5 Tekan tombol [8 ▼] (AUDIO PLAY) untuk memulai playback.  
Tampilan secara otomatis dikembalikan ke USB AUDIO PLAYER.
- 6 Untuk menghentikan playback, tekan tombol [2 ▲▼] (STOP).

**PEMBERITAHUAN**

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



## Pengoperasian yang menyangkut playback



### Pengoperasian Dasar melalui tombol [▲▼]

[3 ▲▼]	PLAY/PAUSE	Memulai atau menghentikan playback sementara pada posisi saat ini.
[2 ▲▼]	STOP	Menghentikan playback.
[4 ▲▼]	PREV.	Menekan tombol ini akan memindah ke file sebelumnya; menahannya akan terus memundurnkannya melalui file saat ini (dalam detik).
[5 ▲▼]	NEXT	Menekan tombol ini akan memindah ke file berikutnya; menahannya akan terus memajukankannya melalui file saat ini (dalam detik).
[6 ▲▼] (PSR-S950)	AUDIO VOLUME	Menyesuaikan volume file audio saat ini.
[8 ▲▼] (PSR-S750)		

### Playback Pengulangan A-B melalui tombol [C] (A↔B)

Bagian yang ditetapkan (antara titik A dan B) dapat dimainkan berulang-ulang.

- Untuk mengatur titik A, tekan tombol [C] bila playback mencapai titik yang diinginkan. Waktu yang diatur sebagai titik A ditampilkan di "A [--:--]" dalam tampilan, dan diberi tanda aksentu pertama dalam bar progres playback.
- Untuk mengatur titik B, tekan tombol [C] lagi bila playback mencapai titik yang diinginkan. Waktu yang diatur sebagai titik B ditampilkan di "B [--:--]" dalam tampilan, dan diberi tanda aksentu kedua dalam bar progres playback.

Bagian A-B dari file audio sekarang akan dimainkan berulang-ulang.

- Untuk membatalkan playback Pengulangan, tekan lagi tombol [C].

### Mode Playback Pengulangan melalui tombol [D] (REPEAT MODE)

- OFF OFF Memainkan file yang dipilih, kemudian berhenti.
- SINGLE SINGLE Memainkan file yang dipilih berulang-ulang.
- ALL ALL Melanjutkan playback semua file dalam folder yang saat ini dipilih, berulang-ulang.
- RANDOM RANDOM Secara acak dan berulang-ulang memainkan semua file dalam folder saat ini.

▶▶▶ Halaman Berikutnya

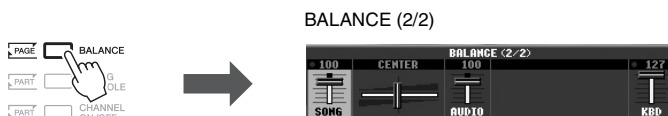
## Fitur Lanjutan hanya untuk PSR-S950

[7]	TIME STRETCH	Menyesuaikan kecepatan playback dengan membentang/memadatkan audio, dibandingkan dengan kecepatan orisinal 100%. Semakin tinggi nilainya semakin cepat temponya. <b>CATATAN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilainya dapat disesuaikan dari 70% hingga 140%.</li> <li>• Bentang Waktu tidak dapat diterapkan pada file MP3 dengan laju sampel 48,0 kHz.</li> </ul>
[8]	PITCH SHIFT	Menggeser kunci dalam seminada. <b>CATATAN</b> Pergeseran Titinada tidak dapat diterapkan pada file MP3 dengan laju sampel 48,0 kHz.
[H]	VOCAL CANCEL	Menyembunyikan atau melemahkan posisi tengah bunyi stereo. Ini memungkinkan Anda bernyanyi gaya “karaoke” cukup dengan dukungan instrumental, karena bunyi vokal biasanya di tengah citra stereo dalam rekaman.

### Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Lagu (MIDI) dan Lagu Audio

Menekan tombol [BALANCE] sekali atau dua kali akan memanggil tampilan BALANCE (2/2). Dalam tampilan ini, Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara Lagu (MIDI) dan Lagu Audio dengan menggunakan tombol [2 ▲▼] – [3 ▲▼].

Bila ini diatur ke CENTER, tingkat Lagu dan Lagu Audio akan sama. Untuk secepatnya mengembalikan keseimbangan ke CENTER, tekan tombol [2 ▲▼] dan [3 ▲▼] secara bersamaan.



## Merekam Permainan Anda sebagai Audio

Cobalah merekam permainan Anda sebagai data audio (file WAVE) ke memori flash USB.

### Bunyi yang dapat direkam:

- Bunyi yang dihasilkan melalui semua bagian keyboard, bagian Lagu, bagian Gaya, dan bagian Multi Pad.
- Bunyi pemutar audio portabel yang disalurkan melalui jack [AUX IN].
- (PSR-S950) Bunyi yang disalurkan melalui jack [MIC/LINE IN], seperti mikrofon, gitar, atau perangkat audio lainnya.

### Jumlah waktu perekaman maksimal:

- 80 menit per rekaman, walaupun ini mungkin berbeda menurut kapasitas memori flash USB.

### Data yang direkam menggunakan fungsi ini akan disimpan sebagai:

- Data WAVE stereo
- Laju sampel 44,1 kHz/resolusi 16 bit

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

### CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca “Menghubungkan Memori Flash USB” pada halaman 92.

### CATATAN

Data yang tidak dapat direkam meliputi: Gaya Audio, Lagu yang dilindungi oleh hak cipta (seperti Lagu Preset), Multi Pad Link Audio, dan bunyi metronom.

### CATATAN

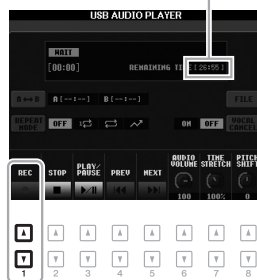
Untuk mengetahui instruksi tentang perekaman MIDI, lihat halaman 60.

- Atur Suara yang diinginkan, dsb. yang ingin Anda gunakan bagi permainan.
- Tekan tombol [USB AUDIO PLAYER] untuk memanggil tampilan USB AUDIO PLAYER.



- Tekan tombol [1 ▲▼] (REC) untuk memasuki siaga perekaman. Tombol [PLAY/PAUSE] akan berkedip.

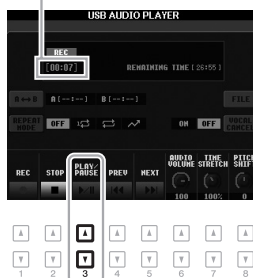
Waktu Yang Dapat Direkam



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

Waktu perekaman yang ditempuh akan ditampilkan dalam tampilan saat merekam.

Waktu tempuh perekaman



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

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

- Tekan tombol [3 ▲▼] (PLAY/PAUSE) untuk memainkan permainan yang telah direkam.

Untuk melihat permainan yang telah direkam dalam tampilan Pemilihan File, tekan tombol [H] (FILE).

#### CATATAN

Memori flash USB "USB1" akan dipilih sebagai tempat tujuan rekaman bila ada beberapa memori flash USB yang dihubungkan.

#### PEMBERITAHUAN

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

#### CATATAN

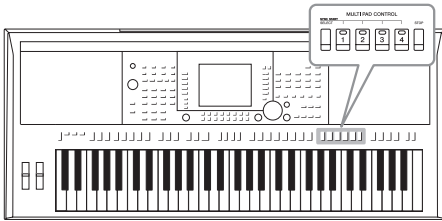
Operasi perekaman dilanjutkan, sekalipun Anda menutup tampilan USB AUDIO PLAYER dengan menekan tombol [EXIT]. Tekan tombol [USB AUDIO PLAYER] untuk memanggil tampilan USB AUDIO PLAYER lagi, kemudian hentikan rekaman dengan menekan tombol [2 ▲▼] (STOP).

#### CATATAN

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

# Multi Pad

– Menambahkan Frasa Musik pada Permainan Anda –



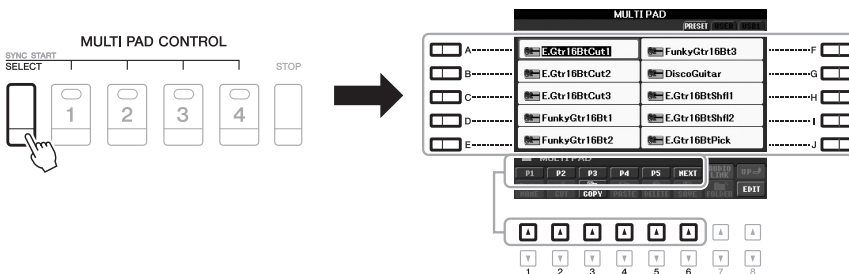
Multi Pad dapat digunakan untuk memainkan sejumlah sekuensi ritmis dan melodis singkat yang telah direkam sebelumnya, yang dapat digunakan untuk menambah pengaruh dan ragam pada permainan keyboard Anda.

Multi Pad dikelompokkan dalam beberapa Bank yang masing-masing berisi empat. Instrumen dilengkapi aneka Bank Multi Pad dalam aneka ragam genre musik. Selain itu, fungsi Link Audio Multi Pad memungkinkan Anda membuat pad baru dengan data WAVE (data Audio) untuk dimainkan selama memainkan instrumen.

## Memainkan Multi Pad

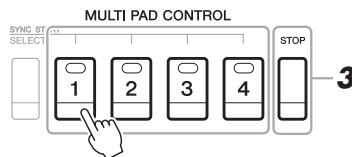
- 1 Tekan tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad, kemudian pilih bank yang diinginkan.

Pilih halaman menggunakan tombol [1 ▲] – [6 ▲] yang menunjukkan “P1, P2...” dalam tampilan atau menekan tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT] berulang-ulang, kemudian gunakan tombol [A] – [J] untuk memilih bank yang diinginkan.



- 2 Tekan tombol MULTI PAD CONTROL [1] – [4] untuk memainkan frasa Multi Pad.

Frasa yang bersangkutan (dalam hal ini, untuk Pad 1) mulai dimainkan selengkapnya pada tempo yang saat ini diatur. Anda bahkan dapat memainkan dua atau beberapa Multi Pad sekaligus.



- 3 Tekan tombol [STOP] untuk berhenti memainkan Multi Pad.

Jika Anda ingin menghentikan pad tertentu, tekan dan tahan bersamaan tombol [STOP] dan tekan pad yang ingin Anda hentikan.

### Tentang warna Multi Pad

- **Hijau:** Menunjukkan bahwa pad tersebut berisi data (frasa).
- **Merah:** Menunjukkan bahwa pad tersebut sedang dimainkan.
- **Merah (berkedip):** Menunjukkan bahwa pad tersebut sedang siaga (Sinkronisasi Mulai).

### CATATAN

Ada dua jenis data Multi Pad. Beberapa jenis akan memainkan sekali dan berhenti bila mencapai akhir. Yang lain akan dimainkan berulang-ulang (loop).

### CATATAN

Menekan pad selama memainkannya akan menghentikan permainannya dan mulai dimainkan lagi dari atas.

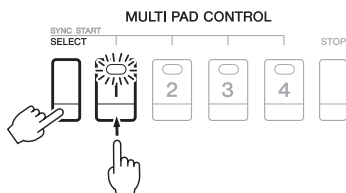
## Menggunakan Fungsi Sinkronisasi Mulai di Multi Pad

Anda dapat memulai playback Multi Pad dengan memainkan sembarang kunci atau dengan memulai playback Gaya.

### 1 Sambil menahan tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT], tekan tombol atau tombol-tombol yang diinginkan dari [1] – [4].

Tombol tersebut akan berkedip, yang menunjukkan bahwa statusnya Siaga.

Untuk membatalkan status ini, jalankan operasi yang sama, atau tekan tombol [STOP] saja untuk membatalkan status Siaga bagi semua Pad.



### 2 Mulailah playback Multi Pad.

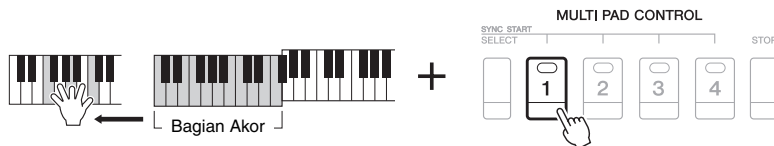
- Bila [ACMP] nonaktif, tekan sembarang not, atau mainkan sebuah Gaya.
- Bila [ACMP] aktif, mainkan sebuah akor dengan tangan kiri Anda, atau mainkan sebuah Gaya.
- Bila ditekan dua atau beberapa Multi Pad di langkah 1, tekan yang mana saja untuk memulai playback secara bersamaan.

#### **Jika Anda menjalankan langkah 1 selama playback Gaya atau Lagu:**

Untuk memulai playback Pad yang bersangkutan di atas bar berikutnya, tekan sembarang not (bila [ACMP] nonaktif) atau mainkan sebuah akor dengan tangan kiri Anda (bila [ACMP] aktif).

## Menggunakan Pencocokan Akor

Banyak frasa Multi Pad yang melodis atau chordal dan Anda dapat membuat frasa ini secara otomatis mengubah akor bersama akor yang dimainkan dengan tangan kiri Anda. Bila [ACMP] aktif atau bagian LEFT aktif, tinggal mainkan sebuah akor dengan tangan kiri Anda dan tekan sembarang Multi Pad — Pencocokan Akor akan mengubah tinanada untuk mencocokkan dengan akor yang Anda mainkan. Ingatlah, beberapa Multi Pad tidak dipengaruhi oleh Pencocokan Akor.



Dalam contoh, frasa untuk Pad 1 akan ditransposisi ke F mayor sebelum dimainkan. Cobalah beragam jenis akor saat memainkan Multi Pad.

## Menggunakan File WAVE untuk Multi Pad

Anda dapat menggunakan file WAVE, yang telah dibuat melalui fungsi Audio USB (halaman 67) atau yang tersedia secara komersial untuk playback Multi Pad. Caranya, Anda perlu membuat sebuah Multi Pad Link Audio dengan menautkan file WAVE ke setiap Multi Pad.

### CATATAN

Multi Pad Link Audio tidak dibuat maupun dimainkan selama playback, merekam siaga, maupun merekam file audio. Untuk mengetahui detail tentang file audio, lihat halaman 64.

## Membuat Multi Pad Link Audio

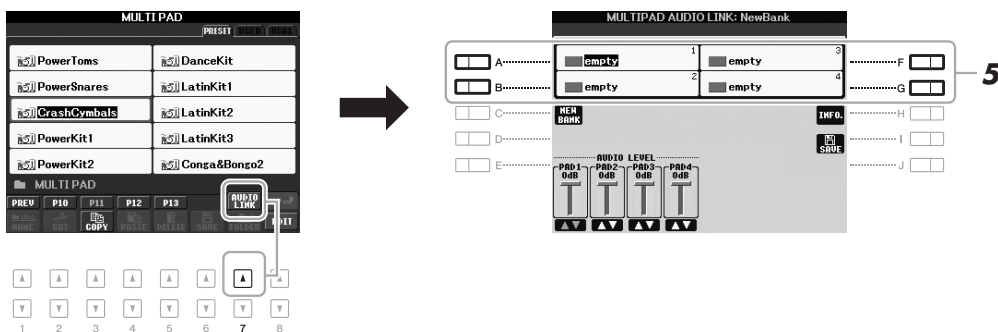
- 1 Siapkan file WAVE dalam memori flash USB.
- 2 Hubungkan memori flash USB ke terminal [USB TO DEVICE].
- 3 Tekan tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad.
- 4 Tekan tombol [7 ▲] (AUDIO LINK) untuk memanggil tampilan Link Audio Multi Pad.

### CATATAN

Anda perlu menekan tombol [C] (NEW BANK) di tampilan Link Audio Multi Pad untuk membuat sebuah Pad Audio, jika Multi Pad Link Audio telah dipilih saat Anda menekan tombol [7 ▲] (AUDIO LINK). Jika tidak, Anda tinggal memilih kembali link tersebut dalam Multi Pad Link Audio yang telah dipilih.

### CATATAN

File WAVE tidak dapat ditautkan ke Multi Pad MIDI.



- 5 Pilih Pad yang diinginkan dengan menekan salah satu tombol [A], [B], [F] dan [G].

Tampilan WAVE akan muncul.

- 6 Pilih jenis file WAVE dengan menggunakan tombol [A] – [J].

### Untuk mengonfirmasi informasi file WAVE yang dipilih:

Tekan tombol [7 ▲] (INFO.) untuk memanggil jendela informasi. Anda dapat mengonfirmasi informasi (nama file, nama judul, waktu, dan laju sampel, dsb.). Tekan tombol [F] (OK) untuk menutupnya.

- 7 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Link Audio Multi Pad.

5

Multi Pad – Menambahkan Frasa Musik pada Permainan Anda

## 8 Jika diinginkan, sesuaikan tingkat setiap file WAVE dengan menggunakan tombol [1 ▲▼] – [4 ▲▼].

Anda dapat menyesuaikan volume saat memainkan frasa Multi Pad dengan menekan tombol MULTI PAD CONTROL [1] – [4] yang bersangkutan.

### Untuk mengonfirmasi path file WAVE yang dipilih:

Tekan tombol [H] (INFO.) untuk memanggil jendela informasi. Tekan tombol [F] (OK) untuk menutupnya.

## 9 Jika Anda ingin menautkan file WAVE lain ke pad lain, ulangi langkah-langkah 5 hingga 8.

## 10 Simpan setelan tersebut sebagai Bank Multi Pad.

Tekan tombol [I] [SAVE] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad, kemudian jalankan operasi Simpan. Pengaturan Link dan Volume akan disimpan.

## 11 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Link Audio Multi Pad.

Multi Pad Link Audio yang baru dibuat diberi tanda “Audio Link” di bagian kiri atas nama file.

### Jika Anda ingin mengubah pengaturan Link:

Pilih Multi Pad Link Audio yang diinginkan, kemudian jalankan operasi yang sama dengan langkah-langkah 4 hingga 11.

### **PEMBERITAHUAN**

Pengaturan akan hilang jika Anda memilih Multi Pad Link Audio lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

## Memainkan Multi Pad Link Audio

Anda dapat memainkan Multi Pad yang telah ditetapkan file WAVE dengan memilihnya di halaman USER atau USB pada tampilan Pemilihan Bank Multi Pad. Walaupun Anda dapat memainkan melalui operasi yang sama di halaman 69, perhatikan batasan berikut.

- Pastikan menghubungkan memori flash USB berisi file WAVE.
- Playback pengulangan otomatis tidak tersedia.
- Hanya satu Pad yang dapat dimainkan untuk setiap kalinya.
- Pencocokan Akor tidak dapat diterapkan.

### **CATATAN**

Memuat file audio (file WAVE) perlu waktu sedikit lebih lama daripada file MIDI.

### **CATATAN**

Bila link ke file WAVE terputus (misalnya, saat tidak menghubungkan memori flash USB yang berisi file WAVE, dsb.), pesan “Not Found!” akan ditampilkan di atas nama Pad.

### **CATATAN**

Lampunya akan mati bila pad tersebut tidak berisi data (frasa).

### Fitur Lanjutan

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



**Pembuatan Multi Pad (Pembuat Multi Pad):**

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR

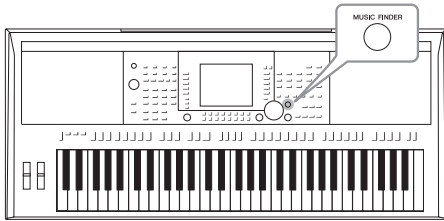
**Pengeditan Multi Pad:**

Tampilan Pemilihan Bank Multi Pad → [8 ▼] (EDIT)



# Pencari Musik

– Memanggil Pengaturan Panel Ideal untuk Permainan Anda –



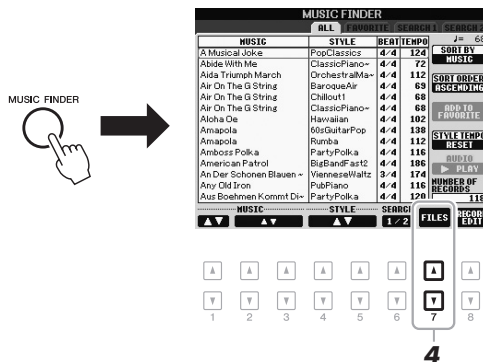
Fitur ini memungkinkan Anda memanggil pengaturan panel yang ideal untuk permainan Anda, cukup dengan memilih “Record,” genre musik, atau judul lagu. Jika Anda ingin memainkan dalam genre musik tertentu namun tidak tahu pengaturan Gaya dan Suara yang sesuai, gunakan fungsi praktis ini.

Selain itu, dengan mendaftarkan Lagu, audio, dan file Gaya yang disimpan dalam beragam lokasi ke Pencari Musik, instrumen dapat memanggil Lagu, audio, dan file Gaya yang diinginkan dengan mudah dari Record yang bersangkutan.

## Memuat pengaturan panel (Record)

Sebagai default pabrik, beberapa contoh record (pengaturan panel) telah disediakan dalam Pencari Musik. Dengan mendownload beberapa pengaturan panel dari situs web Yamaha dan memuatnya ke instrumen, Anda dapat menggunakan fungsi Pencari Musik dengan lebih praktis dan efektif. Sebelum menggunakan fungsi Pencari Musik, kami merekomendasikan agar Anda memuat pengaturan panel dengan mengikuti instruksi di bawah ini.

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



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

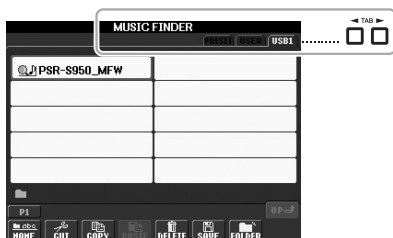
## CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca “Menghubungkan Memori Flash USB” pada halaman 92.

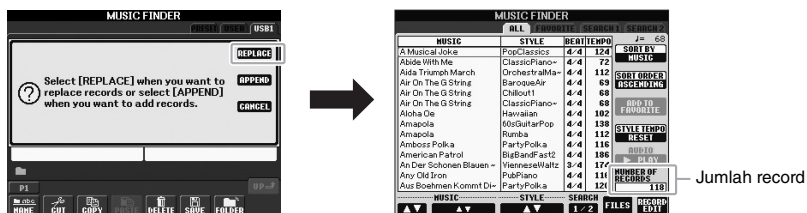
## PEMBERITAHUAN

Memuat pengaturan panel ke instrumen secara otomatis akan menimpa semua record Anda (pengaturan panel, Lagu, audio, dan file Gaya yang ditampilkan dalam tampilan MUSIC FINDER). Pastikan semua data penting telah disimpan ke USER atau USB di tampilan Bagian File (seperti yang diterangkan dalam langkah 4 di atas).

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



- Tekan tombol file yang bersangkutan untuk menampilkan pesan buat memilih REPLACE/APPEND pengaturan panel.
- Tekan tombol [F] (REPLACE) untuk menghapus semua record yang saat ini ada dalam instrumen dan menggantinya dengan record dari file yang dipilih. Tekan tombol [G] (YES) pada prompt konfirmasi.
- Tekan tombol [F] (YES) dalam tampilan pesan (menunjukkan penyelesaian operasi penggantian) untuk memanggil tampilan MUSIC FINDER. Dengan menandai jumlah record dalam tampilan MUSIC FINDER, Anda dapat mengonfirmasi record yang telah diganti.



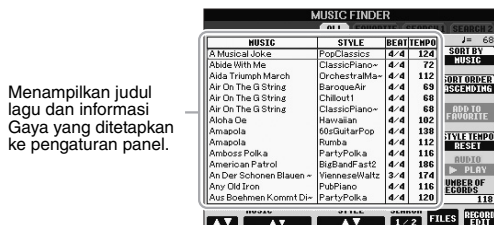
### CATATAN

Bahkan setelah mengganti record Pencari Musik, Anda dapat mengatur ulang ke pengaturan pabrik semula dengan memilih file "MusicFinderPre-set" dalam tampilan PRESET di langkah 5.

## Memilih Record (Genre Musik yang Anda Inginkan)

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

Dalam tampilan ALL, semua record ditampilkan.



### 2 Gunakan tombol [2 ▲▼]/[3 ▲▼] untuk memilih Pengaturan Panel yang diinginkan.

Anda juga dapat menggunakan putaran [DATA ENTRY] dan tombol [ENTER].

Selain memilih Pengaturan Panel yang diinginkan, ini juga secara otomatis mengaktifkan [ACMP] dan [SYNC START].

#### Menyortir record

Tekan tombol [F] (SORT BY) untuk menyortir record menurut MUSIC, STYLE, BEAT, dan TEMPO. Tekan tombol [G] (SORT ORDER) untuk mengubah urutan record (menaik atau menurun).

Saat menyortir record menurut MUSIC, Anda dapat menggunakan tombol [1 ▲▼] untuk melompati lagu secara naik atau turun dalam urutan abjad. Saat menyortir record menurut STYLE, Anda dapat menggunakan tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] untuk melompati Gaya secara naik atau turun dalam urutan abjad. Tekan tombol [▲] dan [▼] secara bersamaan untuk memindah kursor ke record pertama.

### 3 Mainkan akor di bagian tangan kiri (halaman 35) keyboard untuk memulai Gaya.

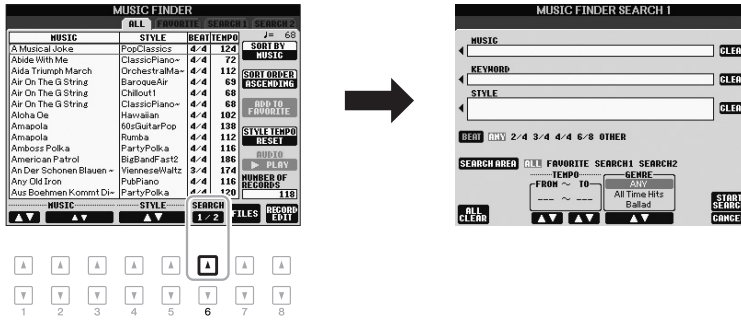
#### CATATAN

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

# Menemukan Record yang Anda Inginkan (Pengaturan Panel) melalui fungsi Cari

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

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



- 2 Masukkan kriteria pencarian.

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

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

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

## CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang memasukkan karakter, lihat halaman 30.

## CATATAN

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

## CATATAN

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

## CATATAN

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

# Mendaftarkan Lagu, Audio, atau File Gaya

Dengan mendaftarkan file Lagu, audio atau Gaya di beragam lokasi (Preset, User dan USB) ke Pencari Musik, instrumen dapat memanggil file dengan mudah dari judul lagu.

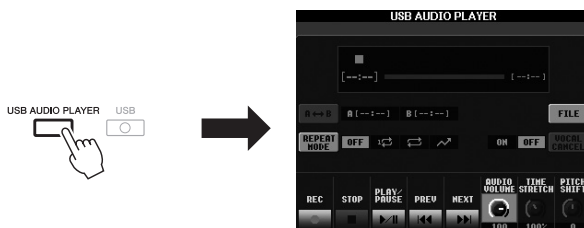
## 1 Panggil file.

### Untuk file Lagu atau Gaya:

- 1-1 Tekan tombol SONG [SELECT] atau salah satu tombol pemilihan kategori STYLE untuk menampilkan tampilan Pemilihan File.
- 1-2 Tekan tombol TAB [◀|▶] untuk memilih lokasi file yang diinginkan.

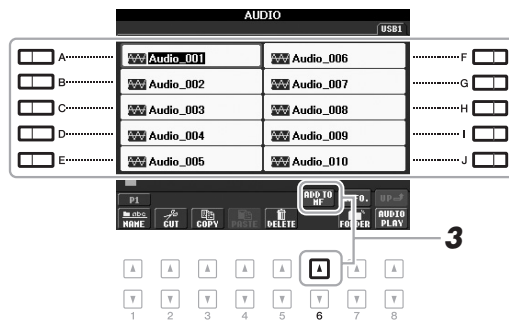
### Untuk file audio:

- 1-1 Tekan tombol [USB AUDIO PLAYER] untuk memanggil tampilan USB AUDIO PLAYER.



- 1-2 Tekan tombol [H] (FILE) untuk menampilkan file audio dalam memori flash USB.

## 2 Tekan tombol [A] – [J] sesuai dengan file yang diinginkan.



## 3 Tekan tombol [6 ▲] (ADD TO MF) untuk mendaftarkan file yang dipilih ke Pencari Musik.

Tampilan secara otomatis berubah menjadi tampilan Pengeditan Record Pencari Musik.

### CATATAN

Jika Anda ingin mendaftarkan file dalam memori flash USB, hubungkan memori flash USB berisi data ke terminal [USB TO DEVICE].

### CATATAN

Sebelum menggunakan memori flash USB, pastikan membaca "Menghubungkan Memori Flash USB" pada halaman 92.

6

Pencari Musik – Memanggil Pengaturan Panel Ideal untuk Permainan Anda –

#### 4 Tekan tombol [8 ▲] (OK) untuk menjalankan registrasi.

Tekan tombol [8 ▼] (CANCEL) untuk membatalkan registrasi.

#### 5 Konfirmasi apakah nama file terdaftar ditampilkan dalam kolom MUSIC sedangkan (SONG), (AUDIO) atau nama Gaya ditampilkan dalam kolom Gaya.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
Donauwallerl (Danube W-	VienneseWaltz	3-4	186	SORT BY
Emperor Waltz (Kaiser -	VienneseWaltz	3-4	178	STYLE
Fladenmaus Waltz	VienneseWaltz	3-4	186	
Fruehlingstänzerin-Wal-	VienneseWaltz	3-4	186	SORT ORDER
Minute Waltz	VienneseWaltz	3-4	240	RECORDS
Post And Peasant (Walt-	VienneseWaltz	3-4	186	ADD TO FAVORITE
Skater's Waltz	VienneseWaltz	3-4	186	
Tales From Vienna Woods	VienneseWaltz	3-4	182	STYLE TEMPO
Voices Of Spring	VienneseWaltz	3-4	186	RESET
Waltz Of The Flowers	VienneseWaltz	3-4	180	AUDIO
Wiener Blut	VienneseWaltz	3-4	186	PLAY
Mourning Info Dancing	WorshipFast	4-4	114	NUMBER OF RECORDS
Old To Joy	(SONG)			120
Audio_001	(AUDIO)			

## Memanggil File Terdaftar dari Pencari Musik

Anda dapat memanggil file terdaftar dalam cara yang sama dengan yang dilakukan dalam “Memilih Record (Genre Musik yang Anda Inginkan)” (halaman 75) dan “Menemukan Record yang Anda Inginkan (Pengaturan Panel) melalui fungsi Cari” (halaman 76).

- Untuk memainkan file Lagu yang dipanggil, tekan tombol SONG [▶/||] (PLAY/ PAUSE) di tombol SONG atau mulailah memainkan keyboard setelah memilih record SONG. Anda dapat menghentikan playback dengan menekan tombol SONG [■] (STOP).
- Untuk memainkan file audio yang dipanggil, tekan tombol [J] (▶ PLAY) dalam tampilan MUSIC FINDER setelah memilih record AUDIO. Anda dapat menghentikan playback dengan menekan tombol [J] (■ STOP) dalam tampilan MUSIC FINDER.
- Untuk memainkan sebuah Gaya, mulailah memainkan akor dengan tangan kiri Anda dan mainkan melodi dengan tangan kanan Anda. Anda dapat menghentikan playback dengan menekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP].

### CATATAN

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

### CATATAN

Saat mencari Lagu atau audio (halaman 76), Anda perlu mengatur kriteria pencarian sebagaimana berikut.  
STYLE: Kosong  
BEAT: ANY  
TEMPO: “---” - “---”

## Fitur Lanjutan

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



**Membuat serangkaian Record favorit:**

[MUSIC FINDER] → TAB [◀|▶] ALL → [H] ADD TO FAVORITE

**Mengedit Record:**

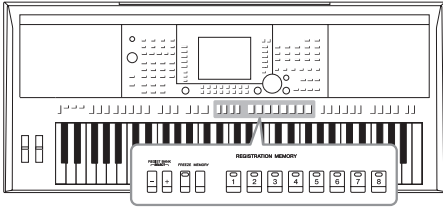
[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (RECORD EDIT)

**Menyimpan Record sebagai sebuah file:**

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] (FILES)

# Memori Registrasi

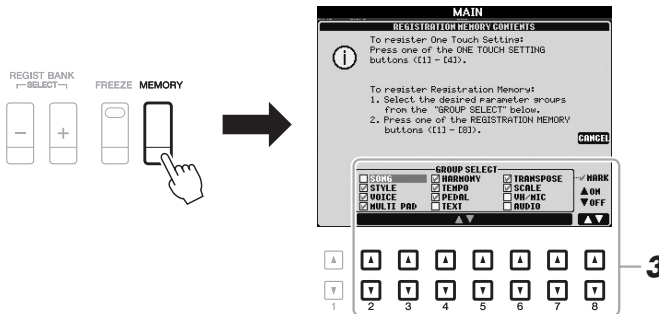
– Menyimpan dan Memanggil Pengaturan Panel Khusus –



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

## Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda

- 1 Atur berbagai kontrol panel (seperti Suara, Gaya, Efek, dan seterusnya) sebagaimana yang diinginkan.
- 2 Tekan tombol [MEMORY] di bagian REGISTRATION MEMORY. Tampilan untuk memilih item yang akan didaftarkan akan muncul.



- 3 Tentukan item yang ingin Anda daftarkan.

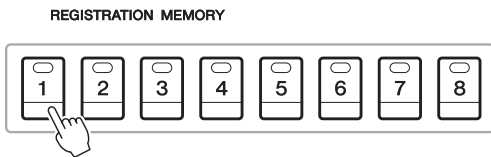
Pilih item yang diinginkan dengan menggunakan tombol [2 ▲▼] – [7 ▲▼], kemudian masukkan atau hapus tanda centang dengan menggunakan tombol [8 ▲] (MARK ON)/[8 ▼] (MARK OFF). Untuk membatalkan operasi, tekan tombol [1] (CANCEL).

### CATATAN

Lihat bagian Registration pada “Parameter Chart” dalam Data List (Daftar Data) untuk mengetahui informasi tentang parameter yang dimuat dalam setiap item. Data List (Daftar Data) tersedia di situs web Yamaha (Lihat halaman 7).

▶▶▶ Halaman Berikutnya

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



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

#### Tentang status lampu

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

#### PEMBERITAHUAN

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

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

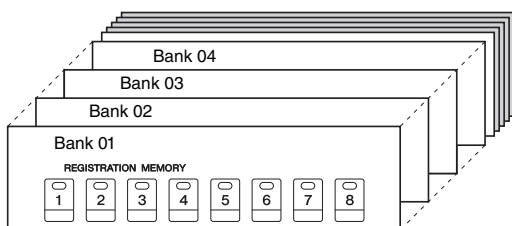
Pengaturan panel yang telah didaftarkan dapat dipanggil cukup dengan menekan tombol nomor yang diinginkan.

#### CATATAN

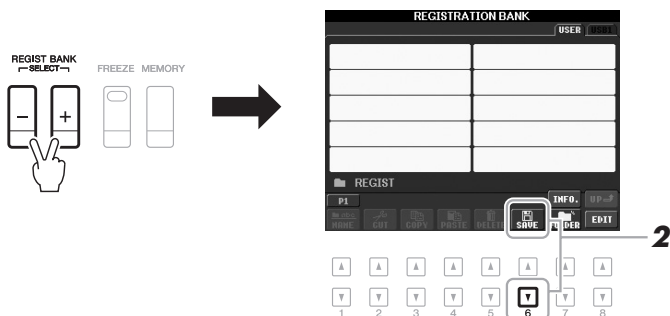
Pengaturan panel yang didaftarkan di tombol nomor akan tersimpan bila Anda mematikan instrumen. Jika Anda ingin menghapus kedelapan pengaturan panel saat ini, matikan instrumen sambil menahan kunci B5 (kunci B paling kanan di keyboard).

## Menyimpan Memori Registrasi sebagai file Bank

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



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



- 2** Tekan tombol [6 ▼] (SAVE) untuk menyimpan file Bank.

Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat halaman 26.



# Memanggil Pengaturan Panel Terdaftar

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

- 1 Tekan tombol REGIST BANK [+] dan [-] secara bersamaan untuk memanggil Tampilan Pemilihan REGISTRASI BANK.
- 2 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih sebuah Bank. Anda juga dapat menggunakan tombol REGIST BANK [-]/[+], atau putaran [DATA ENTRY] dan tombol [ENTER] untuk memilih sebuah Bank.
- 3 Tekan salah satu tombol nomor yang menyala hijau ([1] – [8]) di bagian Memori Registrasi.

## CATATAN

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

## CATATAN

Mengaktifkan tombol [FREEZE] akan menonaktifkan pemanggilan item tertentu. Untuk menggunakan fungsi ini, Anda perlu memilih item yang tidak akan dipanggil dengan mengakses [FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀|▶] FREEZE.

## Mengonfirmasi Informasi Memori Registrasi

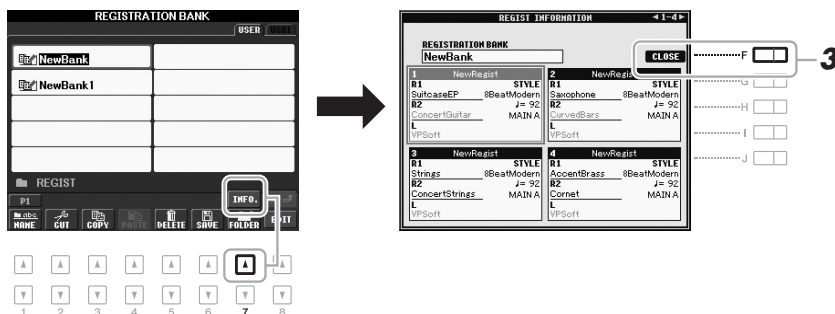
Anda dapat memanggil tampilan informasi untuk mengonfirmasi Suara dan Gaya mana yang telah diingat ke tombol [1] – [8] pada Bank Memori Registrasi.

1. Tekan secara bersamaan tombol REGIST BANK [+] dan [-] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi, kemudian gunakan tombol [A] – [J] untuk memilih Bank yang diinginkan.

### CATATAN

Jika bagian Suara tertentu dinonaktifkan, nama Suara untuk bagian tersebut akan ditampilkan dalam warna abu-abu (pada PSR-S950); pada PSR-S750, nama bagian Suara untuk bagian tersebut ditampilkan dalam warna abu-abu.

2. Tekan tombol [7 ▲] (INFO.) untuk memanggil tampilan informasi.



Dengan menggunakan tombol TAB [◀|▶], Anda dapat berpindah di antara dua halaman tampilan informasi: informasi untuk tombol Memori Registrasi [1] – [4] dan informasi untuk tombol [5] – [8].

### CATATAN

Jika bagian Suara tertentu dinonaktifkan, nama Suara untuk bagian tersebut akan ditampilkan dalam warna abu-abu (pada PSR-S950); pada PSR-S750, nama bagian Suara untuk bagian tersebut ditampilkan dalam warna abu-abu.

3. Tekan tombol [F] (CLOSE) untuk menutup tampilan informasi.

## Fitur Lanjutan

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



**Menonaktifkan pemanggilan item tertentu:**

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀|▶] FREEZE

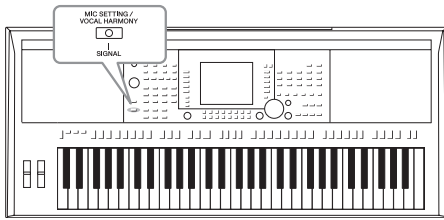
**Memanggil Registrasi Urutan nomor memori:**

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀|▶] REGISTRATION SEQUENCE

# Mikrofon

– Menambahkan Efek Harmoni Vokal pada Nyanyian Anda –

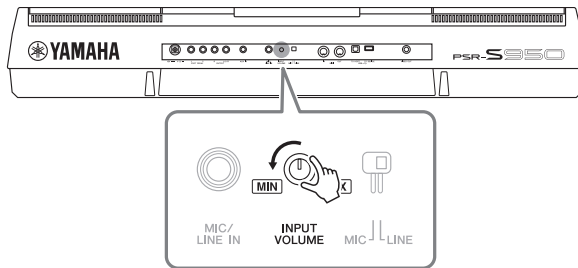
S950 S750



Dengan menghubungkan mikrofon ke jack [MIC/LINE IN] (jack telepon standar 1/4"), Anda dapat menikmati nyanyian bersama permainan keyboard Anda atau bersama playback Lagu. Instrumen mengeluarkan vokal Anda melalui speaker bawaan. Selain itu, secara otomatis Anda dapat menerapkan beragam efek Harmoni Vokal ke suara Anda saat bernyanyi.

## Menghubungkan Mikrofon

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



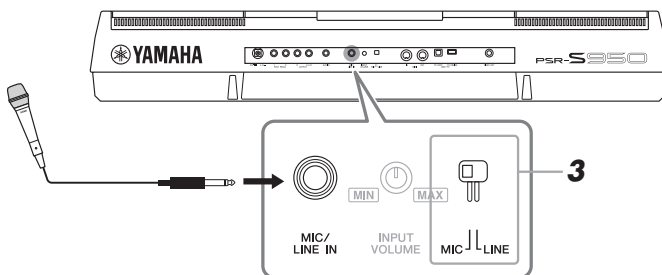
### CATATAN

Pastikan Anda mempunyai mikrofon dinamis biasa.

### CATATAN

Aturlah selalu kenop [INPUT VOLUME] ke minimal bila tidak Anda yang dihubungkan ke jack [MIC/LINE IN]. Karena jack [MIC/LINE IN] sangat sensitif, ia mungkin menyerap dan menghasilkan derau sekalipun tidak ada yang terhubung.

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

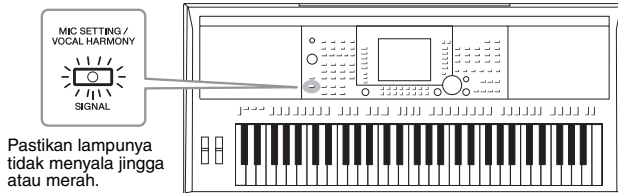


- 3 Atur sakelar [LINE MIC] ke "MIC."
- 4 Matikan instrumen.

Halaman Berikutnya

## 5 (Jika perlu, nyalakan mikrofon.) Sesuaikan kenop [INPUT VOLUME] saat bernyanyi ke mikrofon.

Sesuai kontrolnya sambil memeriksa lampu SIGNAL. Pastikan menyesuaikan kontrol sehingga lampu menyala hijau. Pastikan lampunya tidak menyala jingga atau merah, karena ini menunjukkan tingkat input terlalu tinggi.



## 6 Di bagian bawah tampilan Utama, sesuaikan keseimbangan suara mikrofon (MIC) dengan suara instrumen (halaman 53).

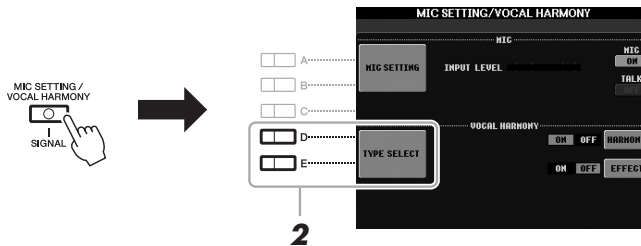
### Melepaskan mikrofon

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

## Menerapkan Efek Harmoni Vokal pada Suara Anda

Bagian ini membahas Efek Harmoni Vokal yang dapat diterapkan pada suara Anda melalui mikrofon yang telah dihubungkan dalam instruksi sebelumnya.

### 1 Tekan tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] untuk memanggil tampilan Pengaturan Mikrofon/Harmoni Vokal.






### 2 Tekan tombol [D]/[E] (TYPE SELECT) untuk memanggil tampilan Pemilihan Harmoni Vokal.

### 3 Pilih jenis Harmoni Vokal dengan menggunakan tombol [A] – [J].

Untuk memanggil halaman tampilan lainnya guna memilih lebih lanjut, tekan salah satu tombol [1 ▲] – [5 ▲].

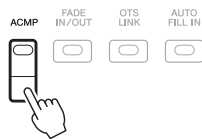
Pada tampilan, Anda dapat mengonfirmasi apakah salah satu dari tiga ikon yang ditampilkan di bawah ini telah ditetapkan ke setiap Jenis Harmoni Vokal. Ketika ikon ini masing-masing menunjukkan mode Harmoni.

Ikon	Mode	Deskripsi
 (Mikrofon)	Chordal	Not harmoni ditentukan oleh akor yang Anda mainkan di bagian akor (dengan [ACMP] diaktifkan), bagian tangan kiri (dengan [ACMP] dinonaktifkan dan [LEFT] diaktifkan) atau data akor sebuah Lagu.
 (Mikrofon dengan FX)		Not harmoni ditentukan dalam cara yang sama dengan Mikrofon di atas. Walau demikian, efek seperti Penganda Vokal dan PokerPhaser akan diterapkan. Harmoni mungkin atau mungkin tidak diterapkan sesuai dengan jenis yang dipilih. (Jika harmoni tidak diterapkan, tombol [I] (HARMONY) di tampilan Pengaturan Mikrofon/Harmoni Vokal akan diatur ke OFF.
 (Mikrofon dan keyboard)	Vocoder	Suara mikrofon dikeluarkan melalui not yang Anda mainkan pada keyboard atau melalui not playback Lagu.
	Vocoder Mono	Pada dasarnya sama dengan Vocoder. Dalam mode ini, hanya baris atau melodi not tunggal yang dapat dimainkan kembali (dengan prioritas not terakhir).

#### 4 Ikuti langkah-langkah di bawah ini, sesuai dengan Jenis (dan mode) yang Anda pilih.

##### Jika Anda memilih Jenis Harmoni Vokal Chordal:

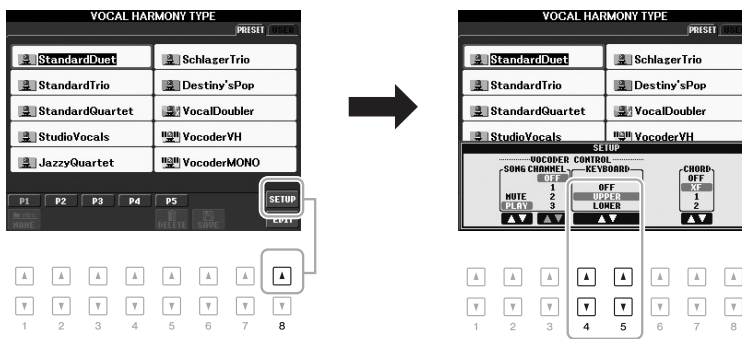
4-1 Nyalakan tombol [ACMP].



4-2 Mainkan akor dengan tangan kiri, atau mainkan Lagu yang berisi data akor.  
Harmoni vokal berdasarkan akor yang dipilih untuk nyanyian Anda.

##### Jika Anda memilih Jenis Harmoni Vokal Vocoder atau Vocoder Mono:

4-1 Panggil jendela SETUP dalam tampilan dengan menekan tombol [8 ▲].



4-2

#### **CATATAN**

Jika Anda memilih Jenis yang mempunyai ikon "FX", suara Anda akan diproses tanpa efek, namun tidak ada harmoni yang diterapkan.

**4-2** Gunakan tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] untuk mengubah pengaturan Keyboard (OFF, UPPER, LOWER), jika perlu.

Pilih UPPER agar efek Vocoder diterapkan melalui bagian yang dimainkan tangan kanan Anda, LOWER agar diterapkan melalui bagian yang dimainkan tangan kiri Anda, dan OFF agar tidak ada efek Vocoder yang diterapkan pada permainan keyboard Anda. Untuk informasi selengkapnya tentang pengaturan Keyboard guna mengontrol efek Vocoder, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) di situs web.

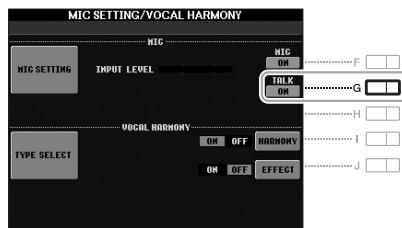
**4-3** Mainkan melodi pada keyboard atau mainkan sebuah Lagu, dan menyanyilah ke mikrofon. Anda akan mendapati bahwa Anda tidak perlu benar-benar menyanyikan not tinada. Suara mikrofon dikeluarkan melalui not yang Anda mainkan pada keyboard atau playback Lagu.

**CATATAN**

Untuk Vocoder, efek diterapkan hingga maksimal tiga not akor yang Anda mainkan; untuk Vocoder-Mono, efek hanya diterapkan pada satu not (not terakhir yang dimainkan).

**Menggunakan fungsi Bicara**

Mengaktifkan fungsi Bicara dengan menekan tombol [G] (TALK) di tampilan Pengaturan Mikrofon memungkinkan Anda untuk sementara menyembunyikan efek mikrofon atau harmoni vokal. Ini berguna bila Anda ingin berbicara di antara lagu selama permainan.



Anda juga dapat mengubah pengaturan Bicara sesuai dengan keinginan. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi).

**Fitur Lanjutan**

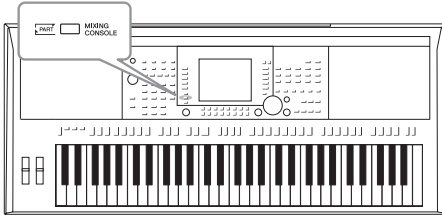
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, **Bab 8**.



<b>Mengatur parameter Kontrol Harmoni Vokal:</b>	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] (TYPE SELECT) → [8 ▲] (SETUP)
<b>Mengedit Jenis Harmoni Vokal:</b>	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] (TYPE SELECT) → (pilih jenis Harmoni Vokal) → [8 ▼] (EDIT)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengedit parameter tab Gambaran Umum:</li> <li>Mengedit parameter tab Bagian:</li> <li>Mengedit parameter tab Detail:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ TAB [◀][▶] OVERVIEW</li> <li>→ TAB [◀][▶] PART</li> <li>→ TAB [◀][▶] DETAIL</li> </ul>
<b>Pengaturan Mikrofon (Vokal/Bicara):</b>	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [A]/[B] (MIC SETTING) → TAB [◀][▶] VOCAL/TALK
<b>Menyimpan pengaturan Mikrofon:</b>	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [A]/[B] (MIC SETTING) → [H] (USER MEMORY) → [6 ▼] (SAVE)

# Konsol Pencampur

– Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –



Konsol Pencampur memberi Anda kontrol intuitif atas beragam aspek bunyi pada bagian keyboard dan kanal Lagu/Gaya, termasuk keseimbangan volume dan timbre bunyi.

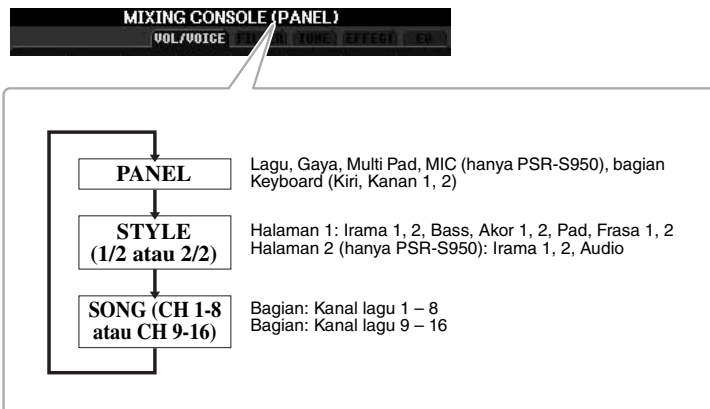
## Prosedur Dasar

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



- 2 Tekan tombol [MIXING CONSOLE] berulang-ulang untuk memanggil tampilan MIXING CONSOLE untuk bagian yang relevan.

Nama bagian ditunjukkan di bagian atas tampilan.



### CATATAN

Anda dapat berpindah antar Halaman dan Bagian pada STYLE dan SONG dengan menekan tombol [A] (PART).

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

Untuk mengetahui detail setiap Halaman tampilan, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

- **VOL/VOICE:** Mengubah Suara untuk setiap bagian dan menyesuaikan panning dan volume untuk setiap bagian.
- **FILTER:** Menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kejelasan suara.
- **TUNE:** Pengaturan yang berkaitan dengan tinada (penalaan, transpose, dsb.).
- **EFFECT:** Memilih jenis efek dan menyesuaikan kedalaman efek setiap bagian.
- **EQ:** Menyesuaikan parameter ekualisasi untuk mengoreksi nada atau timbre suara.

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

### 5 Simpan pengaturan MIXING CONSOLE Anda.

- **Untuk menyimpan pengaturan tampilan PANEL:**  
Mendaftarkannya ke Memori Registrasi (halaman 79).
- **Untuk menyimpan pengaturan tampilan STYLE:**  
Simpan sebagai data Gaya.
  1. Panggil tampilan pengoperasian.  
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR
  2. Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan REC CHANNEL.
  3. Tekan tombol [I] (SAVE) untuk memanggil tampilan Pemilihan Gaya untuk menyimpan data Anda, kemudian simpan (halaman 26).
- **Untuk menyimpan pengaturan tampilan GAYA:**  
Terlebih dahulu daftarkan pengaturan yang telah diedit sebagai bagian dari data Lagu (SETUP), kemudian simpan Lagu tersebut.
  1. Panggil tampilan pengoperasian.  
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR
  2. Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih halaman CHANNEL.
  3. Gunakan tombol [A]/[B] untuk memilih “SETUP.”
  4. Tekan tombol [D] (EXECUTE).
  5. Tekan tombol [I] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu untuk menyimpan data Anda, kemudian simpan (halaman 26).

#### CATATAN

Jika Anda menahan terus salah satu tombol [A] – [J] dan menggunakan tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] (atau putaran DATA ENTRY), Anda dapat mengatur langsung nilai parameter yang sama untuk semua bagian lainnya.

#### Fitur Lanjutan

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



<b>Mengedit parameter VOL/VOICE:</b>	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] VOL/VOICE
<b>Mengedit parameter FILTER:</b>	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] FILTER
<b>Mengedit parameter TUNE:</b>	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE
<b>Mengubah jenis Efek:</b>	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] EFFECT → [F] TYPE
<b>Mengedit parameter EQ:</b>	[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] EQ

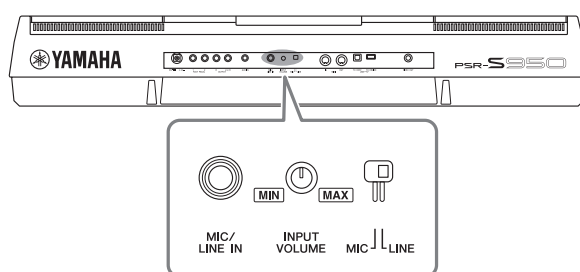
Bab ini membahas berbagai terminal dan jack pada instrumen ini. Untuk mengetahui detail tentang lokasi berbagai konektor ini, lihat “Terminal dan Kontrol Panel” pada halaman 12 – 13.

**PERHATIAN**

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

## Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC/LINE IN])

S950 S750



Anda dapat menghubungkan mikrofon, gitar, atau beragam perlengkapan lainnya ke jack [MIC/LINE IN] (jack telepon standar 1/4"). Untuk instruksi tentang menghubungkan mikrofon, lihat halaman 82.

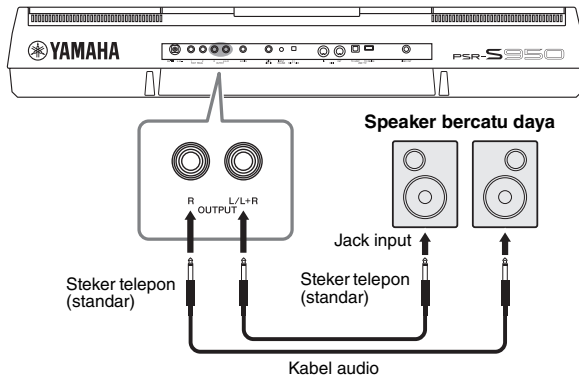
Perhatikan, Anda perlu memilih “MIC” atau “LINE IN”, tergantung perlengkapan yang dihubungkan. Bila tingkat output perlengkapan yang terhubung (misalnya mikrofon, gitar, bass) rendah, aturlah sakelar [MIC LINE] ke “MIC”. Bila tingkat output perlengkapan yang terhubung (misalnya sintetiser, keyboard,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



# Menghubungkan Perangkat Audio (jack OUTPUT [L/L+R]/[R], jack [AUX IN])

## Menggunakan Sistem Stereo Eksternal untuk Playback

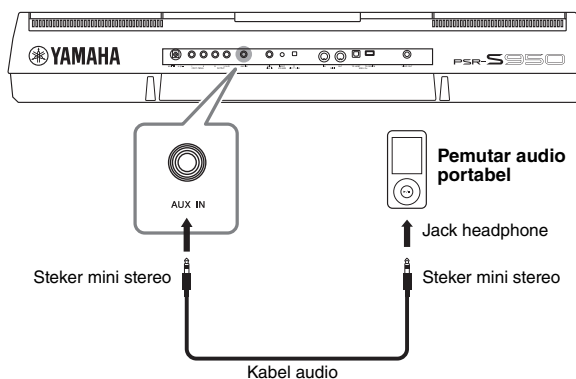
Anda dapat menghubungkan sistem stereo untuk memperkuat suara instrumen dengan menggunakan jack OUTPUT [L/L+R]/[R]. Saat menggunakan PSR-S950, suara mikrofon atau gitar yang dihubungkan ke jack [MIC/LINE IN] di instrumen akan dikeluarkan pada waktu yang sama.



Bila semua ini telah dihubungkan, Anda dapat menggunakan putaran [MASTER VOLUME] di instrumen untuk menyesuaikan volume suara yang dikeluarkan lewat perangkat eksternal.

## Memainkan Pemutar Audio Portabel dengan Speaker Bawaan

Anda dapat menghubungkan jack headphone pemutar audio portabel ke jack [AUX IN] instrumen, agar Anda dapat mendengarkan suara pemutar audio portabel melalui speaker bawaan pada instrumen.



### CATATAN

Gunakan kabel audio dan steker adaptor yang tidak mempunyai tahanan (no).

### CATATAN

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

### PEMBERITAHUAN

Bila suara instrumen dikeluarkan ke perangkat eksternal, nyalakan dahulu instrumen, kemudian nyalakan perangkat eksternal. Balik urutan ini bila Anda mematikannya. Jika tidak, bisa terjadi kerusakan pada instrumen dan perangkat eksternal. Karena instrumen ini dapat dimatikan secara otomatis karena fungsi Mati Otomatis (halaman 15), matikan perangkat eksternal, atau nonaktifkan Mati Otomatis bila Anda tidak bermaksud mengoperasikan instrumen untuk beberapa saat.

### PEMBERITAHUAN

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

### PEMBERITAHUAN

Bila suara perangkat eksternal disalurkan ke instrumen, terlebih dahulu nyalakan perangkat eksternal, kemudian nyalakan instrumen. Balik urutan ini bila Anda mematikannya. Jika tidak, bisa terjadi kerusakan pada instrumen dan perangkat eksternal.

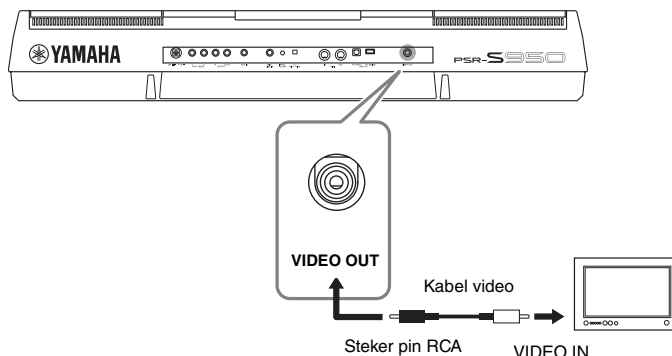
### CATATAN

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

# Menghubungkan Monitor TV Terpisah (jack [VIDEO OUT])

S950 S750

Anda dapat menghubungkan instrumen langsung ke monitor TV eksternal untuk menampilkan lirik dan akor data lagu Anda pada layar besar.



## ⚠ PERHATIAN

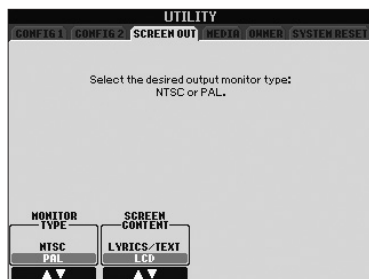
Hindari melihat monitor video atau televisi terlalu lama karena dapat merusak penglihatan Anda. Sering-seringlah beristirahat dan fokuskan mata Anda pada benda yang jauh agar mata tidak tegang.

## Pengaturan Output Layar

### 1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SCREEN OUT

### 2 Atur jenis monitor dan konten layar.



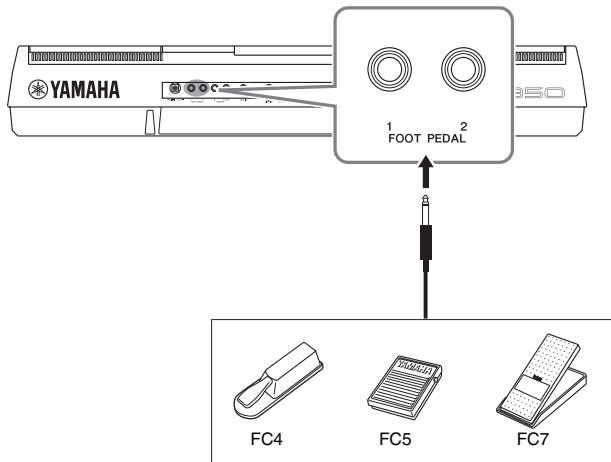
<p>[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]</p>	<p>MONITOR TYPE</p>	<p>Memilih jenis monitor output yang diinginkan (NTSC atau PAL) sesuai dengan standar yang digunakan oleh perlengkapan video Anda.</p> <p><b>CATATAN</b></p> <p>Pengaturan default instrumen untuk sinyal monitor TV eksternal adalah "PAL". Tergantung negara Anda, standar tersebut mungkin berbeda dan pengaturannya juga harus diubah. (Misalnya, NTSC biasanya digunakan di Amerika Utara.) Periksa standar yang digunakan oleh monitor TV Anda, dan jika bukan PAL, maka ubah pengaturannya ke "NTSC".</p>
<p>[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]</p>	<p>SCREEN CONTENT</p>	<p>Menentukan konten sinyal Output Video.</p> <p><b>LYRICS/TEXT:</b> Hanya lirik Lagu atau file teks yang akan disalurkan, tampilan apa pun yang dipanggil pada instrumen.</p> <p><b>LCD:</b> Tampilan yang saat ini dipilih menjadi output.</p>

# Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack [FOOT PEDAL])

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

## Fungsi default

FOOT PEDAL 1	Mengaktifkan atau menonaktifkan sustain. Gunakan sakelar kaki FC4 atau FC5.
FOOT PEDAL 2	Mengontrol Suara Artikulasi Super (halaman 35). Gunakan sakelar kaki FC4 atau FC5.



## CATATAN

Jangan menghubungkan atau melepaskan pedal saat instrumen dinyalakan.

Dengan menetapkan fungsi untuk setiap sakelar kaki/pengontrol, Anda dapat mengontrol sustain dan volume secara praktis dengan jack pedal atau mengontrol banyak fungsi lain dengan pedal.

### • Misalnya: Mengontrol Lagu Mulai/Berhenti dengan sakelar kaki

Hubungkan sakelar kaki (FC4 atau FC5) ke salah satu jack FOOT PEDAL.

Untuk menetapkan fungsi ke pedal yang terhubung, pilih "SONG PLAY/PAUSE" dalam tampilan pengoperasian: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] FOOT PEDAL.

## Fitur Lanjutan

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



**Menetapkan fungsi tertentu pada setiap pedal kaki:**

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

## Menghubungkan Memori Flash USB (terminal [USB TO DEVICE])

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

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

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

#### **CATATAN**

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

### Perangkat USB yang kompatibel

- Memori flash USB
- Hub USB

Instrumen tidak harus mendukung semua perangkat USB yang tersedia secara komersial. Yamaha tidak dapat menjamin pengoperasian perangkat USB yang Anda beli.

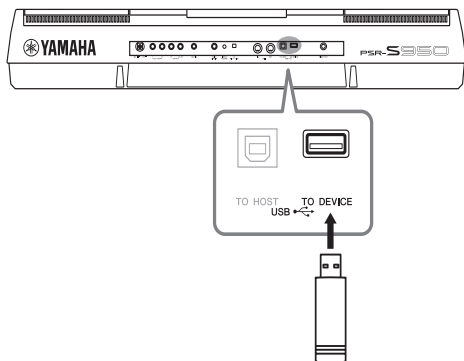
Sebelum membeli perangkat USB untuk digunakan bersama instrumen ini, harap kunjungi halaman web berikut: <http://download.yamaha.com/>

#### **CATATAN**

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

### Menghubungkan perangkat USB

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



#### **PEMBERITAHUAN**

- Hindari memasang atau melepas perangkat penyimpanan USB selama playback/perekaman, manajemen file (misalnya operasi Simpan, Salin, Hapus, dan Format) atau mengakses perangkat penyimpanan USB. Bila diabaikan, hal ini dapat "mencacatkan" pengoperasian instrumen atau merusak perangkat penyimpanan USB dan datanya.
- Bila memasang kemudian melepas perangkat penyimpanan USB (dan sebaliknya), pastikan menunggu beberapa detik sebelum pengoperasian kedua.

#### **CATATAN**

- Jika Anda ingin menghubungkan dua memori flash USB sekaligus ke sebuah terminal, Anda harus menggunakan perangkat hub USB. Hub USB harus dipasok daya sendiri (dengan sumber listrik sendiri) dan harus dinyalakan. Hanya bisa digunakan satu hub USB. Jika muncul sebuah pesan kesalahan saat menggunakan hub USB, lepaskan hub dari instrumen, kemudian nyalakan instrumen dan hubungkan kembali hub USB tersebut.
- Saat menghubungkan kabel USB, pastikan panjangnya kurang dari 3 meter.
- (PSR-S950) Instrumen ini mendukung USB 1.1 dan 2.0.
- (PSR-S750) Walaupun instrumen mendukung standar USB 1.1, Anda dapat memasang dan menggunakan perangkat penyimpanan USB 2.0 bersama instrumen ini.

### Menggunakan Memori Flash USB

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

### Jumlah memori flash USB maksimal yang diizinkan

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

### Memformat memori flash USB

Yamaha merekomendasikan agar Anda memformat memori flash USB dengan instrumen ini (halaman 93). Memori flash USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak dapat digunakan dengan benar.

#### **PEMBERITAHUAN**

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

### Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

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

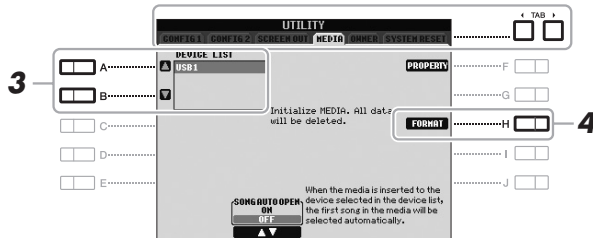
### Mematikan instrumen

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

## Memformat Memori Flash USB

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

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



- 3 Tekan tombol [A]/[B] untuk memilih memori flash USB yang akan diformat dari daftar perangkat.

Indikator USB 1 dan USB 2 akan ditampilkan sesuai dengan jumlah perangkat yang dihubungkan.

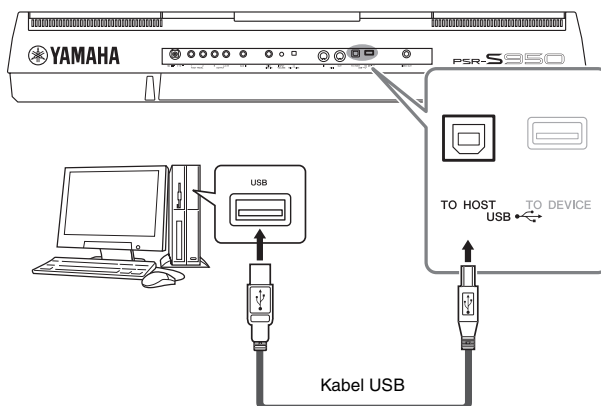
- 4 Tekan tombol [H] (FORMAT) untuk memformat memori flash USB.

### Mengonfirmasi sisa memori

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

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

Dengan menghubungkan komputer ke terminal [USB TO HOST], Anda dapat mentransfer data antara instrumen dan komputer melalui MIDI. Untuk mengetahui detail tentang menggunakan komputer bersama instrumen ini, lihat “Computer-related Operations” (Pengoperasian yang Menyangkut Komputer) pada situs web Yamaha (halaman 7).



### PEMBERITAHUAN

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

### CATATAN

Playback Gaya, Lagu, dan Multi Pad dihentikan agar operasi format dapat dijalankan.

### CATATAN

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

### PEMBERITAHUAN

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

## Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI [IN]/[OUT])

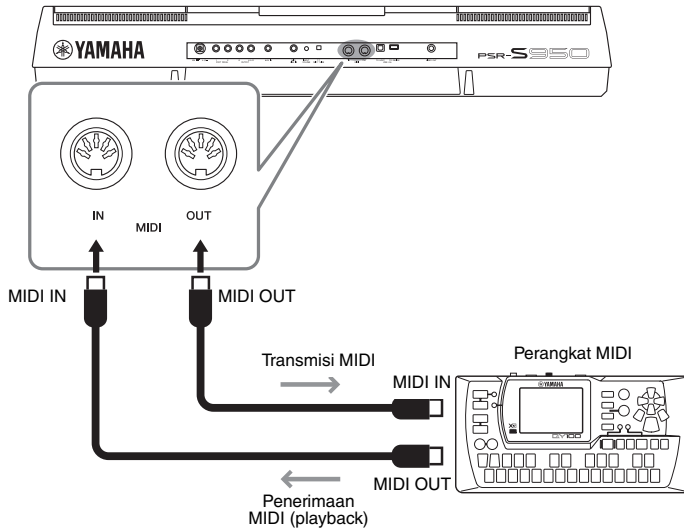
Gunakan terminal MIDI [IN]/[OUT] dan kabel MIDI standar untuk menghubungkan perangkat MIDI eksternal (keyboard, sekuenser, dsb.).

- **MIDI IN**

Menerima pesan MIDI dari perangkat MIDI lain.

- **MIDI OUT**

Mengirim pesan MIDI yang dibuat oleh instrumen ke perangkat MIDI lain.



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

### CATATAN

Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat "MIDI Basics" (Dasar-dasar MIDI) yang dapat didownload dari situs web Yamaha (halaman 7).

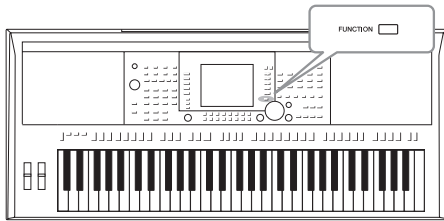
### Fitur Lanjutan

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



**Pengaturan MIDI:**

[FUNCTION] → [I] MIDI → [8 ▼] (EDIT)

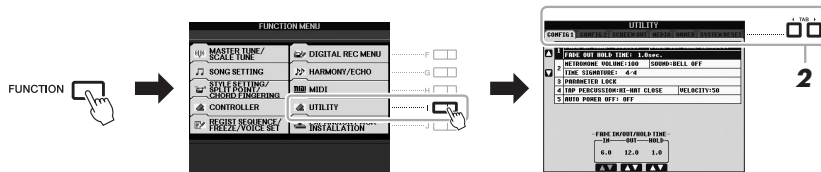


Bagian Utilitas dalam menu Fungsi menyediakan aneka alat bantu praktis dan pengaturan untuk instrumen. Ini termasuk pengaturan umum yang memengaruhi seluruh instrumen, juga pengaturan detail untuk fungsi-fungsi tertentu. Bagian ini juga berisi fungsi-fungsi pengaturan ulang data dan kontrol media penyimpanan, misalnya memformat media.

### Prosedur Dasar

#### 1 Memanggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → [I] UTILITY



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

##### • CONFIG 1

Pengaturan umum seperti waktu Timbul/Menghilang, suara metronom, kunci parameter, suara Tempo Ketukan, Mati Otomatis.

##### • CONFIG 2

Pengaturan umum seperti item yang ditampilkan untuk tampilan pemilihan Suara/Gaya, waktu tampilan pop-up, dsb.

##### • SCREEN OUT (PSR-S950)

Pengaturan konten tampilan dan jenis monitor yang diperlukan saat menghubungkan ke monitor TV (halaman 90).

##### • MEDIA

Pengaturan yang berkaitan dengan memori flash USB yang terhubung, seperti pemformatan (halaman 93) dan konfirmasi ukuran memori.

##### • OWNER

Pengaturan nama pemilik, bahasa pesan (halaman 16) dan latar belakang tampilan utama. Operasi pencadangan/pemulihan pengaturan parameter (halaman 31) juga dapat dilakukan di halaman ini.

##### • SYSTEM RESET

Mengatur ulang pengaturan instrumen.

#### 3 Jika perlu, gunakan tombol [A]/[B] untuk memilih parameter yang diinginkan.

#### 4 Ubah pengaturan dengan menggunakan tombol-tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] atau jalankan operasi dengan menggunakan tombol-tombol [D] – [J].

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

# Pemecahan Masalah

Umum	
Terdengar bunyi klik atau pop bila instrumen dinyalakan atau dimatikan.	Arus listrik sedang mengalir ke instrumen. Hal ini normal.
Terdengar berisik dari speaker instrumen.	Mungkin akan terdengar berisik jika ada telepon seluler yang digunakan di dekat instrumen atau jika telepon berdering. Matikan telepon seluler, atau gunakan jauh dari instrumen.
Ada sedikit perbedaan dalam kualitas suara antar not yang dimainkan pada keyboard.	Hal ini normal dan akibat sistem sampling instrumen.
Beberapa Suara mempunyai bunyi berulang.	
Beberapa derau atau vibrato terdengar jelas pada tinada yang lebih tinggi, tergantung Suara.	
Volume keseluruhan pelan atau tidak terdengar suara.	Volume master mungkin diatur terlalu rendah. Atur volume master ke tingkat yang sesuai dengan putaran [MASTER VOLUME].
	Semua bagian keyboard dinonaktifkan. Gunakan tombol PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] untuk mengaktifkannya.
	Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan BALANCE (halaman 53).
	Pastikan kanal yang diinginkan diatur ke ON (halaman 52, 57).
	Headphone telah dihubungkan, sehingga menonaktifkan output speaker. Lepaskan headphone.
	Tombol [FADE IN/OUT] aktif, sehingga menonaktifkan suara. Tekan tombol [FADE IN/OUT] untuk menonaktifkan fungsi.
Suara terdistorsi atau berisik.	Volume mungkin disetel terlalu tinggi. Pastikan semua pengaturan volume yang relevan telah sesuai.
	Ini mungkin disebabkan oleh pengaturan efek atau filter tertentu. Periksa pengaturan efek atau filter dan ubah bila perlu, dengan mengacu Reference Manual (Panduan Referensi).
Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal (halaman 99) instrumen. Bila melebihi polifoni maksimal, not yang paling dahulu dimainkan akan berhenti berbunyi, yang membuat not yang terakhir dimainkan dibunyikan.
Volume keyboard lebih rendah daripada volume playback Lagu/Gaya.	Volume bagian-bagian keyboard mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan BALANCE (halaman 53).
Tampilan Utama tidak muncul bahkan saat menyalakan instrumen.	Ini mungkin terjadi jika memori flash USB telah dipasang ke instrumen. Pemasangan beberapa memori flash USB mungkin mengakibatkan interval yang lama antara menyalakan instrumen dan munculnya tampilan Utama. Untuk menghindari hal ini, nyalakan instrumen setelah melepaskan perangkat.
Beberapa karakter nama file/folder berantakan.	Pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file/folder (halaman 16).
File yang ada tidak ditampilkan.	Ekstensi file (.MID, dsb.) mungkin telah diubah atau dihapus. Secara manual, ganti nama file, dengan menambahkan ekstensi yang sesuai, pada komputer.
	File data dengan nama yang berisi lebih dari 50 karakter tidak dapat ditangani oleh instrumen. Ganti nama file, dengan mengurangi jumlah karakter menjadi 50 atau kurang.
Saat instrumen dinyalakan, muncul pesan "Perangkat penyimpanan USB tidak dapat diautentikasi".	Jika Paket Ekspansi terproteksi telah diinstal ke instrumen, maka untuk menggunakan Suara atau Gaya yang dimuat dalam Paket Ekspansi tersebut Anda perlu memasang memori flash USB yang semula digunakan untuk menginstalnya. Pasang memori flash USB yang benar ke instrumen dan nyalakan lagi instrumen.



Suara	
Suara yang dipilih dari tampilan Pemilihan Suara tidak berbunyi.	Periksa apakah bagian yang dipilih telah diaktifkan atau tidak (halaman 35). Jika perlu, tekan tombol PART ON/OFF yang sesuai untuk mengaktifkan bagian tersebut.
Terdengar bunyi "tumpang-tindih" atau "ganda" yang aneh. Bunyinya sedikit berbeda setiap kali kunci dimainkan.	Bagian RIGHT 1 dan RIGHT 2 diatur ke "ON," dan kedua bagian diatur untuk memainkan Suara yang sama. Nonaktifkan bagian RIGHT 2 atau ubah Suara salah satu bagian.
Beberapa Suara akan melompat satu oktaf di tinada bila dimainkan di register yang lebih tinggi atau lebih rendah.	Hal ini normal. Beberapa Suara mempunyai batas tinada yang, bila sampai, akan menyebabkan jenis tinada ini bergeser.
Gaya	
Gaya tidak dimulai sekalipun tombol [START/STOP] telah ditekan.	Kanal Irama untuk Gaya yang dipilih mungkin tidak berisi data. Aktifkan tombol [ACMP] dan mainkan bagian tangan kiri pada keyboard untuk membunyikan bagian pengiring Gaya.
Hanya kanal irama yang dimainkan.	Pastikan fungsi Pengiring Otomatis telah diaktifkan; tekan tombol [ACMP]. Anda mungkin memainkan kunci dalam rentang tangan kanan pada keyboard. Pastikan Anda memainkan kunci dalam rentang akor keyboard.
Gaya di memori flash USB tidak dapat dipilih.	Jika ukuran data Gaya besar (sekitar 120 KB atau lebih), Gaya tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk ditangani oleh instrumen.
Lagu	
Lagu tidak dapat dipilih.	Ini mungkin karena pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file Lagu. Jika ukuran data Lagu besar (sekitar 300 KB atau lebih), Lagu tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk ditangani oleh instrumen.
Playback Lagu tidak dimulai.	Lagu berhenti di akhir data Lagu. Kembali ke awal Lagu dengan menekan tombol SONG [■] (STOP).
Playback lagu berhenti sebelum Lagu selesai.	Fungsi Panduan telah diaktifkan. (Dalam hal ini, playback dalam keadaan "menunggu" kunci yang benar dimainkan.) Tekan tombol [GUIDE] untuk menonaktifkan fungsi panduan.
Nomor hitungan berbeda dari skor di tampilan Posisi Lagu, yang ditampilkan dengan menekan tombol [◀] (REW)/[▶] (FF).	Ini terjadi saat memainkan data musik yang telah diatur dengan tempo tetap yang spesifik.
Saat memainkan Lagu, beberapa kanal tidak dimainkan.	Playback kanal-kanal ini mungkin diatur ke "OFF". Aktifkan playback untuk kanal-kanal yang telah diatur ke "OFF" (halaman 57).
Tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak ditampilkan dengan benar.	Beberapa data Lagu untuk instrumen direkam dengan pengaturan khusus "free tempo". Untuk data Lagu demikian, tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak akan ditampilkan dengan benar.

<b>Fungsi Audio USB</b>	
Pesan "This drive is busy now." muncul, kemudian rekaman dibatalkan.	Pastikan Anda menggunakan memori flash USB yang kompatibel (halaman 92).
	Pastikan memori flash USB mempunyai memori yang cukup (halaman 68).
	Jika Anda menggunakan memori flash USB berisi data yang telah direkam, periksalah terlebih dahulu bahwa tidak ada data penting di perangkat tersebut, kemudian format (halaman 93) dan coba lagi merekam.
File audio tidak dapat dipilih.	Format file mungkin tidak kompatibel dengan instrumen. Format yang kompatibel adalah: MP3 dan WAVE (PSR-S950), WAVE (PSR-S750). File dengan proteksi DRM tidak dapat dimainkan.
File terekam dimainkan pada volume yang berbeda bila dibandingkan dengan saat merekamnya.	Volume playback audio telah diubah. Mengatur nilai volume ke 100 akan memainkan file pada volume yang sama dengan saat perekamannya (halaman 67).
<b>Konsol Pencampur</b>	
Bunyi terdengar aneh atau berbeda dari harapan saat mengubah Suara irama (drum kit, dsb.) untuk Gaya atau Lagu dari Mixer.	Saat mengubah Suara irama/perkusi (drum kit, dsb.) untuk Gaya dan Lagu dari parameter VOICE, pengaturan detail yang berkaitan dengan suara drum diatur ulang, dan dalam beberapa kasus Anda mungkin tidak dapat memulihkan bunyi orisinal. Dalam hal playback Lagu, Anda dapat memulihkan bunyi orisinal ke awal Lagu dan memainkan kembali dari posisi itu. Dalam hal memainkan Gaya, Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Gaya yang sama.
<b>Mikrofon/Harmoni Vokal (PSR-S950)</b>	
Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam.	Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam melalui perekaman Lagu. Gunakan fungsi Audio USB (halaman 67).
Harmoni dapat didengar di samping bunyi mikrofon.	Harmoni Vokal diatur ke "ON". Nonaktifkan Harmoni Vokal (halaman 83).
Bunyi efek Harmoni Vokal terdistorsi atau tidak selaras.	Mikrofon vokal Anda mungkin menyerap bunyi dari luar, seperti bunyi gaya dari instrumen. Khususnya, bunyi bass dapat menyebabkan kesalahan dalam mengikuti Harmoni Vokal. Untuk mengatasi hal ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyilah sedekat mungkin dengan mikrofon.</li> <li>• Gunakan mikrofon satu arah.</li> <li>• Turunkan volume Master, volume Gaya, atau kontrol volume Lagu (halaman 14, 53).</li> </ul>
<b>Pedal Kaki</b>	
Pengaturan aktif/nonaktif untuk sakelar kaki yang terhubung ke jack FOOT PEDAL ditukar.	Matikan instrumen, kemudian nyalakan lagi tanpa menekan sakelar kaki.
<b>Jack [AUX IN]</b>	
Bunyi yang salurkan ke jack [AUX IN] terputus.	Volume output perangkat eksternal yang terhubung ke instrumen ini terlalu rendah. Naikkan volume output perangkat eksternal. Tingkat volume yang dihasilkan melalui instrumen ini dapat disesuaikan dengan menggunakan putaran [MASTER VOLUME].

# Spesifikasi

		PSR-S950	PSR-S750	
Ukuran dan Berat	Lebar x Tinggi x Tebal (tanpa Sandaran Catatan Musik)	1.002 x 148 x 437 mm (39 7/16" x 5 13/16" x 17 3/16")		
	Berat (tanpa Sandaran Catatan Musik)	11,5 kg (25 lbs., 6 oz.)	11 kg (24 lbs., 4 oz.)	
Antarmuka	Keyboard	Jumlah Kunci	61	
		Jenis	Organ	
		Respons Sentuhan	Keras 2, Keras 1, Sedang, Halus 1, Halus 2	
	Pengontrol	Roda Liukan Titinada	Ya	
		Roda Modulasi	Ya	
	Tampilan	Jenis	LCD berwarna 5,7 inci (320 x 240 dot TFT QVGA)	LCD Hitam-Putih 5,7 inci (320 x 240 dot STN QVGA)
		Kontras	—	Ya
		Bahasa	Inggris, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia	
Panel	Bahasa	Inggris		
Suara	Penghasil Nada	Teknologi Penghasil Nada AWM Stereo Sampling		
	Polifoni	Jumlah Polifoni (Maks.) 128		
	Preset	Jumlah Suara	786 + 33 Drum/SFX Kits + 480 XG + GM2 + GS (untuk Playback Lagu GS)	678 + 28 Drum/SFX Kits + 480 XG + GM2 + GS (untuk Playback Lagu GS)
		Suara yang Disediakan	62 Artikulasi Super, 23 MegaVoice, 27 Sweet!, 64 Cool!, 39 Live!, 20 Suling Organ!	38 Artikulasi Super, 18 MegaVoice, 24 Sweet!, 46 Cool!, 29 Live!, 10 Suling Organ!
	Kemampuan untuk Perluasan	Suara Ekspansi	Ya (sekitar 64 MB maks.)	
		Pengeditan	Set Suara	
	Kompatibilitas	XG, XF, GS, GM, GM2		
Bagian	Kanan 1, Kanan 2, Kiri			
Gaya	Preset	Jumlah Gaya	408	325
		Gaya yang Disediakan	25 +Audio, 1 FreePlay, 350 Pro, 32 Session	295 Pro, 30 Session
	Penjarian	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard		
	Kontrol Gaya	INTRO x 3, MAIN VARIATION x 4, FILL x 4, BREAK, ENDING x 3		
	Kompatibilitas	Format File Gaya, Format File Gaya GE		
	Kemampuan untuk Diperluas	Gaya Ekspansi	Ya	
		Gaya Audio Ekspansi	Ya (sekitar 64 MB maks.)	—
	Fitur Lainnya	Pencari Musik (Maks.)	2.500 Record	1.200 Record
Pengaturan Satu Sentuhan (OTS)		4 untuk setiap Gaya		
Lagu	Preset	Jumlah Lagu	5	
		Jumlah Lagu	Tidak terbatas (tergantung kapasitas memori flash USB)	
	Perekaman	Jumlah Trek	16	
		Kapasitas Data	sekitar 300 KB/Song	
		Fungsi Perekaman	Perekaman Cepat, Multi Perekaman, Perekaman Langkah	
Format Data	Playback	SMF (Format 0 & 1), XF		
	Perekaman	SMF (Format 0)		
Multi Pad	Preset	Jumlah Bank Multi Pad	126 bank x 4 Pad	123 bank x 4 Pad
	Audio	Link Audio	Ya	
Fungsi	Suara	Pembuat Suara	Ya	
		Harmoni/Gema	Ya	
		Sustain Panel	Ya	
		Mono/Poli	Ya	
		Informasi Suara	Ya	
	Gaya	Pembuat Gaya	Ya	
		Rekomendasi Gaya	Ya	
		Informasi OTS	Ya	
	Lagu	Pembuat Lagu	Ya	
		Fungsi Tampilan Not	Ya	
		Fungsi Tampilan Lirik	Ya	
		Pelajaran/Panduan	Ikuti Lampu, Any Key, Karao-Key, Your Tempo	
	Multi Pad	Pembuat Multi Pad	Teknologi Pembantu Permainan (P.A.T.)	Ya
			Ya	

		PSR-S950	PSR-S750	
Fungsi	Memori Registrasi	Jumlah Tombol	8 preset/bank (jumlah bank tidak terbatas, tergantung kapasitas memori flash USB)	
		Kontrol	Sekuensi Registrasi, Beku	
	Audio USB	Perekaman	.wav	
		Playback	.wav,.mp3	.wav
		Bentang Waktu	Ya	—
		Pergeseran Titinada	Ya	—
		Penyembunyian Vokal	Ya	—
	Demo/Bantuan	Demonstrasi	Ya	
	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya	
		Tempo	5 – 500, Tempo Ketukan	
		Transpose	-12 – 0 – +12	
		Penalaan	414,8 – 440 – 466,8 Hz	
		Tombol Oktaf	Ya	
	Lain-lain	Jenis Tangga Nada	9 Preset	
Fungsi Tampilan Teks		Ya		
Penyesuaian Wallpaper		Utama, Lirik	—	
Akses Langsung		Ya		
Efek	Gema	44 Preset + 3 Pengguna		
	Kor	106 Preset + 3 Pengguna	71 Preset + 3 Pengguna	
	DSP	DSP 1: 295 Preset + 3 Pengguna, DSP 2-4: 295 Preset + 10 Pengguna	DSP 1: 295 Preset + 3 Pengguna, DSP 2-4: 128 Preset + 10 Pengguna	
	EQ Master	5 Preset + 2 Pengguna		
	EQ Bagian	28 Bagian (Bagian 1, Bagian 2, Kiri, Multi Pad, Gaya x 8, Lagu x 16)		
	Efek Mikrofon	Pengontrol Derau x 1, Kompresor x 1, 3Band EQ x 1	—	
	Harmoni Vokal	Jumlah Preset	44	—
		Jumlah Pengaturan Pengguna	60	—
		Efek Vokal	23	—
	Penyimpanan	Memori Internal	sekitar 6,7 MB	sekitar 1,9 MB
Memori Internal (untuk Paket Ekspansi)		sekitar 64 MB		
Drive Eksternal		Memori Flash USB, dsb. (melalui USB TO DEVICE)		
Koneksi	DC IN	16 V		
	Mikrofon	Ya	—	
	AUX IN	Ya		
	Headphone	Ya		
	OUTPUT	R, L/L+R		
	VIDEO OUT	Ya	—	
	FOOT PEDAL	(opsional) Sakelar atau Volume x 2		
	USB TO DEVICE	Ya		
	USB TO HOST	Ya		
Amplifier dan Speaker	Amplifier	15 W x 2		
	Speaker	13 cm + 2,5 cm tweeter kubah (x 2)	13 cm + 5 cm (x 2)	
Pedal	Fungsi yang Dapat Ditetapkan	Volume, Sustain, Sostenuto, Lunak, Glide, Artikulasi Super, Lagu Main/Jeda, Gaya Mulai/Berhenti, dsb.		
Catu Daya	Adaptor Daya AC	PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha		
	Konsumsi Daya	16 W	13 W	
	Fungsi Mati Otomatis	Ya		
Aksesori yang Disertakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panduan untuk Pemilik</li> <li>• Pendaftaran Produk Anggota Online Anda memerlukan PRODUCT ID pada lembar tersebut untuk mengisi formulir Pendaftaran Pengguna.</li> <li>• Sandaran Catatan Musik</li> <li>• Adaptor daya AC (PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha)</li> </ul> Ini mungkin tidak disertakan, tergantung area Anda. Harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.			
Aksesori Opsional	Adaptor Daya AC	PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha		
	Headphone	HPE-160		
	Antarmuka USB-MIDI	UX-16		
	Sakelar kaki	FC4/FC5		
	Pengontrol kaki	FC7		
	Penyangga Keyboard	L-6/L-7 (Ukuran eksterior PSR-S950/S750 melebihi batas yang diterangkan dalam L-6 Instruksi Perakitan. Walau demikian, kami telah memastikan melalui beberapa pengujian bahwa penyangga dapat digunakan dengan aman untuk instrumen.)		

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

# Indeks

## Symbols

+Audio ..... 44

## Numerics

1-16 (Pembuat Lagu) ..... 63

## A

Adaptor ..... 14

Adaptor Daya ..... 14

Adaptor Daya AC ..... 14, 100

ADD TO FAVORITE ..... 78

ADD TO MF ..... 77

AI Full Keyboard ..... 45

Akses Langsung ..... 21

ASSEMBLY (Pembuat Gaya) ..... 53

Audio ..... 64

Audio USB ..... 64

## B

Bagian Kanan 1-2 ..... 32, 33, 35

Bagian Keyboard ..... 35

Bagian kiri ..... 34, 35

Bagian pendahuluan ..... 46

Bagian pengisian ..... 47

Bagian penutup ..... 46

Bagian utama ..... 47

Bahasa ..... 16

Bar ..... 22, 56

BASIC (Pembuat Gaya) ..... 53

BASS (Kanal Gaya) ..... 52

Bentang Waktu ..... 44, 67

Bicara ..... 85

## C

Cadangkan ..... 31

CENTER (Keseimbangan Volume) ..... 67

CHANNEL ..... 53, 57, 63

CHD1/2 (Kanal Gaya) ..... 52

CHORD ..... 45, 63

CHORD FINGERING ..... 45, 53

Chordal ..... 84

Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer) ..... 7

CONFIG 1/2 ..... 95

COPY (File) ..... 28

CUT (File) ..... 28

## D

Data List (Daftar Data) ..... 7

DELETE (Hapus) ..... 29

Demo ..... 17, 33

DSP ..... 40

## E

EDIT (Harmoni Vokal) ..... 85

EFFECT ..... 39, 87

EFFECT/EQ ..... 42

EQ ..... 87

## F

File ..... 25, 26

FILTER ..... 87

FOLDER (File) ..... 27

Footage ..... 41

Format ..... 64, 93

FREEZE ..... 81

## G

Gaya ..... 43

Gaya Audio ..... 44

Gitar ..... 88

GM ..... 6, 42

GROOVE (Pembuat Gaya) ..... 53

GS ..... 6

GUIDE MODE ..... 58

## H

Harmoni Vokal (VH) ..... 82

Harmoni/Gema ..... 39

Headphone ..... 13

## I

Ikon ..... 30

INFO ..... 33, 36, 71, 81

Istirahat (Style) ..... 47

## J

Jeda ..... 55

## K

Keseimbangan ..... 53, 67

Ketukan ..... 22

KEYBOARD/PANEL ..... 39, 42

Kiri Ditahan ..... 35

Komputer ..... 93

Konsol Pencampur ..... 86

Konten Harmonis ..... 87

Kontras ..... 16

## L

Lagu ..... 54

Lagu Terproteksi ..... 67

Link Audio ..... 71

Link OTS ..... 49

Lirik ..... 57, 90

## M

Maju Cepat ..... 55

MASTER TUNE ..... 38, 42

Mati Otomatis ..... 15

MEDIA ..... 93

MegaVoice ..... 35

Memasukkan karakter ..... 30

Memori Flash USB ..... 92

Memori Registrasi ..... 80

Metronom ..... 61

MIDI Basics (Dasar-dasar MIDI) ..... 7

Mikrofon ..... 82

Monitor TV ..... 90

MONITOR TYPE ..... 90

MONO ..... 40

MP3 ..... 64

Multi Pad .....	69	PHR1/2 (Kanal Gaya).....	52	Suara Suling Organ .....	41
Mundur .....	55	PITCH BEND RANGE .....	39	SUSTAIN.....	40
<b>N</b>		PRESET (Tampilan Pemilihan File).....	24	SYS/EX. (Pembuat Lagu).....	63
NAME (File) .....	28			SYSTEM RESET .....	31, 95
NEXT (Playback Lagu).....	55	<b>R</b>		<b>T</b>	
NEXT CANCEL .....	55	REC .....	23	Tampilan Pemilihan File.....	24
Nomor Versi.....	17	REC MODE (Pembuat Lagu) .....	63	Tampilan Utama .....	22
Not.....	56	REC WAIT .....	23	Tanda Frasa.....	56
Notasi Musik.....	56	RECOMMEND.....	50	Teknologi Pembantu Permainan (P.A.T.).....	63
<b>O</b>		Record (Pencari Musik) .....	73, 75	Teks .....	57, 90
ORGAN TYPE.....	41	RECORD EDIT .....	78	Tempo.....	47
OTS INFO .....	50	Reference Manual (Panduan Referensi) .....	7	Timbul/Menghilang .....	47
OWNER .....	16, 31	REGIST BANK.....	80	Tingkat Input.....	83
<b>P</b>		REGISTRATION SEQUENCE.....	81	Titik Pisah.....	35, 53
P.A.T (Teknologi Pembantu Permainan).....	63	Rekomendasi Gaya .....	50	Titinada .....	38, 87
PAD (Kanal Gaya).....	52	REPERTOIRE .....	48	Transpose.....	38
Paket Ekspansi.....	36	Respons Sentuh.....	40	TUNE .....	87
Paksa-keluar.....	15	RESTORE.....	31	TYPE SELECT .....	83
Panduan.....	58	RHY1/2 (Kanal Gaya).....	52	<b>U</b>	
PARAMETER (Pembuat Gaya).....	53	ROTARY SP SPEED .....	41	UP (File) .....	25
PASTE (File) .....	29	<b>S</b>		USB (Tampilan Pemilihan File) .....	24
Pembuat Gaya .....	53	S.Art! (Suara Artikulasi Super) .....	35	USER (Tampilan Pemilihan File).....	24
Pembuat Lagu.....	63	Sakelar Kaki .....	91	UTILITY .....	95
Pembuat Multi Pad.....	72	Sandaran Catatan Musik .....	12	<b>V</b>	
Pemutar Audio Portabel .....	89	SAVE (File) .....	26	Ventilasi Udara .....	12
Pencari Musik.....	73	SCALE TUNE .....	38, 42	Vibrato .....	39, 41
Pencocokan Akor .....	70	SCREEN CONTENT .....	90	Vocoder .....	84
Pengaturan Panel.....	73	SCREEN OUT .....	90	Vocoder Mono .....	84
Pengaturan Satu Sentuhan (OTS) .....	49	SEARCH (Pencari Musik).....	76	VOICE SET.....	42
Pengaturan Waktu Link OTS .....	49	SETUP (Harmoni Vokal).....	84	VOL/VOICE .....	87
Pengaturan yang Diprogram Pabrik .....	31	SFF/SFF GE.....	6	Volume.....	14, 53, 66, 67
Pengiring .....	43	Single Finger.....	45	Volume Audio .....	66
Pengiring Otomatis.....	43	Sinkronisasi Berhenti .....	46	Volume Input.....	22, 82
Pengisi Otomatis .....	47	Sinkronisasi Mulai .....	44, 46, 55, 70	VOLUME/ATTACK .....	42
Pengontrol Kaki.....	91	SMF (Standard MIDI File) .....	54	<b>W</b>	
Pengulangan .....	59, 66	SOLO .....	52	WAVE.....	64, 67, 71
Pengulangan A-B .....	59, 66	SONG SETTING.....	63	<b>X</b>	
Penyembunyian Vokal.....	67	Speaker.....	13, 89	XF.....	6
Perekaman (Audio) .....	67	Standard MIDI File (SMF) .....	54	XG.....	6, 42
Perekaman (Lagu).....	60	Status Lampu.....	46, 80		
Perekaman Cepat .....	60	STEP REC .....	53		
Perekaman Multi Trek.....	62	Style File Format (SFF).....	6		
Pergeseran Titinada.....	67	STYLE SETTING.....	53		
Pesan .....	21	Suara.....	32		
		Suara Drum.....	32		
		Suara Perkusi.....	32		

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

## AMERIKA UTARA

### KANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

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

## AMERIKA SELATAN & TENGAH

### MEKSIKO

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

### BRASIL

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

### ARGENTINA

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

### PANAMA DAN NEGARA-NEGARA

#### AMERIKA LATIN LAINNYA/ NEGARA-NEGARA KARIBIA

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

## EROPA

### INGGRIS/IRLANDIA

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

### JERMAN

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

### SWISS/LIECHTENSTEIN

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

### AUSTRIA

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

### REPUBLIK CIESKA/HONGARIA/ RUMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

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

### POLANDIA/LITHUANIA/LATVIA/ESTO- NIA

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

### BULGARIA

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

### MALTA

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

### BELANDA/ BELGIA/LUKSEMBURG

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

### PRANCIS

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

### ITALIA

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

### SPANYOL/PORTUGAL

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

### YUNANI

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

### SWEDIA

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

### DENMARK

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

### FINLANDIA

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

### NORWEGIA

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

### ISLANDIA

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

### RUSIA

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

### NEGARA-NEGARA EROPA LAINNYA

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

## AFRIKA

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

## TIMUR TENGAH

### TURKI/SIPRUS

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

### NEGARA-NEGARA LAINNYA

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

## ASIA

### REPUBLIK RAKYAT CINA

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

### HONG KONG

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

### INDIA

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

### INDONESIA

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

### KOREA

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

### MALAYSIA

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

### FILIPINA

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

### SINGAPURA

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

### TAIWAN

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

### THAILAND

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

### NEGARA-NEGARA ASIA LAINNYA

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

## OSEANIA

### AUSTRALIA

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

### SELANDIA BARU

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

### NEGARA-NEGARA DAN WILAYAH DI ASIA PASIFIK

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



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

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

205CRZC\*.\*-01A0  
Printed in Indonesia

ZA70240