



PSR-SX9000

PSR-SX7000

Workstation Digital

Panduan untuk Pemilik

Terima kasih telah membeli Workstation Digital Yamaha!

Keyboard elektrik untuk para entertainer profesional ini tidak hanya memiliki aneka pilihan Voice dan fungsi serbaguna, juga memberi Anda kesempatan memperluas konten untuk instrumen.

Kami merekomendasikan agar Anda membaca panduan ini dengan saksama agar Anda dapat memanfaatkan sepenuhnya berbagai fungsi modern dan praktis pada instrumen. Kami juga merekomendasikan agar Anda menyimpan panduan ini di tempat yang aman dan mudah dijangkau untuk referensi mendatang.

Sebelum menggunakan instrumen, pastikan membaca “TINDAKAN PENCEGAHAN” pada halaman 5-6.

Untuk instrumen

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.

Untuk adaptor AC



PERINGATAN

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



PERHATIAN

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

Untuk instrumen



PERINGATAN

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

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

Catu daya/Adaptor AC

- Jangan meletakkan kabel listrik dekat sumber panas, seperti alat pemanas atau radiator. Selain itu, jangan berlebihan menekuk karena dapat merusak kabelnya, atau meletakkan benda berat di atasnya.
- Hanya gunakan voltase yang tepat untuk instrumen sebagaimana ditentukan. Voltase yang diperlukan tertera pada pelat nama instrumen.
- Gunakan hanya adaptor yang ditentukan (halaman 119). Penggunaan adaptor yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.
- Gunakan hanya kabel listrik/steker yang disertakan.
- Periksa steker listrik secara berkala dan hilangkan kotor atau debu yang menumpuk di atasnya.

Jangan buka

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

Peringatan air

- Jangan biarkan instrumen terkena hujan, menggunakannya dekat air, atau dalam kondisi lembap atau basah, atau meletakkan wadah (seperti vas bunga, botol, atau gelas) berisi cairan yang dapat tumpah dan masuk ke celah yang ada. Jika ada cairan seperti air yang merembes ke dalam instrumen, segera matikan dan cabut stekernya dari stopkontak AC. Kemudian minta petugas servis yang kompeten di Yamaha untuk memeriksanya.
- Jangan sekali-kali memasukkan atau melepaskan steker listrik dengan tangan basah.

Peringatan kebakaran

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

Pengaruh pada perangkat elektromedis

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

Jika Anda melihat adanya kelainan

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



PERHATIAN

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

Catu daya/Adaptor AC

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

Lokasi

- Jangan meletakkan instrumen dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- Sebelum memindah instrumen, lepaskan semua kabel yang terhubung, untuk mencegah kerusakan pada kabel atau membuat orang tersandung.
- Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak. Sekalipun sakelar listriknya telah dimatikan, listrik masih mengalir ke produk walaupun kecil. Bila Anda tidak, menggunakan produk dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listrik dari stopkontak AC di dinding.

Koneksi

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

Tangani dengan berhati-hati

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

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

Selalu matikan instrumen bila tidak digunakan.

Sekalipun tombol [〇] (Standby/On) dalam status siaga (tampilan dimatikan), listrik tetap mengalir ke instrumen walaupun kecil.

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

DMI-7 2/2

PEMBERITAHUAN

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

■ Penanganan

- Jangan menggunakan instrumen dekat TV, radio, perlengkapan stereo, telepon seluler, atau perangkat listrik lainnya. Jika tidak, instrumen, TV, atau radio tersebut dapat menimbulkan bunyi berisik.
Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet, kami merekomendasikan agar Anda mengaktifkan Wi-Fi atau Bluetooth setelah mengaktifkan "Airplane Mode" (Mode Pesawat) pada perangkat itu untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
- Jangan biarkan instrumen terkena debu atau getaran yang berlebihan, atau suhu yang terlalu panas atau dingin (seperti sinar matahari langsung, dekat alat pemanas, atau dalam mobil saat tengah hari) agar panel tidak luntur, kerusakan pada komponen internal atau pengoperasian yang tidak stabil. (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.

■ Pemeliharaan

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

■ Menyimpan data

- Data pengaturan Lagu/Style/Voice/MIDI, dsb. yang telah diedit akan hilang bila Anda mematikan instrumen tanpa menyimpan. Ini juga terjadi bila instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 21). Simpan data ke instrumen, atau ke flash-drive USB/perangkat eksternal seperti komputer (halaman 33). Menyimpan data ke flash-drive USB/perangkat eksternal akan jauh lebih aman, karena data di instrumen bisa hilang akibat beberapa kegagalan, kesalahan pengoperasian, dsb. Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan melihat halaman 107.
- Untuk melindungi terhadap kehilangan data karena kerusakan flash-drive USB, kami merekomendasikan agar Anda menyimpan data penting ke flash-drive USB cadangan atau perangkat eksternal seperti komputer sebagai data cadangan.

Fitur Utama

Dengan menggantikan seri PSR-S yang telah sukses besar, PSR-SX900/SX700 menjadi generasi baru dalam hal bunyi, desain, dan pengalaman pengguna Workstation Digital. Bila Anda sedang musisi profesional maupun penghobi, instrumen ini akan memberi inspirasi dan mempertinggi permainan dan kenikmatan musik Anda.

● Voice yang luar biasa ekspresif dan realistis

PSR-SX900/SX700 memiliki seperangkat Voice autentik yang komprehensif dan mengagumkan, dan memberi Anda berbagai alat bantu untuk memainkan semua Voice ini secara lebih alami dan dengan daya ekspresi yang lebih besar.

● Style Pengiring

Berbagai Style di PSR-SX900/SX700 memberikan pengiring instrumental lengkap yang memungkinkannya memainkan aneka macam genre musik, cukup dengan memainkan akor.

● Berbagai kenop LIVE CONTROL dan tombol Assignable—Atur sendiri pengontrol Anda

Dua kenop LIVE CONTROL memungkinkan Anda secara intuitif mengontrol permainan secara real-time. Aneka macam fungsi dapat ditetapkan ke kenop, sehingga Anda dapat dengan mudah menambahkan berbagai variasi ke bunyi selama permainan. Berbagai tombol yang dapat ditetapkan memungkinkan Anda mengatur aneka fungsi dan pintasan favorit untuk mendapatkan pengoperasian yang lebih dipersonalisasi.

● Pengulang Akor—Tangan kiri virtual Anda (PSR-SX900)

Chord Looper (Pengulang Akor) memungkinkan Anda merekam urutan akor dan memainkannya kembali, sehingga membebaskan tangan kiri Anda dari memainkan akor dan memberikan peluang baru untuk menyempurnakan permainan Anda lebih baik lagi.

● Persiapan cepat dan mudah dengan Daftar Putar dan Registrasi

Daftar Putar adalah cara baru untuk mempersiapkan instrumen dengan cepat, seberapa pun besarnya koleksi musik Anda. Tata Memori Registrasi Anda ke dalam beberapa Daftar Putar praktis untuk dipanggil ulang seketika selama permainan.

● Kemampuan memperluas Voice dan Style dengan Yamaha Expansion Manager

Dengan perangkat lunak Yamaha Expansion Manager di komputer, Anda dapat terus-menerus memperluas konten bawaan instrumen dengan membuat dan menginstal Paket yang dibeli dan disesuaikan sendiri. Dengan mendukung format WAV, AIFF, SoundFont, dan bahkan REX, untuk menangani potongan audio, lingkup kemungkinan bagi bunyi dan gaya baru menjadi hampir tidak terbatas.

● Fungsi Audio

File audio (format WAV atau MP3) yang dimainkan kembali pada instrumen. Anda juga dapat merekam permainan sebagai file audio (format WAV atau MP3) ke drive User internal atau flash-drive USB secara langsung. Instrumen ini juga menyediakan berbagai fungsi pemrosesan dan pemutaran audio yang canggih dan praktis, termasuk Bentang Waktu, yang memungkinkan Anda memperlambat atau mempercepat file audio tanpa mengubah tinada, dan Pergeseran Tinada, yang memungkinkan Anda mengubah tinada tanpa memengaruhi waktu. Fungsi Vocal Cancel (Penyembunyian Vokal) secara signifikan mengurangi volume vokal dalam file audio, sehingga memungkinkan Anda menyanyi dengan gaya “karaoke”, cukup dengan dukungan instrumental. File audio juga dapat ditetapkan ke Multi Pad dan dimainkan kembali selama permainan, potensi kreatifnya sangat besar.

Format yang kompatibel untuk instrumen



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



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



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



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 Style file format 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.

Informasi

■ Tentang hak cipta

- Menyalin data musik yang tersedia secara komersial, termasuk namun tidak terbatas pada, data MIDI dan/atau data audio, dilarang keras, kecuali untuk Anda gunakan sendiri.
- Produk ini berisi dan dipaketkan bersama konten yang hak ciptanya dimiliki oleh Yamaha atau lisensi penggunaan hak cipta pihak lain yang dimiliki oleh Yamaha. Karena undang-undang hak cipta dan undang-undang terkait lainnya, Anda TIDAK diizinkan untuk menyebarkan media yang menyimpan atau merekam konten ini dan tetap nyaris sama atau sangat mirip dengan yang ada di produk ini.
 - * Konten yang diterangkan di atas berisi aplikasi komputer, data Style Pengiring, data MIDI, data WAVE, data rekaman suara, not, data not, dsb.
 - * Anda boleh menyebarkan media berisi rekaman permainan atau produksi musik Anda yang menggunakan konten ini, dan dalam hal demikian tidak diperlukan izin dari Yamaha Corporation.

■ Tentang fungsi/data yang disertakan bersama instrumen

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

Sewaktu-waktu Yamaha dapat memperbarui firmware produk tanpa pemberitahuan untuk meningkatkan fungsi dan kegunaan. Untuk memanfaatkan sepenuhnya instrumen ini, kami merekomendasikan agar Anda meningkatkan instrumen ke versi terbaru. Firmware terbaru dapat didownload dari situs web di bawah ini:

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

Pemberitahuan Hak Cipta

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

Perfect

Words and Music by Ed Sheeran

Copyright (c) 2017 Sony/ATV Music Publishing (UK) Ltd.

All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

International Copyright Secured All Rights Reserved

Symphony

Words and Music by Jack Patterson, Ina Wroldsen, Steve Mac and Ammar Malik

Copyright (c) 2017 EMI Music Publishing Ltd., Reservoir/Reverb Music Ltd., Rokstone Music, Maru Cha Cha, Lotzah Balls Soup, Where Da Kasz At? and Prescription Songs LLC

All Rights on behalf of EMI Music Publishing Ltd. Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

All Rights on behalf of Reservoir/Reverb Music Ltd. Administered Worldwide by Reservoir Media Management, Inc.

All Rights on behalf of Rokstone Music in the U.S. and Canada Administered by Universal - PolyGram International Publishing, Inc.

All Rights on behalf of Maru Cha Cha, Lotzah Balls Soup, Where Da Kasz At? and Prescription Songs LLC Administered Worldwide by Songs Of Kobalt Music Publishing

International Copyright Secured All Rights Reserved

Aksesori yang Disertakan

- Panduan untuk Pemilik (buku ini) x 1
- Pendaftaran Produk Anggota Online x 1
- Sandaran catatan musik x 1
- Adaptor AC, kabel listrik x 1

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

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-SX900/SX700.

Materi Online (Dapat didownload dari web)



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

Menjelaskan fitur lanjutan untuk instrumen, seperti membuat Style, Lagu, dan Multi Pad orisinal, serta membuat pengaturan parameter yang spesifik.



Data List (Daftar Data)

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



Pre-installed Expansion Contents List (Daftar Konten Ekspansi Terinstal)

Berisi daftar data konten ekspansi terinstal, yang khusus disediakan untuk memainkan musik yang cocok dengan daerah Anda.



Smart Device Connection Manual for iOS (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas untuk iOS) (halaman 108)

Menjelaskan cara menghubungkan instrumen ke berbagai perangkat cerdas, seperti iPhone, iPad, dsb.



Computer-related Operations (Pengoperasian yang Menyangkut Komputer) (halaman 110)

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

Untuk memperoleh semua materi ini, akseslah situs web Yamaha Downloads, kemudian masukkan nama model untuk mencari file yang diinginkan.

Yamaha Downloads

<https://id.yamaha.com/id/support/>

- Ilustrasi dan layar LCD yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- Walaupun contoh layar dan ilustrasi tentang PSR-SX900, penggunaannya sama untuk PSR-SX700.
- Tampilan diambil dari PSR-SX900, dan dalam bahasa Inggris.
- Windows adalah merek dagang terdaftar Microsoft® Corporation di Amerika Serikat dan di negara-negara lainnya.
- Apple, iTunes, Mac, Macintosh, iPhone, iPad, iPod touch, dan Lightning adalah merek dagang dari Apple Inc., yang telah terdaftar di A.S. dan di negara-negara lainnya.
- Merek kata dan logo Bluetooth® adalah merek dagang terdaftar yang dimiliki oleh Bluetooth SIG, Inc. dan penggunaan merek tersebut oleh Yamaha Corporation berdasarkan lisensi.



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

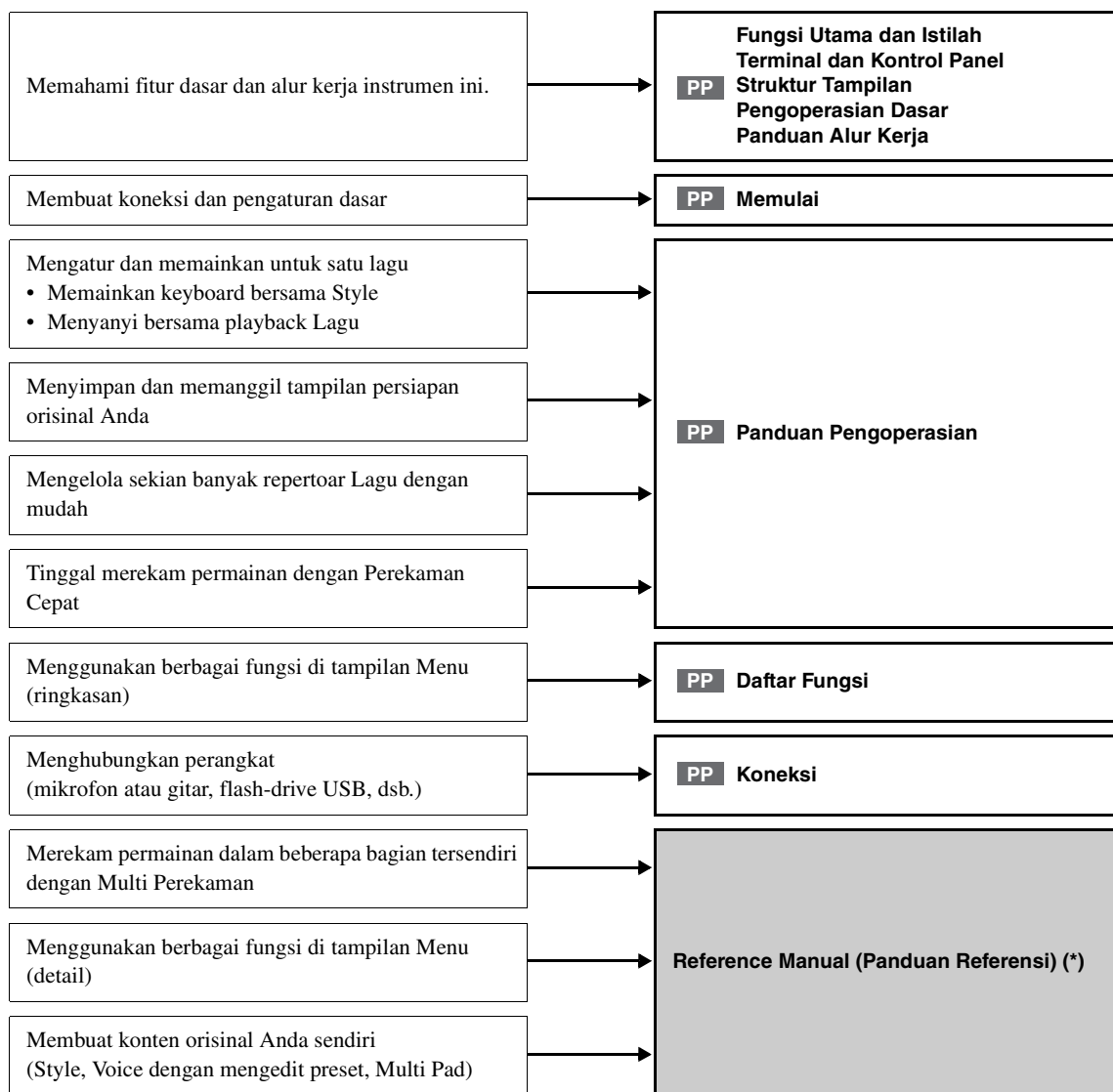
Menggunakan PSR-SX900/SX700—Gambaran Umum

Bagian ini memberikan gambaran umum mengenai berbagai macam fungsi yang tersedia di instrumen ini, dan di mana Anda dapat menemukan informasi mengenai topik-topik itu. Jika Anda membutuhkan bantuan dalam memahami suatu fitur, fungsi atau operasi—atau membutuhkan pemahaman umum mengenai apa yang dapat dilakukan dan bagaimana menggunakannya secara efektif—periksalah bagian ini.

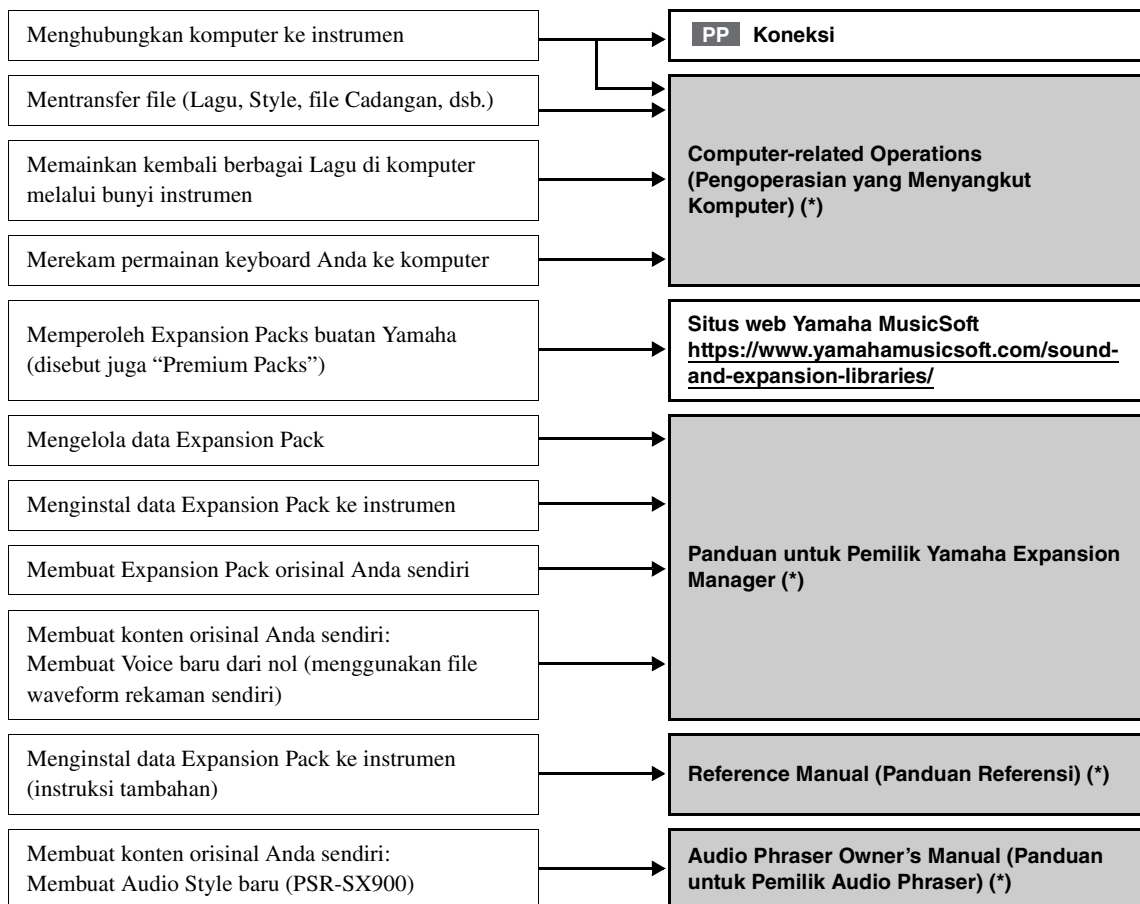
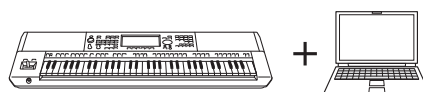
PP : Panduan untuk Pemilik PSR-SX900/SX700 (buku ini). Nama bab yang bersangkutan ditampilkan setelah simbol ini. Untuk informasi detail tentang setiap parameter, lihat “Daftar Isi” (halaman 12).

* : Materi ini dapat diperoleh dari situs web Yamaha Downloads (halaman 9).

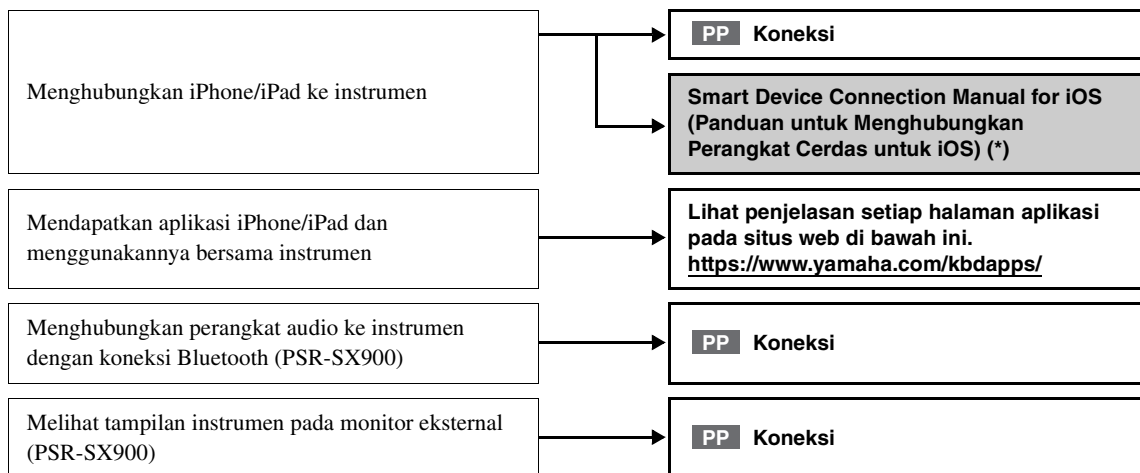
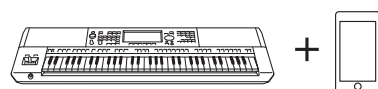
Menggunakan PSR-SX900/SX700 saja



Menggunakan PSR-SX900/SX700 bersama komputer



Menggunakan PSR-SX900/SX700 bersama perangkat lain



Daftar Isi

TINDAKAN PENCEGAHAN	5
Fitur Utama	7
Aksesori yang Disertakan	8
Tentang Panduan	9

Menggunakan PSR-SX900/SX700—Gambaran Umum...10

Fungsi Utama dan Istilah...14

Terminal dan Kontrol Panel...16

Memulai...20

Catu Daya	20
Menyalakan/Mematikan Instrumen	20
Membuat Pengaturan Dasar	21
Mengubah Kecerahan Tampilan Utama dan Lampu Tombol	22

Struktur Tampilan...23

Struktur Tampilan Utama	23
-------------------------------	----

Pengoperasian Dasar...26

Konfigurasi Tampilan	26
Menutup Tampilan Saat Ini	29
Kontrol Berbasis Tampilan	30
Memanggil Tampilan yang Diinginkan dengan Seketika—Akses Langsung	32
Memainkan Demo	32
Manajemen File	33
Memasukkan Karakter	36
Mengunci Pengaturan Panel (Penguncian Panel)	37
Menggunakan Metronom	37

Panduan Alur Kerja—Untuk Memainkan pada PSR-SX900/SX700...38

Panduan Pengoperasian 1

Memainkan bersama Style—Mempersiapkan...40

Mempersiapkan Style	40
Pengaturan Panel Optimal untuk Style Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan)	43
Mempersiapkan Bagian Keyboard	44
Memilih Voice untuk Setiap Bagian Keyboard	48
Membuat Sendiri Organ Flutes Voice	49
Mempersiapkan Harmoni Keyboard/Arpeggio	50
Mempersiapkan Multi Pad	53
Mengingat Pengaturan Orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan	54
Mengubah Titinada Keyboard	55
Mempersiapkan Pengontrol Yang Dapat Ditetapkan	56

Panduan Pengoperasian 2

Memainkan bersama Style—Pengoperasian Saat Memainkan...58

Mengoperasikan Playback Style	58
Merekam dan Memainkan Kembali Urutan Akor—Pengulang Akor (PSR-SX900)	60
Mengontrol Permainan Anda Secara Ekspresif	62
Memainkan dan Mengontrol Super Articulation Voice	63
Mengontrol Playback Multi Pad	64

Panduan Pengoperasian 3

Menyanyi bersama Playback Lagu—Mempersiapkan...66

Mempersiapkan Playback Lagu	66
Menerapkan Efek pada Bunyi Mikrofon (Harmoni Vokal) (PSR-SX900)	70

Panduan
Pengoperasian
4

Menyanyi bersama Playback Lagu—Pengoperasian Saat Memainkan...72

Mengontrol Playback Lagu	72
Menggunakan Penanda Posisi Lagu (hanya Lagu MIDI)	75
Menampilkan Skor, Lirik, dan File Teks Selama Playback	77
Menggunakan fungsi Bicara	79

Panduan
Pengoperasian
5

Menyesuaikan Parameter Setiap Bagian—Mixer...80

Prosedur Dasar untuk Mixer	80
Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Style atau Lagu MIDI	82
Mengubah Voice untuk Setiap Kanal Style atau Lagu MIDI	83

Panduan
Pengoperasian
6

Perekaman Lagu...84

Perekaman Cepat MIDI	84
Perekaman Cepat Audio.....	85

Panduan
Pengoperasian
7

Menyimpan dan Memanggil Pengaturan Panel Khusus—Memori Registrasi, Daftar Putar...86

Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Khusus dengan Memori Registrasi.....	87
Mengelola Repertoar yang Besar Menggunakan Daftar Putar.....	90

Panduan
Pengoperasian
8

Menyesuaikan Permainan Agar Optimal...94

Menyesuaikan Pintasan di Tampilan Awal	94
Mengatur Fungsi atau Pintasan untuk Tombol ASSIGNABLE	94
Membuat Pengaturan Global (Utilitas).....	95
Menyesuaikan Bunyi di Output Akhir (Master Compressor, Master EQ).....	96
Menambahkan Konten Baru—Expansion Pack.....	97

Panduan
Pengoperasian
9

Pengaturan Sistem...98

Memastikan Versi Firmware dan ID Perangkat Keras.....	98
Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik.....	98
Pencadangan dan Pemulihan Data	99

Koneksi—Menggunakan Instrumen Anda Bersama Perangkat Lainnya...100

Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC/GUITAR INPUT]).....	100
Menggunakan Sistem Speaker Eksternal untuk Playback (jack MAIN OUTPUT, jack SUB (AUX) OUTPUT (PSR-SX900))	102
Mendengarkan Playback Audio dengan Perangkat Eksternal melalui Speaker Instrumen	103
Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack FOOT PEDAL)	106
Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])	107
Menghubungkan ke terminal iPhone/iPad ([USB TO DEVICE], [USB TO HOST], atau terminal MIDI)	108
Melihat Tampilan Instrumen pada Monitor Eksternal (PSR-SX900).....	109
Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST])	110
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI)	110

Daftar Fungsi...111

Apendiks...113

Bagan Akses Langsung.....	113
Pemecahan Masalah	115
Spesifikasi.....	118
Indeks	120

Fungsi Utama dan Istilah

Bagian ini menjelaskan secara singkat berbagai fungsi utama pada instrumen ini untuk membantu Anda memahami dengan lebih baik berbagai kemampuan keseluruhan.

Style—Irama dan Pengiring Otomatis—

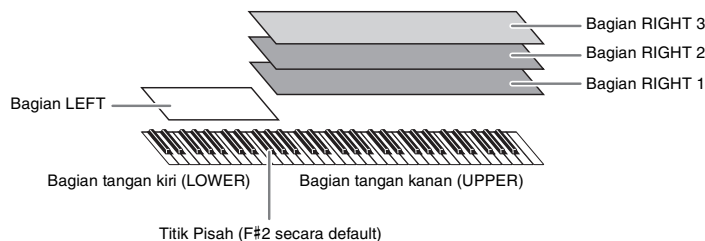
PSR-SX900/SX700 dilengkapi aneka pengiring dan pola pendukung ritmis (yang disebut “Style”) dalam aneka genre musik, termasuk pop, jazz, dan banyak lagi. Setiap Style menyediakan Pengiring Otomatis, yang memungkinkan Anda membuat pengiring otomatis playback dengan memainkan “akor” dengan tangan kiri Anda. Ini memungkinkan Anda secara otomatis membuat kembali bunyi satu band atau orkestra lengkap—sekalipun Anda bermain sendirian.

Voice—Bunyi masing-masing instrumen—

PSR-SX900/SX700 menyediakan aneka ragam Voice instrumen yang sangat realistis, termasuk piano, gitar, dawai, brass, alat musik tiup, dan banyak lagi. Voice dapat dimainkan kembali secara manual pada keyboard, dan juga digunakan oleh Style, Lagu MIDI, dan Multi Pad.

Bagian Keyboard

Ada empat bagian keyboard untuk permainan manual Anda: LEFT, RIGHT 1, 2 dan 3. Setiap bagian memiliki satu Voice. Anda dapat mengkombinasikan bagian-bagian ini dengan menggunakan tombol PART ON/OFF untuk menghasilkan tekstur instrumen yang menyenangkan dan kombinasi permainan yang praktis. Anda dapat mengubah rentang keyboard berbagai Bagian dengan mengubah Titik Pisah.



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 frasa. Instrumen ini menyediakan aneka Multi Pad Bank dalam aneka genre musik. Terlebih, fungsi Audio Link Multi Pad memungkinkan Anda membuat konten pad baru yang unik dengan data audio (WAV) sendiri untuk dimainkan kembali selama permainan Anda.

Lagu—Memainkan kembali file MIDI/audio—

Untuk instrumen ini, yang dimaksud “Lagu” adalah MIDI atau data audio, seperti lagu preset, file yang tersedia secara komersial, dsb. Selain dapat memainkan Lagu dan mendengarkannya, Anda juga dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu.

Playback Lagu menyediakan dua mode: mode Pemutar Lagu dan mode Daftar Lagu.

- **Pemutar Lagu:** Memainkan kembali dua Lagu (satu Lagu MIDI dan satu Lagu Audio) secara bersamaan dan memungkinkan transisi yang mulus di antara keduanya.
- **Daftar Lagu:** Memainkan kembali Lagu terus-menerus sesuai dengan Daftar Lagu yang telah dibuat sebelumnya.

Koneksi Mikrofon/Gitar—Menyanyi/memainkan bersama permainan keyboard—

Dengan menghubungkan mikrofon ke jack MIC/GUITAR [INPUT] (konektor steker ponsel 1/4” standar), Anda dapat menikmati nyanyian bersama permainan keyboard Anda atau bersama playback Lagu. Instrumen mengeluarkan vokal Anda melalui sistem speaker yang dihubungkan.

Terlebih, PSR-SX900 menyediakan fungsi Harmoni Vokal/Synth Vocoder. Anda dapat menerapkan beragam efek Vocal Harmony secara otomatis pada suara Anda saat bernyanyi, atau Anda dapat menggunakan Synth Vocoder untuk menyisipkan karakteristik unik suara Anda pada synthesizer dan bunyi lainnya.

Baik PSR-SX900 maupun PSR-SX700 memungkinkan Anda menghubungkan gitar listrik, dan Anda bahkan dapat menggunakan efek DSP yang andal untuk memproses bunyi gitar sebagai gantinya, dan memainkannya bersama bunyi keyboard.

Memori Registrasi—Menyimpan dan memanggil kembali pengaturan panel khusus—

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

Daftar Putar—Mengelola sekian banyak lagu dan pengaturan—

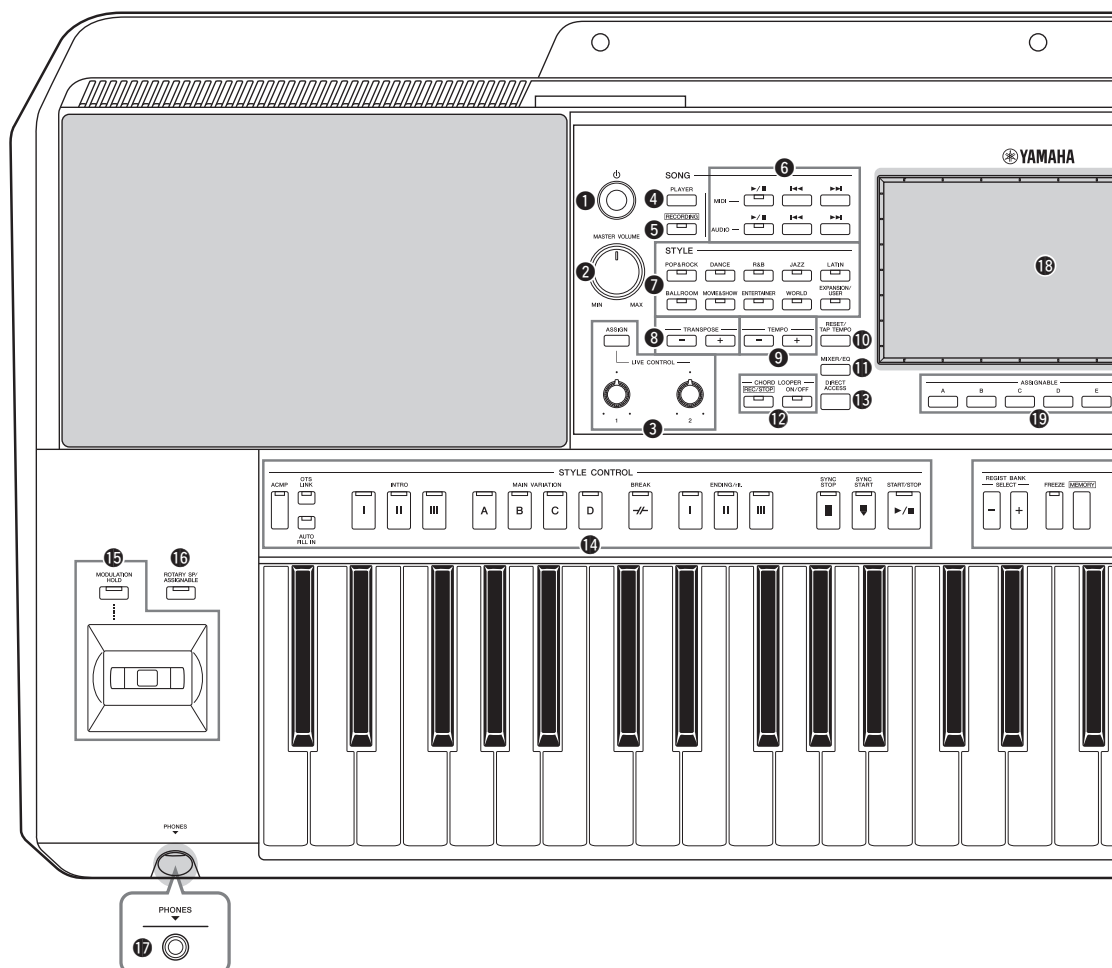
Fungsi Daftar Putar memudahkan Anda mengelola dan memanggil lagu serta pengaturan yang berkaitan, berapa pun jumlahnya. Daftar Putar memungkinkan Anda memanggil kembali lagu tertentu dari delapan lagu lebih dengan satu langkah mudah. Hingga 2500 lagu dapat didaftarkan dalam Daftar Putar, dan Anda dapat memanggil pengaturan panel yang bersangkutan untuk setiap lagu dengan sekali ketuk.

Perekaman—Merekam permainan Anda—

Instrumen ini memungkinkan Anda merekam permainan dan menyimpannya sebagai file MIDI dalam format SMF. Instrumen ini juga memungkinkan Anda merekam permainan sebagai data audio (WAV) ke drive User internal. Selain itu, perekaman MIDI juga menyediakan dua metode perekaman praktis, Perekaman Cepat dan Multi Perekaman.

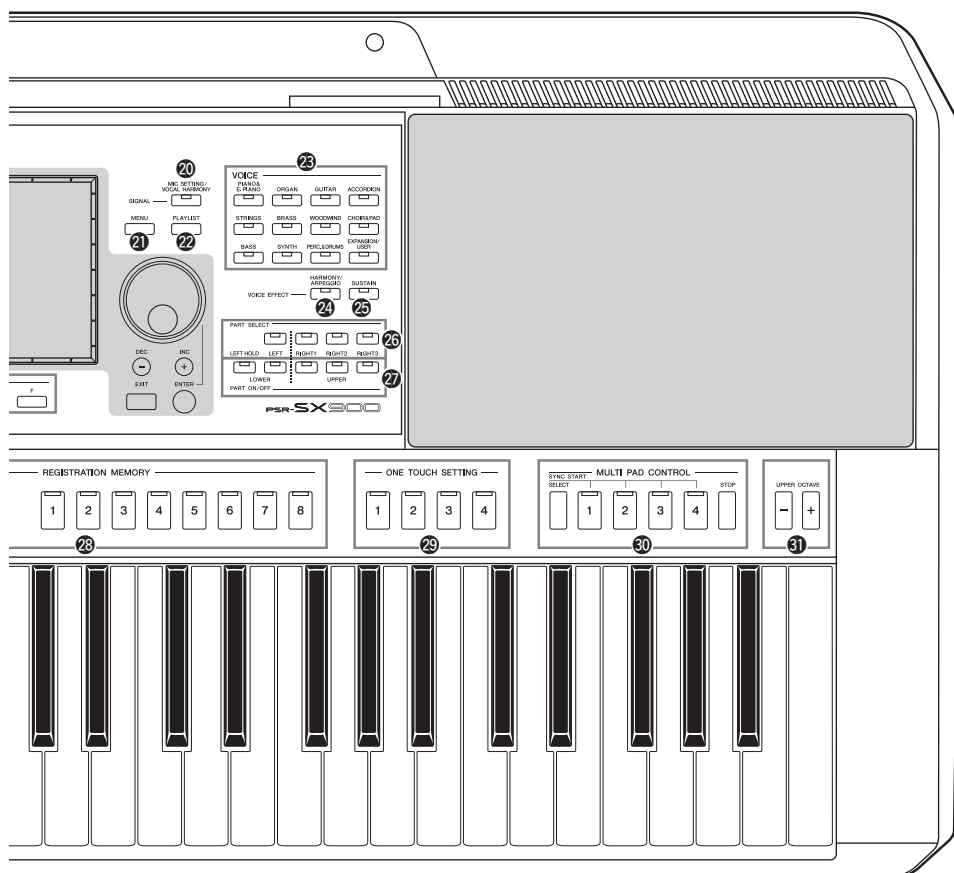
Terminal dan Kontrol Panel

■ Panel Atas



- ❶ Sakelar [] (Siaga/Aktif)Halaman 20
Menyalakan instrumen atau menyiagakan instrumen.
- ❷ Putaran [MASTER VOLUME].....Halaman 20
Menyesuaikan volume keseluruhan.
- ❸ Tombol [ASSIGN], kenop LIVE CONTROLHalaman 56
Menetapkan bunyi fungsi dan kontrol secara real time.
- ❹ Tombol SONG [PLAYER]Halaman 24, 67
Memanggil tampilan Pemutar Lagu.
- ❺ Tombol SONG [RECORDING].....Halaman 24, 84
Memanggil tampilan Perekaman Lagu.
- ❻ Tombol kontrol playback SONGHalaman 72
Mengontrol MIDI dan Audio playback Lagu.
- ❼ Tombol pemilihan kategori STYLEHalaman 40
Memilih kategori Style.
- ❽ Tombol TRANSPOSEHalaman 55
Transposisi seluruh tinada instrumen dalam interval seminada.

- ❾ Tombol TEMPO Halaman 42
Mengontrol tempo untuk Style, Lagu, dan playback Metronom.
- ❿ Tombol [RESET/TAP TEMPO]..... Halaman 42, 59
Memungkinkan Anda mengubah tempo dengan mengetuk tombol dua kali pada tempo yang diinginkan. Selama playback Style, ini akan langsung mengatur ulang (memutar mundur) playback bagian Style.
- ⓫ Tombol [MIXER/EQ] Halaman 24, 80
Memanggil tampilan Mixer yang menyesuaikan parameter setiap bagian, seperti volume, pan, dan EQ.
- ⓬ Tombol CHORD LOOPER (PSR-SX900) Halaman 60
Mengontrol perekaman dan playback berulang fungsi Pengulang Akor.
- ⓭ Tombol [DIRECT ACCESS] Halaman 32, 113
Untuk memanggil seketika tampilan yang diinginkan cukup dengan menekan tombol tambahan.



14 Tombol STYLE CONTROL Halaman 40, 58
Untuk mengontrol playback Style.

15 Joystick, tombol [MODULATION HOLD]
Halaman 62
Untuk menggunakan fungsi liukan titinada atau modulasi.

16 Tombol [ROTARY SP/ASSIGNABLE]... Halaman 57
Mengontrol aktif/tidaknya efek speaker berputar atau fungsi yang ditetapkan.

17 Jack [PHONES] Halaman 19
Untuk menghubungkan headphone.

18 LCD sentuh dan kontrol terkait Halaman 26

19 Tombol ASSIGNABLE Halaman 94
Untuk menetapkan pintasan ke fungsi yang sering digunakan.

20 Tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-SX900)/ Tombol [MIC SETTING] (PSR-SX700) Halaman 70, 101
Memanggil tampilan yang bisa Anda gunakan untuk membuat pengaturan mikrofon/gitar dan (pada PSR-SX900) pengaturan Harmoni Vokal.

21 Tombol [MENU] Halaman 25, 29
Memanggil tampilan Menu, yang memungkinkan Anda memanggil berbagai fungsi.

22 Tombol [PLAYLIST] Halaman 25, 90
Memanggil tampilan Daftar Putar.

23 Tombol pemilihan kategori VOICE Halaman 48
Memilih kategori Voice.

24 Tombol [HARMONY/ARPEGGIO] Halaman 50
Menerapkan Harmoni atau Arpeggio pada Voice tangan kanan.

25 Tombol [SUSTAIN] Halaman 62
Menerapkan Sustain pada Voice tangan kanan.

26 Tombol PART SELECT Halaman 48
Memilih Voice untuk setiap bagian keyboard.

27 Tombol PART ON/OFF Halaman 44
Mengaktifkan atau menonaktifkan setiap bagian keyboard.

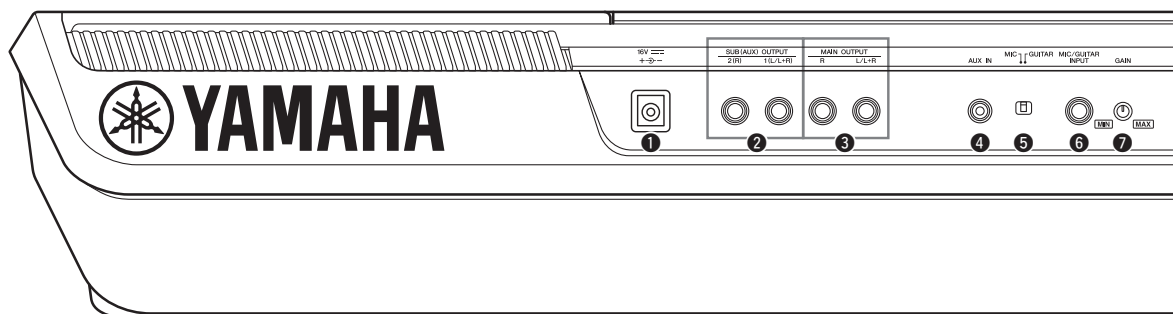
- 28 Tombol REGISTRATION MEMORYHalaman 86
Untuk mendaftarkan dan mengingat pengaturan panel.
- 29 Tombol ONE TOUCH SETTINGHalaman 43, 54
Memanggil pengaturan panel yang sesuai untuk Style.
- 30 Tombol MULTI PAD CONTROLHalaman 53, 64
Memilih dan memainkan frasa Multi Pad ritmis atau melodis.

- 31 Tombol UPPER OCTAVE Halaman 55
Menggeser titinada keyboard dalam interval oktaf.

Pengaturan Panel (Penyetelan Panel)

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

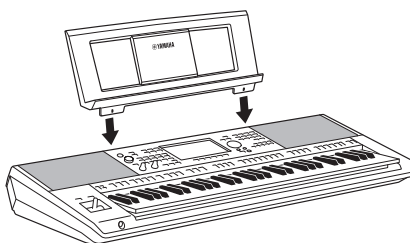
■ Panel Belakang

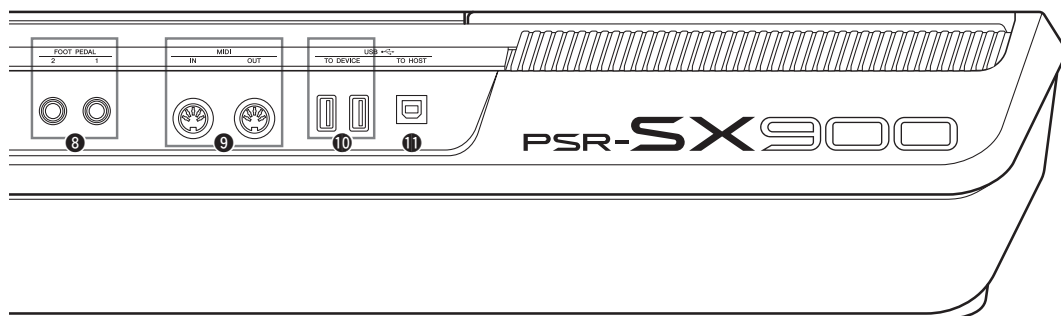


- 1 Jack DC INHalaman 20
Untuk menghubungkan adaptor daya.
- 2 Jack SUB (AUX) OUTPUT [1 (L/L+R)], [2 (R)] (PSR-SX900).....Halaman 102
Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal. Jack ini berfungsi sebagai SUB 1-2 maupun output AUX, bergantung pada pengaturan Line Out (Saluran Keluar).
- 3 Jack MAIN OUTPUT [L/L+R], [R].....Halaman 102
Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal.
- 4 Jack [AUX IN] Halaman 103
Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal, seperti pemutar audio portabel.
- 5 Sakelar [MIC GUITAR] Halaman 100
Untuk berpindah antara “MIC” dan “Guitar” untuk penggunaan jack [MIC/GUITAR INPUT] dengan benar.
- 6 Jack [MIC/GUITAR INPUT]..... Halaman 100
Untuk menghubungkan mikrofon atau gitar.

Memasang Sandaran Catatan Musik

Sisipkan sandaran catatan musik ke dalam slot seperti yang ditampilkan.





7 Kenop [GAIN] Halaman 100
Untuk menyesuaikan tingkat input jack [MIC/GUITAR INPUT].

8 Jack FOOT PEDAL [1], [2]..... Halaman 106
Untuk menghubungkan sakelar kaki dan/atau pengontrol kaki.

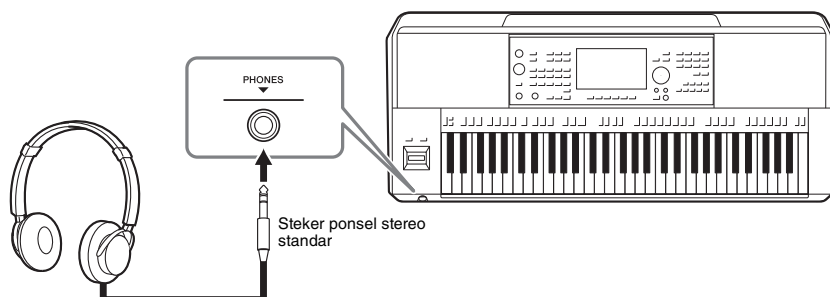
9 Terminal MIDI [IN], [OUT]..... Halaman 110
Untuk menghubungkan perangkat MIDI eksternal.

10 Terminal USB TO DEVICE Halaman 107
Untuk menghubungkan perangkat USB, seperti flash-drive USB, atau adaptor LAN nirkabel opsional, dsb. PSR-SX900 memiliki dua terminal, dan PSR-SX700 memiliki satu terminal.

11 Terminal [USB TO HOST] Halaman 110
Untuk menghubungkan ke komputer, atau adaptor MIDI nirkabel opsional.

Menggunakan Headphone

Hubungkan headphone ke jack [PHONES].



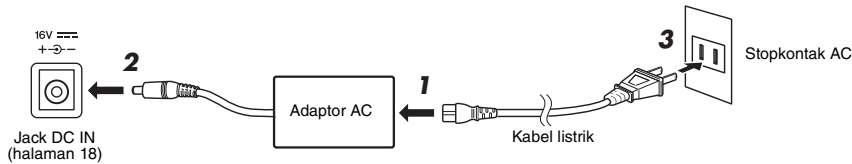
PERHATIAN

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

Memulai

Catu Daya

Hubungkan adaptor AC sesuai urutan yang ditampilkan dalam ilustrasi.



Bentuk steker dan stopkontak berbeda-beda, bergantung pada area Anda.

PERINGATAN

Gunakan hanya adaptor AC yang ditetapkan (halaman 119). Penggunaan adaptor AC yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.

PERHATIAN

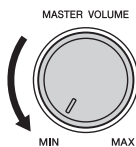
Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak.

CATATAN

Ikuti kebalikan urutan yang ditampilkan di atas saat melepas adaptor AC.

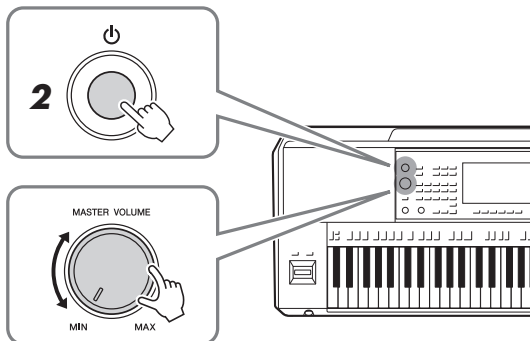
Menyalakan/Mematikan Instrumen

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



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

Tidak lama kemudian, tampilan Awal (halaman 26) akan muncul. Sesuaikan volume sebagaimana yang diinginkan sambil memainkan keyboard.



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

CATATAN

Hingga muncul tampilan Awal, tidak ada operasi yang dapat dilakukan, termasuk mematikan dan permainan keyboard.

PERHATIAN

Sekalipun sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) 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.

PEMBERITAHUAN

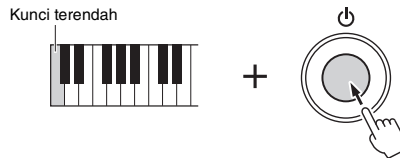
Saat merekam atau mengedit, atau saat pesan ditampilkan, listriknya tidak dapat dimatikan sekalipun Anda menekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif). Jika Anda ingin mematikan listriknya, tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) hanya setelah merekam, mengedit, atau setelah pesannya hilang. Jika Anda perlu memaksa instrumen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

Fungsi Mati Otomatis

Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis adalah sekitar 30 menit secara default; walau demikian, Anda dapat mengubah pengaturan ini (halaman 21).

Menonaktifkan Mati Otomatis (metode sederhana)

Nyalakan instrumen sambil menahan kunci terendah pada keyboard. Pesan akan muncul sebentar dan fungsi Mati Otomatis akan dinonaktifkan.



PEMBERITAHUAN

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

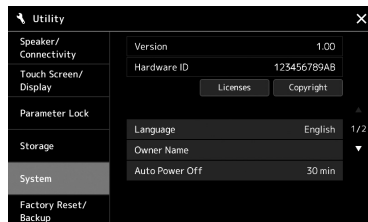
CATATAN

Bila flash-drive USB berisi banyak file yang terhubung ke instrumen, eksekusi fungsi Mati Otomatis mungkin akan tertunda, karena indeks pencarian file diperbarui secara otomatis.

Membuat Pengaturan Dasar

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

- 1 Panggil tampilan pengoperasian Utilitas.**
Pertama, tekan tombol [MENU] untuk memanggil tampilan Menu. Kemudian sentuh [Menu 2] untuk berpindah ke halaman 2 (jika perlu), dan sentuh [Utility].
- 2 Sentuh [System] pada tampilan.**
- 3 Buat pengaturan yang diperlukan dengan menyentuh tampilan.**



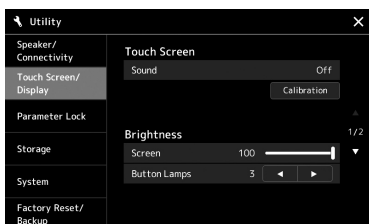
Language	Menentukan bahasa yang digunakan dalam tampilan nama menu dan pesan. Sentuh pengaturan ini untuk memanggil daftar bahasa, kemudian pilih yang diinginkan.
Owner name	Memungkinkan Anda memasukkan nama yang akan muncul dalam tampilan pembuka (dipanggil saat instrumen dinyalakan). Sentuh pengaturan ini untuk memanggil jendela entri karakter, kemudian masukkan nama Anda (halaman 36).
Auto Power Off	Memungkinkan Anda mengatur waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 21). Sentuh ini untuk memanggil daftar pengaturan, kemudian pilih yang diinginkan. Untuk menonaktifkan Mati Otomatis, pilih "Disabled" di sini.

Untuk informasi tentang item lainnya di tampilan ini, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Mengubah Kecerahan Tampilan Utama dan Lampu Tombol

Di sini Anda dapat mengubah kecerahan tampilan utama dan lampu tombol.

- 1 Panggil tampilan pengoperasian (Utility) (langkah 1 pada halaman 21).**
- 2 Panggil tampilan “Touch Screen/Display”:**
Sentuh [Touch Screen/Display] pada tampilan.
- 3 Ubah pengaturan dengan menyentuh tampilan.**



Screen	Gunakan slider untuk menyesuaikan kecerahan tampilan utama.
Button Lamps	Sentuh [◀/▶] untuk menyesuaikan kecerahan lampu tombol.

Untuk informasi tentang item lainnya di tampilan ini, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Struktur Tampilan

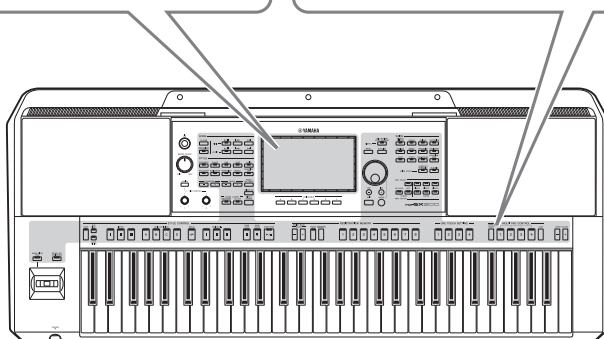
Instrumen ini memiliki tampilan layar sentuh LCD dan lampu tombol untuk membantu Anda secara visual memahami status saat ini.

LCD (Tampilan Utama; layar sentuh)

LCD menunjukkan parameter dan nilai yang berkaitan dengan operasi yang dipilih saat ini. Anda dapat mengoperasikannya dengan menyentuh tombol 'virtual' atau slider pada tampilan. Untuk mengetahui detail tentang struktur tampilan, lihat di bawah.

Tombol dan lampu panel

Banyak tombol panel yang memiliki lampu berwarna yang menunjukkan status fungsi yang bersangkutan dengan menyala/padam, berkedip, atau berubah warna. Untuk mengetahui detail tentang aturan penataan lampu dan indikasi, lihat setiap deskripsi fungsi.



Struktur Tampilan Utama

Bila instrumen telah dinyalakan, tampilan Awal akan dipanggil. Dengan menyentuh tampilan, Anda dapat memanggil beragam fungsi.



Tampilan Awal

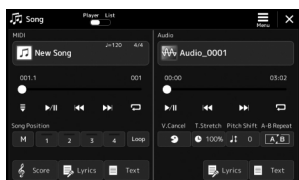
Ini adalah portal struktur tampilan instrumen, yang memberikan informasi sekilas tentang semua pengaturan saat ini. (halaman 26)

Walau demikian, saat mengoperasikan instrumen, Anda dapat memanggil langsung tampilan yang dikhususkan untuk setiap fungsi utama dengan menekan tombolnya pada panel depan. Fungsi lainnya dan beragam pengaturan detail untuk instrumen dapat diakses dari tampilan Menu. Juga, bergantung pada fungsi tertentu, Anda dapat memanggil tampilan Pemilihan File untuk memilih file yang diinginkan.

Pada halaman berikutnya, Anda dapat melihat gambaran umum cara memanggil tampilan setiap fungsi utama.

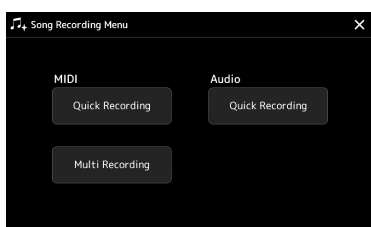
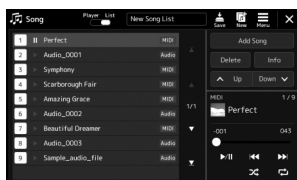
Cara memanggil tampilan fungsi utama dengan tombol

Peta ini menampilkan cara memanggil tampilan untuk setiap fungsi utama dengan tombol pada panel.



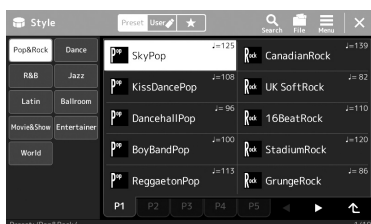
Tampilan Playback Lagu

Ini untuk mengontrol playback Lagu (halaman 66, 72).



Tampilan Perekaman Lagu

Untuk merekam permainan Anda (halaman 84).



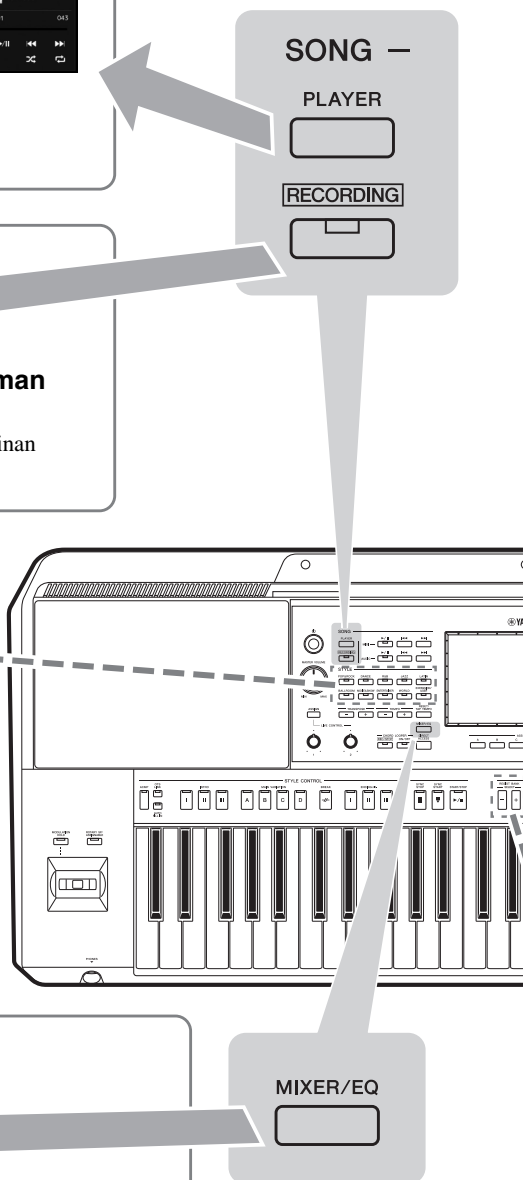
Tampilan Pemilihan Style

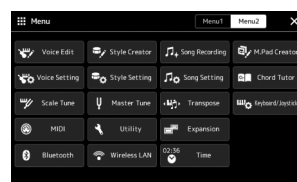
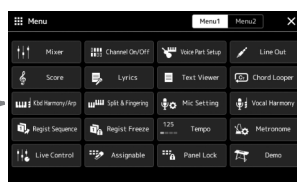
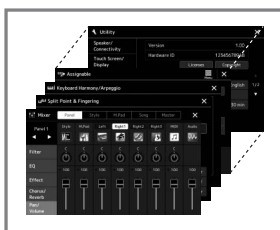
Salah satu tampilan Pemilihan File (halaman 28) untuk memilih Style.



Tampilan Mixer

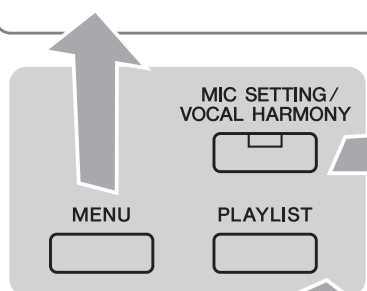
Untuk menyesuaikan parameter setiap bagian, seperti volume, pan, dan EQ (halaman 80). Juga memungkinkan Anda menyesuaikan keseluruhan kontrol bunyi, melalui Master Compressor dan Master EQ (halaman 96).





Tampilan Menu

Dengan menyentuh setiap ikon, Anda dapat memanggil beragam fungsi, seperti Skor Lagu, Keseimbangan Volume, dan pengaturan detail lainnya. (halaman 29)

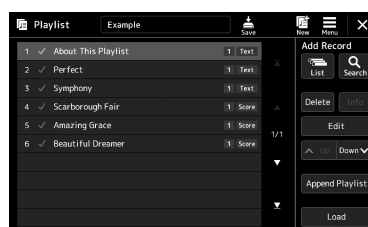
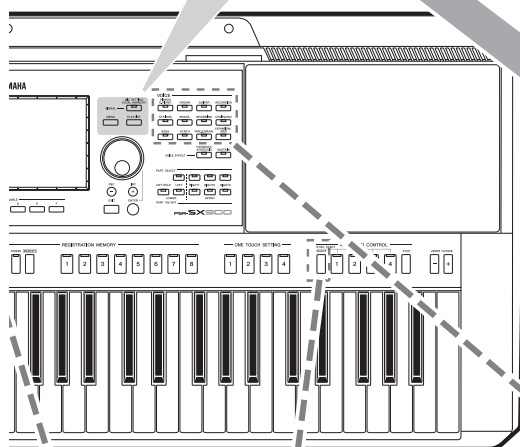


Tampilan Pengaturan Mikrofon

Untuk membuat pengaturan bagi bunyi mikrofon atau gitar (halaman 101).

Tampilan Harmoni Vokal (PSR-SX900)

Ini untuk memilih dan mengedit jenis Harmoni Vokal/Synth Vocoder (halaman 76).



Tampilan Daftar Putar

Ini untuk memilih dan mengedit Daftar Putar. (halaman 90)

Tampilan Pemilihan Voice

Salah satu tampilan Pemilihan File untuk memilih Voice bagian keyboard (halaman 48).

Tampilan Pemilihan Multi Pad

Salah satu tampilan Pemilihan File untuk memilih Bank Multi Pad (halaman 53).

Tampilan Pemilihan Bank Memori Registrasi

Salah satu tampilan Pemilihan File untuk memilih Bank Registrasi (halaman 88).

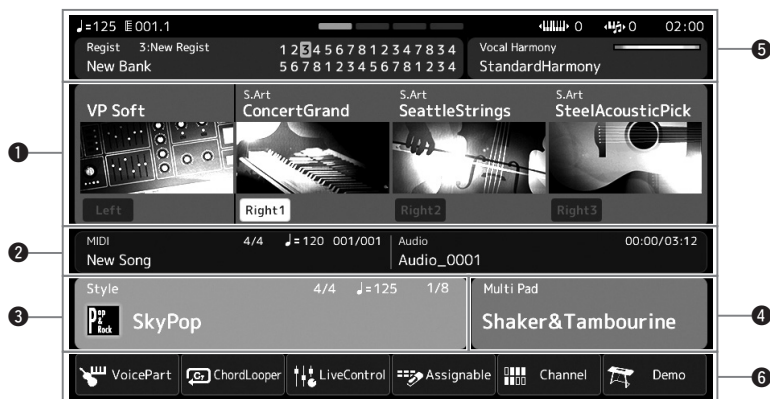
Pengoperasian Dasar

Konfigurasi Tampilan

Bagian ini membahas berbagai tampilan yang paling sering digunakan: Awal, Pemilihan File, dan Menu. Tampilan Awal ditampilkan saat instrumen dinyalakan. Yang dimaksud istilah “tampilan Pemilihan File” adalah beragam tampilan yang dipanggil pada instrumen untuk Anda gunakan memilih file. Tampilan Menu adalah tampilan portal untuk beragam fungsi dan dapat dipanggil dengan menekan tombol [MENU].

Tampilan Awal

Muncul bila instrumen dinyalakan. Tampilan ini menampilkan pengaturan dasar saat ini, seperti Voice dan Style, yang memungkinkan Anda melihatnya sekilas. Karena itu, Anda biasanya harus menampilkan tampilan Awal saat memainkan keyboard.



1 Area Voice

Menunjukkan Voice saat ini untuk setiap bagian keyboard (Left dan Right1–3) dan status aktif/nonaktif keempat bagian tersebut. Menyentuh nama Voice akan memanggil tampilan Pemilihan Voice untuk bagian yang bersangkutan.

2 Area Lagu

Menunjukkan informasi yang berkaitan dengan playback/perekaman Lagu.

Informasi tentang playback Lagu ditampilkan sesuai dengan mode playback Lagu (halaman 67).

Menyentuh nama file akan memanggil tampilan pemilihan yang relevan.

Saat merekam, status perekaman akan ditampilkan. Menyentuh status perekaman akan memanggil tampilan perekaman.

3 Area Style

Menunjukkan informasi untuk Style saat ini, seperti posisi saat ini dari playback bagian, nama akor saat ini, dan tanda birama. Menyentuh nama Style akan memanggil tampilan Pemilihan Style. Bila tombol [ACMP] diaktifkan, akor yang telah dipilih di bagian akor pada keyboard akan ditampilkan.

4 Area Multi Pad

Menunjukkan Bank Multi Pad saat ini. Menyentuh nama Bank Multi Pad akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad.

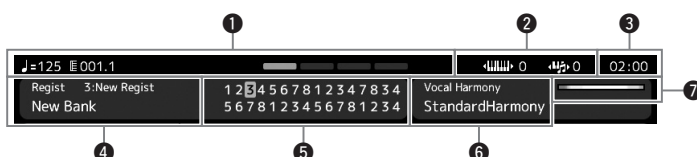
5 Area Informasi Lainnya

Menunjukkan status saat ini, seperti Memori Registrasi saat ini atau informasi yang berkaitan dengan mikrofon. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman berikutnya.

6 Area Pintasan

Berisi ikon pintasan yang memungkinkan Anda memanggil beragam fungsi dengan sekali sentuh. Menyentuh ikon pintasan akan memanggil tampilan fungsi yang bersangkutan. Anda juga dapat mendaftarkan ikon pintasan sendiri yang diinginkan di sini, melalui tampilan Assignable (halaman 94).

Area Informasi Lainnya di tampilan Awal



1 Bar/Ketukan/Tempo

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

2 Oktaf Naik/Transposisi

Menampilkan jumlah nilai oktaf naik yang berubah, dan jumlah transposisi master dalam satuan seminada (halaman 55).

3 Jam

Setelah instrumen ini mengakses jaringan melalui Adaptor LAN Nirkabel USB, waktu saat ini akan ditampilkan di sini.

4 Bank Memori Registrasi

Menunjukkan nama Bank Memori Registrasi yang dipilih saat ini dan nomor Memori Registrasi. Menyentuh nama Bank Memori Registrasi akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Memori Registrasi.

5 Sekuensi Registrasi

Muncul bila Sekuensi Registrasi aktif. Untuk mengetahui instruksi tentang pemrograman sekuensi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

6 Jenis Harmoni Vokal (PSR-SX900)

Menunjukkan Jenis Harmoni Vokal saat ini (halaman 70). Menyentuh nama Jenis Harmoni Vokal akan memanggil tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal.

Pengaturan Mikrofon (PSR-SX700)

Menunjukkan Pengaturan Mikrofon saat ini. Menyentuh nama akan memanggil tampilan Pengaturan Mikrofon.

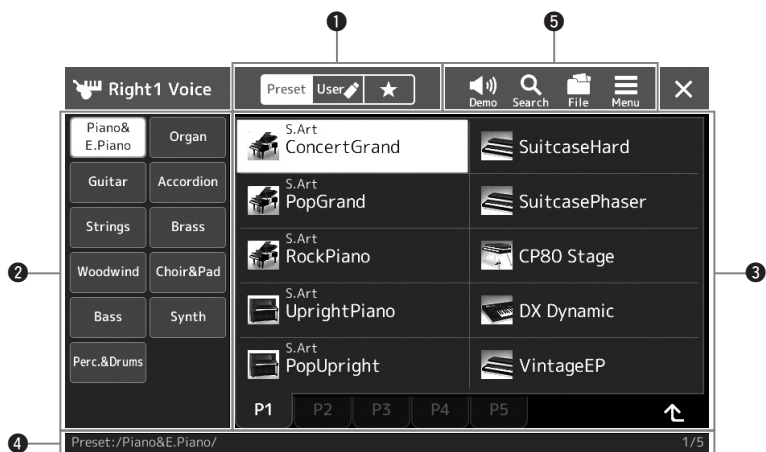
7 Indikator tingkat input MIC/GUITAR

Bila mikrofon atau gitar telah dihubungkan, ini akan menunjukkan tingkat input. Sesuaikan tingkatnya dengan kenop [GAIN] sehingga indikator menyala hijau atau kuning (namun bukan merah). Untuk instruksi tentang menghubungkan mikrofon atau gitar, lihat halaman 100.

Tampilan Pemilihan File

Tampilan Pemilihan File adalah untuk memilih Voice, Style, Lagu, Multi Pad dan item lainnya. Anda dapat memanggil tampilan ini dengan menyentuh nama Voice, Style atau Lagu pada tampilan Awal, atau dengan menekan salah satu tombol VOICE atau tombol STYLE, dsb. Tampilan berbeda-beda, bergantung pada jenis file yang dipilih. Misalnya, bila Voice telah dipilih, tampilan Pemilihan Voice akan dipanggil.

Bagian ini menjelaskan struktur tampilan yang umum untuk semua jenis tampilan Pemilihan File.



1 Kategori Utama

Pilih tab Preset, User, atau Favorite.

Preset	Lokasi menampilkan data preset. Berbagai macam data seperti Voice dan Style dibagi menjadi beberapa subkategori (tab).
User	Lokasi penyimpanan data yang telah direkam atau diedit. Data yang telah disimpan ke instrumen ditampilkan dalam “User” (drive User), sedangkan data dalam flash-drive USB yang terhubung ditampilkan dalam “USB”. Dalam buku panduan ini, data dalam tab User disebut “data Pengguna”.
Favorite	Lokasi data yang telah Anda daftarkan sebagai Favorit. Tab ini mungkin tidak ditampilkan, bergantung pada jenis data.

2 Subkategori / Drive

- Bila tab Preset dipilih di kategori utama, subkategorinya akan ditampilkan di sini sesuai dengan jenis data. Misalnya, beragam jenis instrumen seperti Piano dan Organ ditampilkan pada tampilan Pemilihan Voice.
- Bila tab User dipilih, drive yang tersedia akan ditampilkan sebagai subkategori.

3 Data (file) yang dapat dipilih

File yang dapat dipilih akan ditampilkan. Jika ada dua atau beberapa halaman, Anda dapat memanggil halaman lain dengan menyentuh tab halaman di bagian bawah area ini.

4 Folder Path

Path atau folder saat ini ditampilkan sesuai dengan struktur folder.

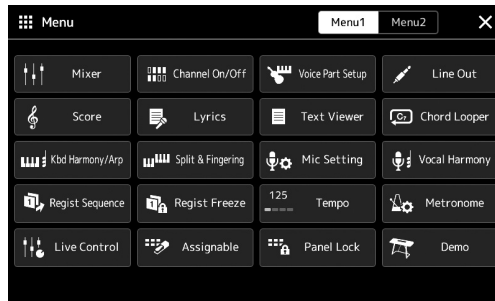
5 Ikon-ikon pengoperasian

Fungsi (simpan, salin, hapus, dsb.) yang dapat dioperasikan melalui tampilan Pemilihan File akan diperlihatkan.

Ikon yang ditampilkan di sini berbeda sesuai dengan tampilan Pemilihan File yang dipilih. Untuk mengetahui instruksi detail, lihat “Manajemen File” (halaman 33), atau instruksi untuk setiap fungsi di tampilan Pemilihan File.

Tampilan Menu

Ini adalah tampilan portal untuk menggunakan beragam fungsi dan dapat dipanggil dengan menekan tombol [MENU].



Beragam fungsi praktis ditampilkan lewat ikon. Menyentuh setiap ikon akan memanggil fungsi yang bersangkutan. Daftar ini terdiri dari dua halaman, yang dapat Anda pilih dengan menyentuh [Menu 1] atau [Menu 2], atau menekan tombol [MENU] beberapa kali. Untuk mengetahui informasi singkat tentang setiap fungsi, lihat “Daftar Fungsi” (halaman 111).

CATATAN

Anda juga dapat mengubah halaman dengan mencolek secara horizontal.

Standar instruksi untuk tampilan Menu

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

Misalnya: [MENU] → [Utility] → [System] → [Language]

Contoh di atas menerangkan operasi empat langkah:

- 1) Tekan tombol [MENU] untuk memanggil tampilan Menu.
- 2) Dari tampilan Menu, sentuh [Utility].
- 3) Sentuh [System].
- 4) Sentuh [Language].

Menutup Tampilan Saat Ini

Untuk menutup tampilan saat ini, tekan tombol [EXIT] atau sentuh  di bagian kanan atas tampilan (atau jendela) atau [Close] di bagian kanan bawah tampilan pop-up. Bila muncul pesan (informasi atau dialog konfirmasi), sentuh item yang sesuai misalnya “Yes” atau “No” untuk menutup pesan.

Jika Anda ingin kembali dengan cepat ke tampilan Awal, tekan tombol [DIRECT ACCESS] dan [EXIT] secara bersamaan.

Kontrol Berbasis Tampilan

Tampilan instrumen ini adalah layar sentuh khusus yang memungkinkan Anda memilih atau mengubah parameter yang diinginkan cukup dengan menyentuh pengaturan yang bersangkutan pada tampilan. Anda juga dapat mengurangi/menambah nilai ini dalam selisih kecil dengan memutar putaran Data atau menekan tombol [DEC]/[INC].

Menggunakan Tampilan (layar sentuh)

PEMBERITAHUAN

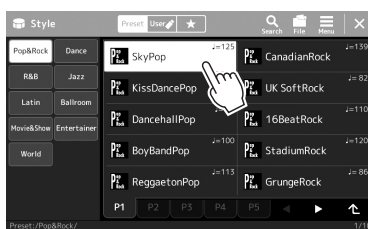
Jangan menggunakan benda tajam atau benda keras untuk menggunakan layar sentuh. Hal tersebut dapat merusak tampilan.

CATATAN

Ingatlah bahwa pengoperasian dengan menyentuh dua atau beberapa titik sekaligus pada tampilan, tidak didukung.

Sentuh

Untuk memilih sebuah item, sentuh pelan tandanya pada tampilan.

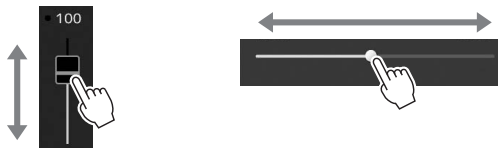


CATATAN

Jika Anda merasa bunyi sistem (yang dihasilkan saat menyentuh tampilan) mengganggu, Anda dapat mengaktifkan/menonaktifkannya dari [MENU] → [Utility] → [Touch Screen/Display] → Touch Screen [Sound]

Geser

Tahan pada slider tampilan, kemudian geserkan jari Anda secara vertikal atau secara horizontal untuk mengubah nilai parameter.

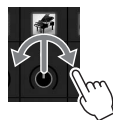


CATATAN

Jika untuk slider vertikal, operasi geser hanya efektif untuk slider bila telah dipilih. Untuk memilih slider, sentuhlah sekali. Status dipilih ditunjukkan oleh bingkai oranye di sekelilingnya.

Putar

Sentuh dan tahan pada kenop tampilan dan putar kenop dengan jari Anda untuk mengubah nilai parameter.



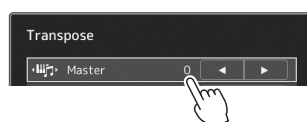
CATATAN

Operasi putar hanya efektif untuk kenop bila telah dipilih. Untuk memilih kenop, sentuhlah sekali. Status dipilih ditunjukkan oleh bingkai oranye di sekelilingnya.

Sentuh dan tahan

Instruksi ini dimaksudkan untuk menyentuh objek di tampilan dan menahannya sejenak.

Saat mengatur nilai dengan menggunakan tombol [◀]/[▶], slider atau kenop, Anda dapat memulihkan nilai default dengan menyentuh dan menahan nilai tersebut di tampilan.

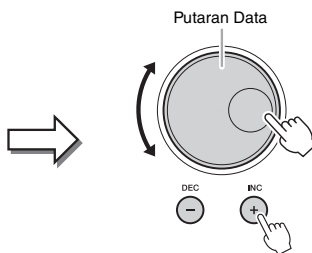


Menggunakan putaran Data, tombol [ENTER], dan tombol [DEC]/[INC]

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

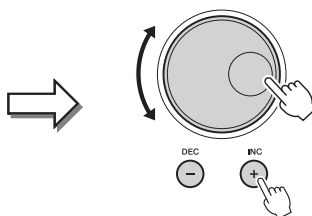
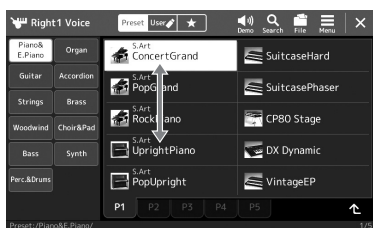
Menyesuaikan nilai parameter

Setelah memilih parameter yang diinginkan dengan menyentuhnya, gunakan putaran Data atau tombol [DEC]/[INC] untuk menyesuaikan nilainya. Ini berguna jika Anda kesulitan menyesuaikan dengan menyentuh tampilan, atau ingin mengontrol penyesuaian lebih akurat.



Memilih sebuah item dari daftar

Bila sebuah daftar seperti tampilan Pemilihan File menampilkan jendela pop-up untuk mengatur parameter, gunakan putaran Data dan tombol [DEC]/[INC] untuk memilih item.



Putarlah putaran tersebut atau tekan tombol [DEC]/[INC] untuk benar-benar memilih item. Item yang dipilih akan disorot.

Memanggil Tampilan yang Diinginkan dengan Seketika—Akses Langsung

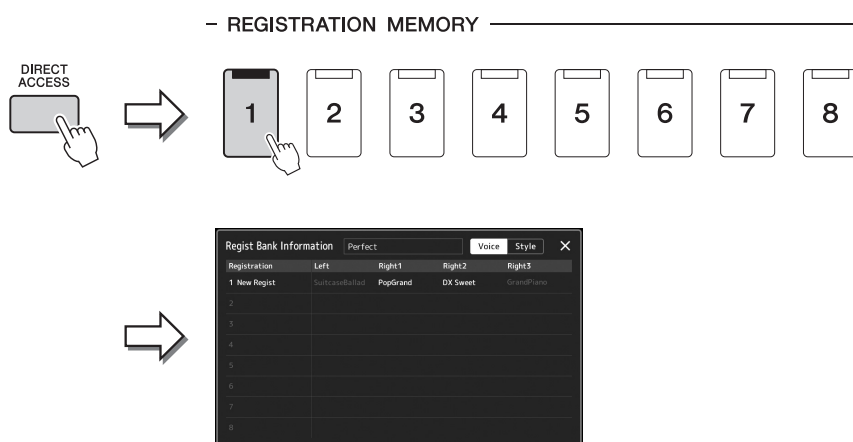
Dengan fungsi praktis Akses Langsung, Anda dapat memanggil langsung tampilan yang diinginkan—cukup dengan menekan satu tombol tambahan. Lihat “Bagan Akses Langsung” pada halaman 113 untuk mengetahui daftar tampilan yang dapat dipanggil dengan fungsi Akses Langsung.

1 Tekan tombol [DIRECT ACCESS].

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

2 Tekan tombol (atau gerakkan kenop, joystick, atau pedal yang terhubung) sesuai dengan tampilan pengaturan yang diinginkan untuk memanggil tampilan itu seketika.

Misalnya, menekan salah satu tombol REGISTRATION MEMORY [1]–[8] akan memanggil tampilan Informasi Bank Registrasi (halaman 89).



Memainkan Demo

Demo menyediakan demonstrasi dinamis untuk berbagai bunyi berkualitas tinggi.

1 Panggil tampilan Demo melalui [MENU] → [Demo].

2 Sentuh tampilan untuk memperlihatkan dan memainkan demo yang diinginkan.

3 Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Demo.

CATATAN

Untuk kembali ke tingkat menu yang lebih tinggi, sentuh [Menu] pada tampilan.

Manajemen File

Data yang telah Anda buat seperti Lagu yang direkam dan Voice yang diedit dapat disimpan sebagai file ke instrumen (disebut dengan “drive User”) atau flash-drive USB. Jika Anda menyimpan banyak file, mungkin Anda kesulitan menemukan dengan cepat file yang diinginkan. Untuk memudahkan pengoperasian, Anda dapat menata file dalam folder, mengganti nama files, menghapus file yang tidak diperlukan, dsb. Semua operasi ini dilakukan dalam tampilan Pemilihan File.

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 107.

Pembatasan untuk Lagu Preset

Lagu Preset dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal atau penghapusan tidak sengaja. Lagu ini hanya dapat disalin atau disimpan ke drive User, dan tidak dapat dipindah maupun dihapus.

Menyimpan file

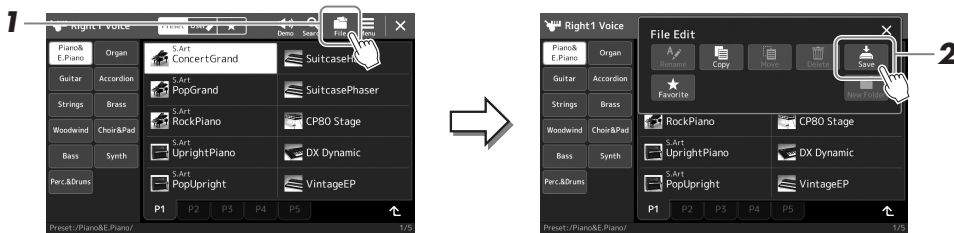
Anda dapat menyimpan data orisinal sendiri (seperti Lagu yang telah Anda rekam dan Voice yang telah Anda edit) sebagai file ke drive User atau drive USB dalam tampilan Pemilihan File (halaman 28).

1 Dalam tampilan Pemilihan File yang relevan (*), sentuh (File Edit) untuk memanggil jendela pop-up Penedit File.

* Misalnya, tampilan yang diperlihatkan di bawah (Pemilihan Voice) dipanggil melalui tombol PART SELECT [RIGHT 1].

CATATAN

Untuk membatalkan operasi file, tekan tombol [EXIT].



2 Sentuh [Save] untuk memanggil tampilan pemilihan tujuan penyimpanan.

3 Pilih lokasi yang Anda inginkan untuk menyimpan file.

Untuk menampilkan tingkat folder yang lebih tinggi, sentuh  (Up).



4 Sentuh [Save here] untuk memanggil jendela Entri Karakter.

5 Masukkan nama file (halaman 36).

Sekalipun Anda melompati langkah ini, Anda dapat mengganti nama file kapan saja (halaman 34) setelah menyimpan.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi, sentuh [Cancel].

6 Sentuh [OK] dalam jendela Entri Karakter untuk benar-benar menyimpan file.

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

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, sentuh tab Pengguna (halaman 28) kemudian pilih lokasi yang Anda inginkan untuk membuat folder baru.

Untuk menampilkan tingkat folder yang lebih tinggi, sentuh  (Up).

2 Sentuh (File Edit) untuk memanggil jendela pop-up Pengeditan File.

3 Sentuh [New Folder] untuk memanggil jendela Entri Karakter.

4 Masukkan nama folder baru (halaman 36).

CATATAN

Jumlah file/folder maksimal yang dapat disimpan dalam sebuah folder adalah 2500.

CATATAN

Folder baru tidak dapat dibuat dalam tab Preset atau folder "Expansion" (halaman 97) dalam tab Pengguna.

Mengganti nama file/folder

Anda dapat mengganti nama file/folder.

1 Panggil tampilan Pemilihan File, yang akan menampilkan file/folder yang diinginkan.

2 Sentuh (File Edit) untuk memanggil jendela pop-up Pengeditan File.

3 Sentuh [Rename] dalam menu Manajemen File, untuk memanggil tampilan memilih file/folder yang diinginkan.

4 Pilih file atau folder yang diinginkan dengan menyentuhnya.

5 Sentuh [Rename] di bagian atas tampilan untuk memanggil jendela Entri Karakter.

6 Masukkan nama file atau folder yang dipilih (halaman 36).

CATATAN

File dalam tab Preset atau folder "Expansion" (halaman 97) dalam tab User tidak dapat diganti namanya.

CATATAN

File atau folder hanya dapat diganti namanya satu per satu.

Menyalin atau memindah file

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

1 Panggil tampilan Pemilihan File yang sesuai, yang akan menampilkan file/folder yang diinginkan.

2 Sentuh (File Edit) untuk memanggil jendela pop-up Pengeditan File.

3 Sentuh [Copy] atau [Move] dalam menu Manajemen File, untuk memanggil tampilan memilih file/folder yang diinginkan.

CATATAN

- File dalam tab Preset tidak dapat disalin/dipindah.
- File dalam folder "Expansion" (halaman 97) dalam tab User tidak dapat disalin/dipindah.

4 Pilih file/folder yang diinginkan dengan menyentuh setiap item.

Satu atau beberapa file/folder dapat dipilih (disorot). Untuk membatalkan pilihan, sentuh lagi item yang sama.

Sentuh [Select All] untuk memilih semua item yang ditunjukkan pada tampilan saat ini termasuk halaman lainnya. Untuk membatalkan pilihan, sentuh [All Off].

5 Sentuh [Copy] atau [Move] di bagian atas tampilan, untuk memanggil tampilan memilih tujuan.

6 Pilih tujuan (path) yang diinginkan untuk menempelkan file/folder.

7 Sentuh [Copy here] atau [Move here] untuk menempelkan file/folder yang Anda pilih di langkah 4.

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

CATATAN

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [Cancel] sebelum beralih ke langkah 7.

Menghapus file/folder

Anda dapat menghapus file/folder.

1 Panggil tampilan Pemilihan File yang sesuai, yang akan menampilkan file/folder yang diinginkan.

2 Sentuh (File Edit) untuk memanggil jendela pop-up Peneditan File.

3 Sentuh [Delete] dalam menu Manajemen File, untuk memanggil tampilan memilih file/folder yang diinginkan.

4 Pilih file/folder yang diinginkan dengan menyentuh setiap item.

Satu atau beberapa file/folder dapat dipilih (disorot). Untuk membatalkan pilihan, sentuh lagi item yang sama.

Sentuh [Select All] untuk memilih semua item yang ditunjukkan pada tampilan saat ini termasuk halaman lainnya. Untuk membatalkan pilihan, sentuh [All Off].

5 Sentuh [Delete] di bagian atas tampilan.

Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [No] sebelum beralih ke langkah 6.

6 Sentuh [Yes] untuk benar-benar menghapus file/folder yang Anda pilih di langkah 3.

CATATAN

File dalam tab Preset atau folder "Expansion" (halaman 97) dalam tab User tidak dapat dihapus.

Mendaftarkan file ke tab Favorite

Anda dapat memanggil file Voice atau Style favorit Anda atau yang sering digunakan dengan cepat, dengan mendaftarkannya ke tab Favorite. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Mencari file

Anda dapat mencari file yang diinginkan melalui nama, pada tampilan yang dipanggil dengan menyentuh  (File Search). Jika untuk file Bank Memori Registrasi, Anda juga dapat mencarinya dengan menetapkan properti detail lainnya. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Memasukkan Karakter

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



1 Sentuh jenis karakter.

Menyentuh [Symbol] (atau [abc]) akan memindah antara pengisian simbol atau huruf (dan angka) Romawi.

Untuk berpindah antara memasukkan huruf besar atau huruf kecil, sentuh  (Shift).

2 Sentuh [◀]/[▶] putar putaran Data atau tekan tombol [DEC]/[INC] untuk memindah kursor ke lokasi yang diinginkan.

3 Masukkan karakter yang diinginkan satu per satu.

Untuk menghapus satu karakter, sentuh [Delete]; untuk menghapus semua karakter sekaligus, sentuh dan tahan [Delete]. Untuk memasukkan spasi, sentuh tombol spasi yang ditunjukkan dalam ilustrasi di atas.

Untuk memasukkan huruf bersama simbol khusus:

Anda dapat memasukkan huruf dengan simbol khusus seperti umlaut dengan menyentuh dan menahan pada sebuah huruf untuk memanggil daftar. Misalnya, sentuh dan tahan “E” untuk memasukkan “Ë” dari daftar.

Untuk memilih ikon khusus untuk file (ditampilkan di sebelah kiri nama file):

Anda dapat memilih ikon khusus untuk file. Sentuh [Icon] untuk memanggil jendela pop-up, kemudian pilih ikon yang diinginkan.

4 Sentuh [OK] untuk menyelesaikan karakter (nama, kata kunci, dsb.) yang telah Anda masukkan.

CATATAN

- Bergantung pada tampilan untuk memasukkan karakter yang sedang Anda gunakan, beberapa jenis karakter tidak dapat dimasukkan.
- Nama file dapat berisi hingga 46 karakter dan nama folder dapat berisi hingga 50 karakter.
- Karakter berikut (ukuran setengah) tidak dapat digunakan: \ / : * ? " < > |

CATATAN

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [Cancel] sebelum beralih ke langkah 4.

Mengunci Pengaturan Panel (Penguncian Panel)

Bila pengaturan panel telah dikunci, maka tidak ada yang terjadi jika Anda menekan tombol panel apa pun. Misalnya, bila Anda beristirahat selama permainan dan meninggalkan instrumen tanpa diawasi, fitur ini akan melindungi pengaturan panel agar tidak diakses oleh orang lain.

1 Panggil tampilan Panel Lock melalui [MENU] → [Panel Lock].

Tombol angka untuk memasukkan kode PIN akan dipanggil.

2 Masukkan kode PIN empat angka dengan menyentuh tombol angka, kemudian sentuh [OK] untuk memasukkannya.

Pengaturan panel akan dikunci. Tampilan utama juga dalam mode kunci selama penguncian panel.

3 Untuk membuka kunci instrumen, sentuh tampilan, kemudian masukkan kode PIN yang sama dengan yang Anda masukkan di langkah 2.

CATATAN

Jika Anda lupa kode PIN, tinggal matikan instrumen dan nyalakan lagi untuk membuka kuncinya.

Menggunakan Metronom

Metronom mengeluarkan bunyi klik, yang memberi Anda panduan tempo akurat saat Anda praktik, atau memungkinkan Anda mendengar dan memeriksa bunyi tempo tertentu. Saat merekam tanpa playback Style, mengaktifkan metronom akan membuat sesi perekaman Anda jauh lebih efisien.

1 Panggil tampilan Metronome melalui [MENU] → [Metronome].



2 Sentuh ikon untuk mengaktifkan/menonaktifkan metronom.

Untuk informasi tentang item lainnya di tampilan, lihat “Metronome Settings” (Pengaturan Metronom) Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Metronom juga dapat diaktifkan/dinonaktifkan dengan menyentuh tombol Aktif/Nonaktif Metronom pada setiap tampilan perekaman. (halaman 84)

Panduan Alur Kerja—Untuk Memainkan pada PSR-SX900/SX700

■ Membuat pengaturan panel secara manual dan memainkan satu lagu

Memainkan keyboard bersama Style (Pengiring Otomatis)

Mempersiapkan Style
... halaman 40

Pengaturan panel optimal untuk Style saat ini (Pengaturan Satu Sentuhan) ... halaman 43

Memanggil pengaturan panel yang paling sesuai (Bagian Keyboard, Harmoni/Arpeggio, atau Multi Pad) untuk Style yang dipilih.

— atau —

Mempersiapkan Voice ...
halaman 44
(Mempersiapkan bagian keyboard)

Mempersiapkan Harmoni/Arpeggio
... halaman 50

— atau —
Menyanyi bersama playback Lagu

Membuat pengaturan playback Lagu ... halaman 66

■ Menyimpan pengaturan panel lagu agar mudah dipanggil kembali

Menyimpan pengaturan panel lagu Memori Registrasi ... halaman 87

Untuk mengetahui detail tentang Memori Registrasi dan Bank Registrasi, lihat halaman 86.

■ Memanggil pengaturan panel yang disimpan untuk permainan Anda

Memilih file Bank Registrasi yang diinginkan

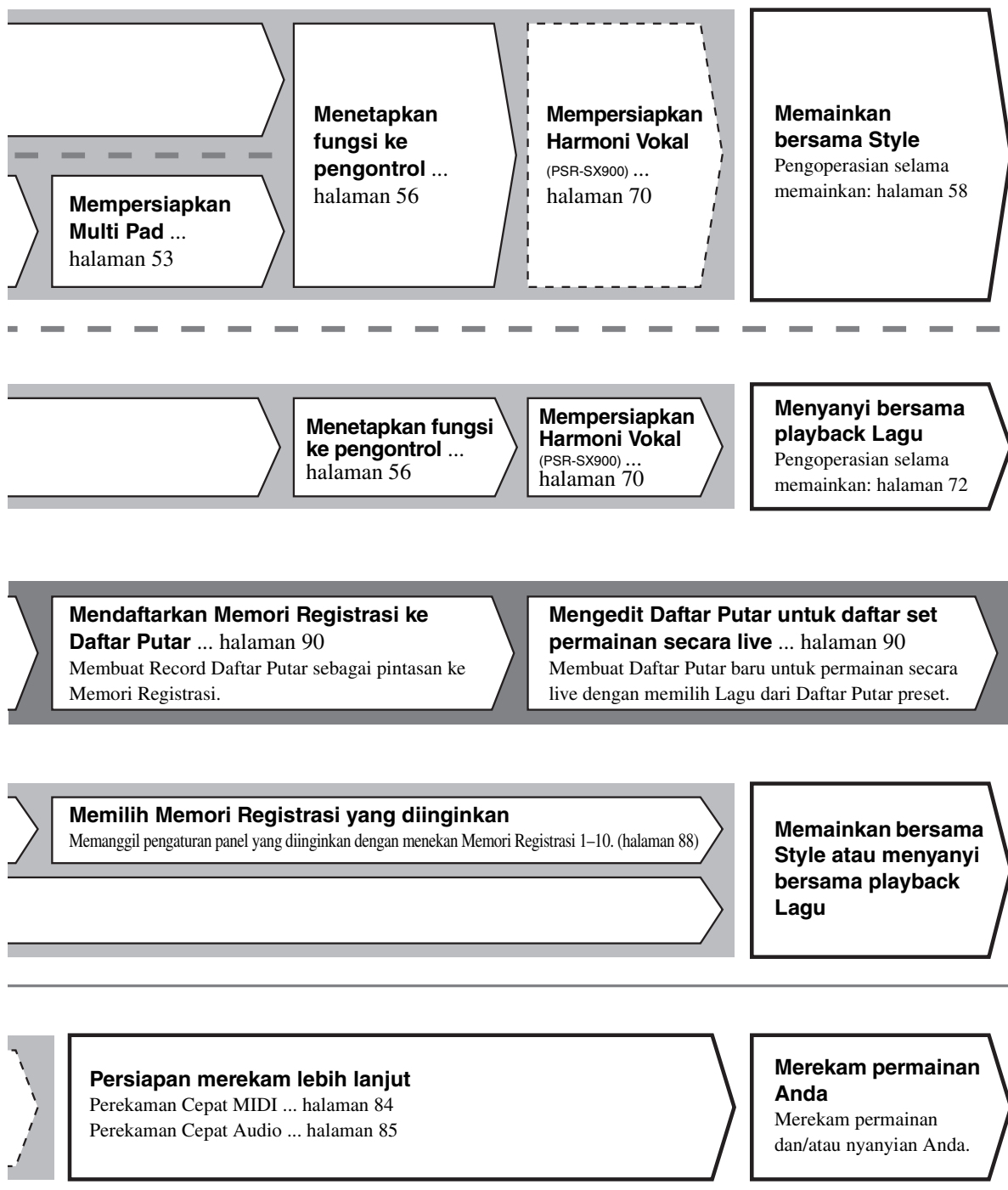
Memanggil Memori Registrasi 1–10 untuk file Bank. (halaman 88)

Memanggil pengaturan panel yang diinginkan dari Daftar Putar dengan satu langkah

Memilih Record Daftar Putar yang diinginkan untuk memanggil Memori Registrasi yang bersangkutan. (halaman 92)

■ Merekam permainan keyboard Anda

Persiapan merekam: Memanggil Memori Registrasi dari Daftar Putar, dsb.



Memainkan bersama Style—Mempersiapkan

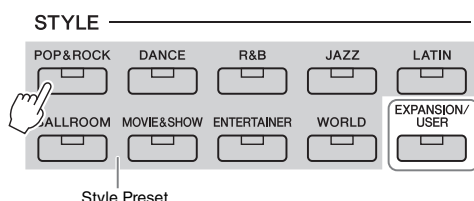
Bagian ini memberikan langkah-langkah dasar tentang cara menyempurnakan permainan keyboard Anda bersama Style (Irama dan Pengiring Otomatis). Ikuti beragam instruksi di bawah ini untuk mempersiapkan secara lengkap permainan satu lagu: Style, Bagian Keyboard (Voice), Multi Pad, dan beragam jenis pengontrol.

Pengaturan yang dibuat di bagian ini dapat disimpan bersama-sama dalam Memori Registrasi sebagai satu pengaturan Lagu (halaman 86).

Mempersiapkan Style

Memilih Style yang diinginkan dan mengaktifkan Pengiring Otomatis (ACMP)

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



• Style Ekspansi

Style tambahan yang telah diinstal (halaman 97). Secara default, telah terinstal Style Ekspansi yang khusus disediakan untuk memainkan musik yang cocok dengan daerah Anda.

• Style Pengguna

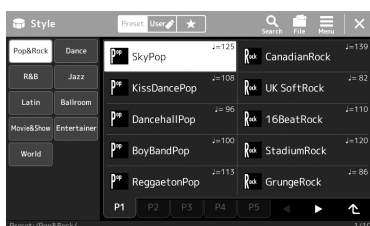
Style yang dibuat dengan fungsi Style Creator (lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web), atau Style yang disalin ke drive User (halaman 34).

CATATAN

Anda juga dapat memanggil tampilan Pemilihan Style melalui tampilan Awal (halaman 26).

- 2 Sentuh Style yang diinginkan.

Misalnya, sentuh kategori [Dance], kemudian [Dubstep].



CATATAN

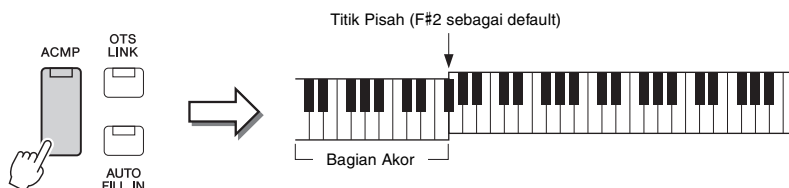
Untuk pengoperasian dasar tampilan Pemilihan Style, lihat "Tampilan Pemilihan File" (halaman 28).

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

Bila tombol telah diaktifkan, bagian irama dan pengiring otomatis dapat dimainkan kembali selama playback Style.

CATATAN

Titik Pisah dapat diubah sebagaimana yang diinginkan (halaman 45).



Pada saat yang sama, bagian khusus tangan kiri pada keyboard dapat digunakan sebagai bagian Akor, dan akor yang dimainkan di bagian ini secara otomatis terdeteksi dan digunakan sebagai basis untuk pengiring otomatis dengan Style yang dipilih.

4 Jika perlu, cobalah Style yang dipilih.

Tekan tombol STYLE CONTROL [] (SYNC START), kemudian mainkan akor dengan tangan kiri Anda.

Untuk menghentikan playback Style, tekan lagi tombol STYLE CONTROL [] (START/STOP).

CATATAN

Untuk mengetahui lebih detail tentang mengoperasikan playback Style, lihat halaman 58.

1

Memainkan bersama Style—Memperisapkan

Karakteristik Style

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



- **Session:** Style ini memberikan dukungan realisme dan autentik yang jauh lebih besar dengan mencampur jenis akor orisinal dan perubahan, serta riff khusus dengan perubahan akor, bersama bagian-bagian Utama. Semua ini telah diprogram untuk menambahkan “bumbu” dan sentuhan profesional pada permainan Anda untuk lagu-lagu tertentu dan dalam genre tertentu. Ingatlah, Style mungkin tidak perlu mesti sesuai — atau bahkan benar secara harmonis — bagi semua lagu dan semua akor yang dimainkan. Misalnya dalam beberapa kasus, memainkan triad mayor sederhana untuk lagu country mungkin mengakibatkan akor ketujuh terasa “jazzy”, atau memainkan akor on-bass mungkin mengakibatkan pengiring yang tidak sesuai atau tidak diharapkan.
- **Free Play:** Style ini bercirikan permainan rubato. Anda dapat memainkan secara bebas dengan pengiring yang sangat mengesankan, tanpa dibatasi oleh tempo yang ketat.
- **DJ:** Ini berisi kemajuan akornya sendiri, sehingga Anda dapat menambahkan perubahan akor pada permainan Anda cukup dengan mengubah kunci dasar. Data Multi Pad (halaman 53) dalam kategori “DJ Phrase” khusus dibuat untuk Style ini. Anda dapat memanggil Multi Pad yang cocok dengan menggunakan fungsi Pengaturan Satu Sentuhan (halaman 43).

CATATAN

Anda tidak dapat menetapkan jenis akor, seperti mayor dan minor, saat menggunakan Style DJ.

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

Umumnya sebuah Style terdiri dari delapan bagian (kanal): irama, bass, dsb. Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Style dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal secara selektif atau dengan mengubah Voice (halaman 82).

Kompatibilitas File Style

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

Menyesuaikan tempo

Tombol TEMPO [-] dan [+] memungkinkan Anda mengubah tempo playback Metronom, Style dan Lagu MIDI. Tempo Style dan Lagu MIDI juga dapat disesuaikan melalui tombol [RESET/TAP TEMPO].

● Tombol-tombol TEMPO [-]/[+]

Tekan tombol TEMPO [-] atau [+] untuk memanggil tampilan Tempo pop-up. Gunakan tombol

[-]/[+] untuk mengurangi atau menambah tempo sepanjang rentang 5–500 ketukan per menit. Menahan salah satu tombol akan terus-menerus mengubah nilainya. Menekan kedua tombol TEMPO [-] dan [+] akan memanggil tempo default untuk Style atau Lagu yang terakhir dipilih.

● Tombol [RESET/TAP TEMPO]

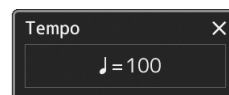
Bila Style dan Lagu MIDI berhenti, mengetuk tombol [RESET/TAP TEMPO] (empat kali untuk tanda birama 4/4) akan memulai playback bagian irama Style pada tempo yang Anda ketuk.

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

Selama playback Style, Anda dapat memutar mundur ke bagian teratas (“reset” posisi playback, agar efek perulangan lebih stutter) dengan mengetuk tombol [RESET/TAP TEMPO]. Ini disebut sebagai “Style Section Reset” (Pengaturan Ulang Bagian Style).

CATATAN

Jika Anda ingin menyesuaikan tempo Lagu Audio, gunakan fungsi Bentang Waktu pada halaman 74.



CATATAN

Anda dapat mengatur perilaku untuk mengubah tempo sebagai ganti meng “atur ulang” bagian tersebut, bahkan saat mengetuk tombol selama playback Style. Pengaturan dibuat pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Metronome] → [Tap Tempo]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

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 melalui jendela Titik Pisah/Penjarian:

[MENU] → [Split & 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 nada dasar saja.



Akor minor

Tekan kunci nada dasar dan kunci hitam secara bersamaan ke kirinya.



Akor ketujuh

Tekan kunci nada dasar dan kunci putih secara bersamaan ke kirinya.



Akor ketujuh minor

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

● Fingered

Ini memungkinkan Anda mengatur sendiri penjarian untuk akor Anda pada bagian akor di keyboard, sementara instrumen menyediakan komposisi irama, bass, dan pengiring akor yang sesuai dalam Style yang dipilih. Jenis Fingered mengenali beragam jenis akor yang dicantumkan pada Data List (Daftar Data) di situs web (halaman 9), dan dapat dilihat dengan menggunakan fungsi Tutor Akor yang dipanggil melalui [MENU] → [Chord Tutor].

● AI Full Keyboard

Ini memungkinkan Anda memainkan apa saja, di mana saja pada keyboard dengan menggunakan kedua tangan—seperti memainkan piano konvensional—dan tetap mendapatkan pengiring yang sesuai. Anda tidak perlu memikirkan cara tertentu untuk memainkan/menandai akor. (Bergantung pada aransemen lagu, AI Full Keyboard mungkin tidak selalu menghasilkan pengiring yang sesuai.)

Untuk mengetahui jenis lainnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

CATATAN

Untuk jenis penjarian tertentu (Fingered, Fingered On Bass, AI Fingered), Anda dapat membuat kondisi di mana tidak ada akor dimasukkan dengan memasukkan akor spesial bernama “Cancel”. Ini disebut sebagai “Chord Cancel” (Penyembunyian Akor). Untuk informasi selengkapnya tentang memasukkan akor berisi “Cancel”, lihat “Chord Types Recognized in the Fingered Mode” (Jenis Akor yang Dikenali dalam Mode Fingered) dalam Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Bila Area Deteksi Akor diatur ke “Upper” (halaman 47), maka hanya “Fingered” yang tersedia.

Pengaturan Panel Optimal untuk Style Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan)

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

1 Pilih Style yang Diinginkan (langkah 1–2 pada halaman 40).

2 Tekan salah satu tombol ONE TOUCH SETTING [1]–[4].

Selain memanggil langsung semua pengaturan (Voice, efek, dsb.) yang cocok dan paling banyak digunakan bersama Style saat ini, fitur ini juga secara otomatis mengaktifkan ACMP dan SYNC START, sehingga Anda dapat segera mulai memainkan Style tersebut.

Mengonfirmasi Isi Pengaturan Satu Sentuhan

Dalam tampilan Pemilihan Style, sentuh  (Menu) kemudian [Style Information] untuk memanggil jendela Informasi yang menampilkan Voice apa saja yang ditetapkan ke tombol-tombol ONE TOUCH SETTING [1]–[4] bagi Style saat ini. Anda dapat memanggil pengaturan yang diinginkan juga dengan menyentuh salah satu nomor Pengaturan Satu Sentuhan 1–4 secara langsung pada jendela Informasi.

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

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

CATATAN

Untuk informasi tentang pengaturan panel yang dipanggil oleh Pengaturan Satu Sentuhan, lihat bagian OTS pada "Parameter Chart" (Bagan Parameter) dalam Data List (Daftar Data) pada situs web (halaman 9).

CATATAN

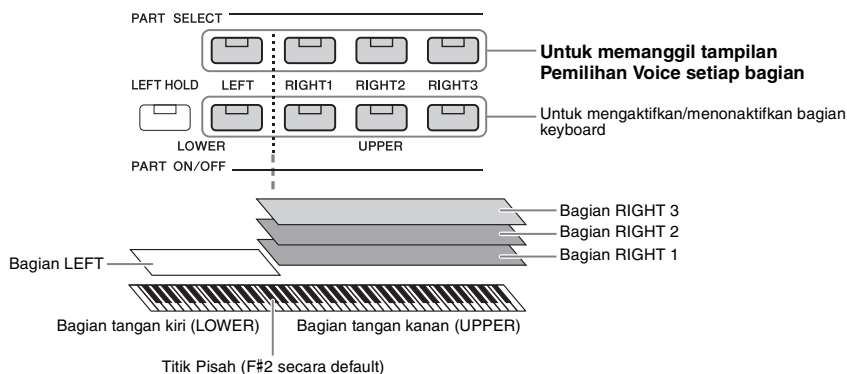
Anda bisa membuat agar Pengaturan Satu Sentuhan berubah secara otomatis bila Anda memilih bagian Utama (A–D) dari Style yang dipilih. Untuk mengetahui detailnya, lihat "OTS LINK" (halaman 59).

1

Memainkan bersama Style—Memperisapkan

Mempersiapkan Bagian Keyboard

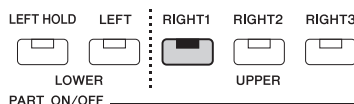
Ada empat bagian keyboard untuk permainan manual Anda: LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, dan RIGHT 3, masing-masing bagian memiliki satu Voice. Anda dapat mengkombinasikan bagian-bagian ini dengan menggunakan tombol PART ON/OFF untuk menghasilkan tekstur instrumen yang menyenangkan dan kombinasi permainan yang praktis.



Membuat kombinasi bagian keyboard (Lapisan, Pisah)

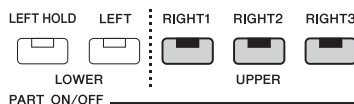
● Anda dapat memainkan Voice tunggal atas seluruh rentang keyboard:

Aktifkan bagian RIGHT 1, 2 atau 3. Pastikan bagian LEFT dinonaktifkan.



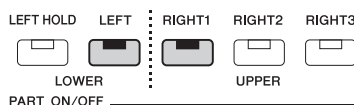
● Untuk memainkan dua atau tiga Voice berbeda secara bersamaan (Lapisan):

Aktifkan dua atau beberapa bagian dari RIGHT 1, 2, dan 3.



● Untuk memainkan beragam Voice di bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri pada keyboard (Pisah):

Aktifkan bagian LEFT dan setidaknya salah satu bagian RIGHT 1–3. Kunci F#2 dan kunci yang lebih rendah digunakan untuk bagian LEFT sedangkan kunci yang lebih tinggi (selain F#2) digunakan untuk bagian RIGHT 1, 2, dan 3. Kunci yang membagi keyboard menjadi bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri disebut dengan “Titik Pisah”.



Mengaktifkan/menonaktifkan setiap bagian keyboard dari tampilan

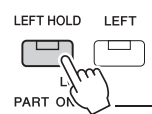
Anda juga dapat mengaktifkan/menonaktifkan bagian melalui tampilan Awal, atau tampilan Pengaturan Bagian Voice. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Tampilan Awal” (halaman 26), atau “Voice Part Setup Display” (Tampilan Pengaturan Bagian Voice) (Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web).

Menahan Voice bagian LEFT (Kiri Ditahan)

Dengan mengaktifkan tombol PART ON/OFF [LEFT HOLD] bila bagian LEFT sedang ON, Voice bagian LEFT akan ditahan sekalipun tombol telah dilepas.

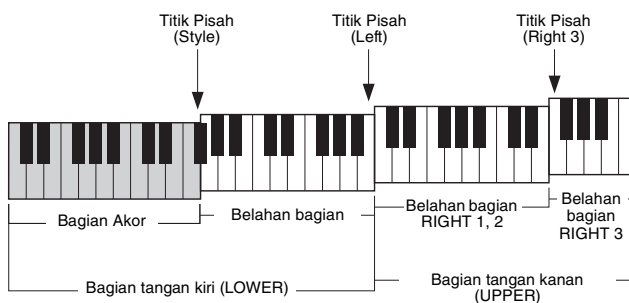
Voice yang tidak-turun (non-decay) seperti dawai akan ditahan terus-menerus, sedangkan jenis-turun seperti piano menurun lebih lambat (seolah pedal sustain ditekan). Fungsi ini terasa praktis bila digunakan bersama playback Style karena keselarasan bunyi akor dengan playback Style terjaga.

Untuk menghentikan Voice bagian LEFT yang berbunyi, hentikan playback Lagu atau Style, atau nonaktifkan tombol [LEFT HOLD].



Mengatur Titik Pisah

Kunci yang membagi keyboard menjadi dua area disebut dengan “Titik Pisah”. Ada tiga jenis Titik Pisah: Titik Pisah (Style), Titik Pisah (Left), dan Titik Pisah (Right 3). Anda dapat mengaturnya masing-masing (seperti yang ditampilkan).

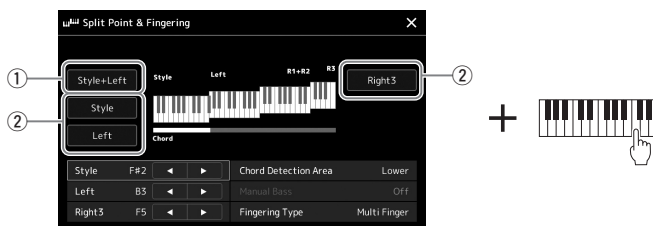


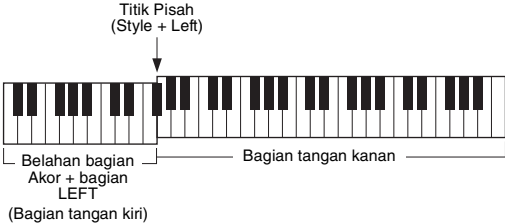
- **Titik Pisah (Style):**Membagi bagian tangan kiri (LOWER) menjadi bagian Akor dan bagian LEFT.
- **Titik Pisah (Left):**Membagi keyboard menjadi bagian tangan kiri (LOWER) dan bagian tangan kanan (UPPER).
- **Titik Pisah (Right 3):**Membagi bagian tangan kanan (UPPER) menjadi bagian RIGHT 1, 2 dan bagian RIGHT 3.

1 Panggil jendela Titik Pisah/Penjarian.

[MENU] → [Split & Fingering]

2 Atur Titik Pisah.



①	Titik Pisah (Style + Left)	Mengatur Titik Pisah (Style) dan Titik Pisah (Left) ke not yang sama. Dalam hal ini, Bagian Akor dan bagian LEFT menempati area yang sama. Tetapkan Titik Pisah langsung dari keyboard dengan menahan [Style + Left] secara bersamaan pada tampilan dan menekan kunci yang diinginkan pada keyboard. 
②	Titik Pisah (Style, Left, Right 3)	Mengatur Titik Pisah masing-masing. Tetapkan Titik Pisah langsung dari keyboard dengan menahan item yang bersangkutan secara bersamaan pada tampilan dan menekan kunci yang diinginkan pada keyboard.

Anda juga dapat menetapkan Titik Pisah melalui nama not, dengan menyentuh kontrol [◀]/[▶]. Titik Pisah (Style) ditandai dengan “Style”, Titik Pisah (Left) ditandai dengan “Left”, dan Titik Pisah (Right 3) ditandai dengan “Right 3”.

CATATAN

Setelah Anda menyentuh [◀]/[▶], jenis Titik Pisah yang Anda kontrol akan difokus (indikatornya berwarna). Dalam kondisi ini, Anda dapat mengubah nilai jenis Titik Pisah yang difokus dengan memutar putaran Data.

CATATAN

Titik Pisah (Left) tidak dapat diatur lebih rendah dari Titik Pisah (Style), dan Titik Pisah (Right 3) tidak dapat diatur lebih rendah dari Titik Pisah (Left).

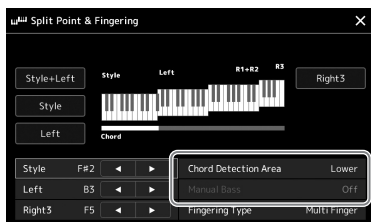
Menetapkan akor dengan tangan kanan Anda untuk playback Style

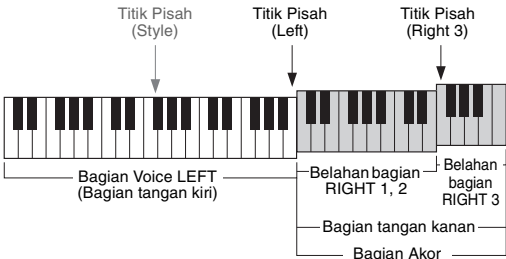
Dengan mengubah Area Deteksi Akor dari bagian tangan kiri ke bagian tangan kanan, Anda dapat memainkan bagian bass dengan tangan kiri Anda sambil menggunakan tangan kanan guna memainkan akor untuk mengontrol playback Style.

1 Panggil jendela Titik Pisah/Penjarian.

[MENU] → [Split & Fingering]

2 Buat pengaturan yang diperlukan dengan menyentuh tampilan.

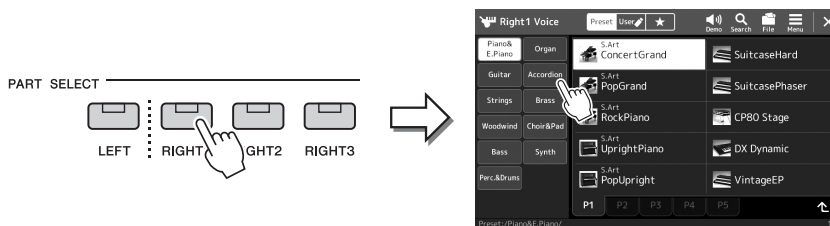


Chord Detection Area	Pilih “Upper”. Bagian Akor diatur ke sebelah kanan Titik Pisah kiri. Jenis penjarian diatur ke “Fingered*” secara otomatis.  CATATAN • “Fingered*” pada dasarnya sama seperti “Fingered,” hanya saja “1+5”, “1+8” dan Chord Cancel (Penyembunyian Akor) tidak tersedia. • Untuk informasi tentang kapan mengatur “Chord Detection Area” ke “Lower”, lihat “Mengatur Titik Pisah” (halaman 45).
Manual Bass	Bila ini diatur ke “On”, bagian bass dari Style saat ini akan dimatikan bunyinya dan Voice bass yang dimatikan akan ditetapkan ke bagian kiri. CATATAN • Manual Bass diatur ke “On” secara otomatis oleh pengaturan default bila Anda memilih “Upper” di Area Deteksi Akor di atas. • Parameter ini hanya tersedia bila “Chord Detection Area” diatur ke “Upper”.

Memilih Voice untuk Setiap Bagian Keyboard

1 Tekan tombol PART SELECT sesuai dengan bagian yang diinginkan.

Tampilan Pemilihan Voice (untuk bagian yang diinginkan) akan muncul.

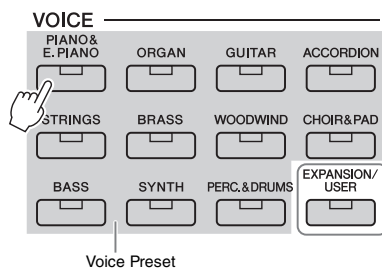


CATATAN

Anda juga dapat memanggil tampilan Pemilihan Voice melalui tampilan Awal (halaman 26) atau tampilan Pengaturan Bagian Voice (Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web).

2 Sentuh Voice yang diinginkan.

Anda juga dapat memilih subkategori Voice, dengan menekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE.



• Voice Ekspansi

Voice tambahan yang telah diinstal (halaman 97). Secara default, telah terinstal Voice Ekspansi yang khusus disediakan untuk memainkan musik yang cocok dengan daerah Anda.

• Voice Pengguna

Voice yang dibuat dengan fungsi Set Voice (lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web), atau Voice yang disalin ke drive User (halaman 34).

CATATAN

Untuk pengoperasian dasar tampilan Pemilihan Voice, lihat "Tampilan Pemilihan File" (halaman 28).

Untuk mendengarkan karakteristik Voice:

Sentuh (Demo) untuk memulai playback demo Voice yang dipilih.

Sentuh lagi (Demo) untuk menghentikan playback.

3 Jika perlu, cobalah Voice yang dipilih.

Pastikan bahwa bagian keyboard yang diinginkan telah diaktifkan, dan mainkan keyboard.

Karakteristik Voice

Jenis Voice dan karakteristik penjelasnya ditunjukkan di atas nama Voice. Ada beragam karakteristik Voice; walau demikian, hanya berikut ini yang dibahas di sini. Untuk mengetahui penjelasan detail, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

• S.Art (Super Articulation) Voice (halaman 63)

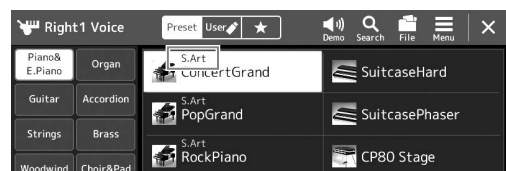
Memungkinkan Anda membuat nuansa ekspresif yang sangat realistik dan halus, cukup dengan memainkan atau dengan menekan pedal kaki yang dihubungkan ke jack FOOT PEDAL [2].

• Organ Flutes Voice (halaman 49)

Memungkinkan Anda membuat kembali semua bunyi organ klasik dengan menyesuaikan tingkat footage sulungnya dan bunyi perkusif, persis seperti organ konvensional.

• Drum/SFX Voice

Ini memungkinkan Anda memainkan beragam instrumen drum dan perkusi atau bunyi SFX (efek suara) pada keyboard, yang dikumpulkan bersama dan dinamai kit Drum/SFX. Untuk detailnya, lihat "Drum/SFX Kit List" dalam Data List (Daftar Data) pada situs web.



Membuat Sendiri Organ Flutes Voice

Instrumen ini menggunakan teknologi digital modern untuk membuat kembali bunyi organ kuno yang legendaris. Persis seperti organ elektronik biasa, Anda dapat membuat bunyi sendiri dengan menambah dan mengurangi tingkatan footage suling. Voice yang dibuat dapat disimpan untuk dipanggil lagi nanti.

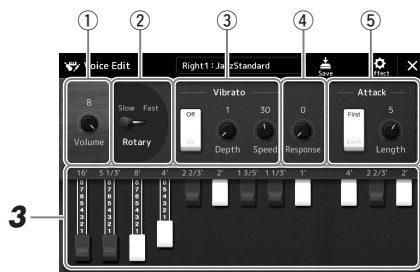
1 Pada tampilan Pemilihan Voice, pilih Organ Flutes Voice yang diinginkan.

Sentuh [Organ] dalam subkategori, kemudian pilih Organ Flutes Voice yang diinginkan.

2 Kembali ke tampilan Awal, kemudian sentuh (Organ Flutes) yang berada di bagian kanan bawah nama Voice untuk memanggil tampilan Pengeditan Organ Flutes Voice.

3 Geser tuas Footage untuk menyesuaikan pengaturan footage.

Pengaturan footage menentukan suara dasar Organ Flutes.



Anda juga dapat mengubah pengaturan lainnya di sini, seperti Speaker Berputar dan Vibrato.

①	Volume	Menentukan volume seluruh bunyi Organ Flutes.
②	Rotary Speaker	Berpindah-pindah antara kecepatan cepat dan lambat untuk speaker berputar. Parameter ini hanya tersedia bila menerapkan efek yang berisi kata “Rotary” atau “Rot” dalam namanya.
③	Vibrato	Mengaktifkan atau menonaktifkan vibrato, dan memungkinkan Anda menyesuaikan kedalaman vibrato dan kecepatan vibrato.
④	Response	Menyesuaikan kecepatan respons baik untuk bagian suara Attack (Mulai) maupun Release (Menurun).
⑤	Attack	Berpindah antara dua mode Attack berbeda: Yang Pertama dan Masing-masing, menentukan panjang bunyi Attack.

4 Sentuh (Save) dan simpan Organ Voice yang telah dibuat.

Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat “Manajemen File” (halaman 33).

CATATAN

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

CATATAN

- Parameter yang tersedia berbeda-beda, bergantung pada jenis Organ.
- Anda juga dapat membuat pengaturan Efek dan EQ. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

PEMBERITAHUAN

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

Mempersiapkan Harmoni Keyboard/Arpeggio

Anda dapat menerapkan fitur Harmoni Keyboard atau Arpeggio untuk menyempurnakan atau mengubah bunyi bagian tangan kanan (RIGHT 1–3). Harmoni Keyboard menerapkan efek permainan seperti harmoni (duet, trio, dsb.), echo, tremolo dan trill pada not yang dimainkan di bagian tangan kanan. Fungsi Arpeggio memungkinkan Anda memainkan arpeggio (akor patah) cukup dengan menekan not-not akor. Misalnya, Anda dapat memainkan not C, E dan G untuk memicu frasa dinamis secara ritmis dan menarik. Fitur ini dapat digunakan untuk produksi musik juga untuk permainan secara live.

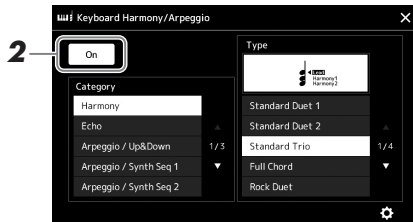
CATATAN

Bila Anda memilih Voice lain untuk bagian RIGHT 1, jenis Harmoni Keyboard/Arpeggio secara otomatis diatur ke jenis yang telah diingat sebagai Set Voice. Untuk mengetahui detail tentang fungsi Set Voice, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menggunakan Harmoni Keyboard

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → [Kbd Harmony/Arp]



2 Atur fungsi Harmoni Keyboard/Arpeggio ke “On”.

Bila ini diatur ke “On”, Harmoni Keyboard akan diterapkan secara otomatis pada permainan keyboard Anda.

3 Sentuh untuk memilih kategori yang diinginkan, “Harmony” atau “Echo”.

4 Sentuh jenis Harmony atau Echo yang diinginkan.

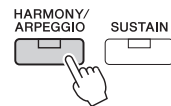
Menyentuh  (detailed settings) akan memanggil jendela popup pengaturan detail. Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

5 Mainkan keyboard.

Efek yang dipilih di langkah 4 diterapkan pada melodi tangan kanan.

CATATAN

Anda juga dapat mengatur fungsi ini ke “On” dengan mengaktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO].



Untuk menonaktifkan efek tersebut, nonaktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO].

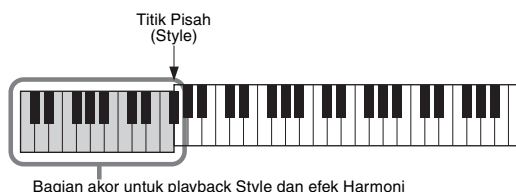
■ Jenis kategori Keyboard Harmony (Harmony/Echo)

● Kategori Harmoni

Duet Standar—Strum

Jenis ini menerapkan efek harmoni pada not yang dimainkan di bagian tangan kanan keyboard sesuai dengan akor yang ditetapkan di bagian tangan kiri keyboard. (Perhatikan, pengaturan “1+5” dan “Octave” tidak dipengaruhi oleh akor.)

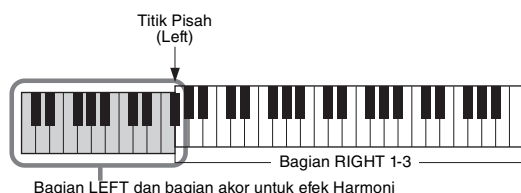
- Bila tombol [ACMP] aktif dan bagian LEFT nonaktif:



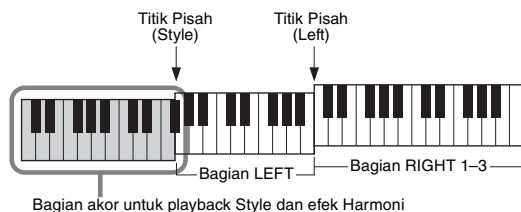
CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang Titik Pisah, lihat halaman 45.

- Bila tombol [ACMP] nonaktif dan bagian LEFT aktif:



- Bila tombol [ACMP] dan bagian LEFT aktif:



Multi Assign

Efek Multi Penetapan secara otomatis menetapkan not akor yang Anda mainkan di bagian tangan kanan keyboard ke bagian terpisah (Voice). Misalnya, jika Anda memainkan akor tiga-not, not pertama yang Anda tekan akan dimainkan oleh Voice RIGHT 1, yang kedua oleh Voice RIGHT 2, dan yang ketiga oleh Voice RIGHT 3. Efek Multi Penetapan tidak dipengaruhi oleh status aktif/tidak aktif [ACMP] dan bagian LEFT.

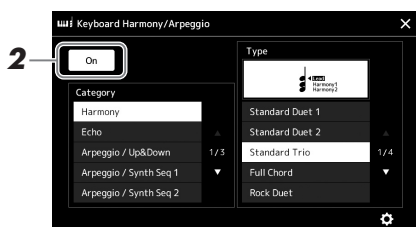
• Kategori Echo (Echo, Tremolo, Trill)

Efek Echo, Tremolo, atau Trill diterapkan pada not yang dimainkan di bagian tangan kanan pada keyboard pada waktunya bersama tempo yang diatur saat ini, tanpa menghiraukan status aktif/nonaktif dari [ACMP] dan bagian LEFT. Ingatlah bahwa Trill hanya bekerja bila Anda menahan dua not pada keyboard secara bersamaan (atau dua not terakhir, jika menahan lebih dari dua not), dan echo akan memainkan not itu silih berganti.

Menggunakan Arpeggio

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → [Kbd Harmony/Arp]



2 Atur fungsi Harmoni Keyboard/Arpeggio ke “On”

Bila ini diatur ke “On”, Harmoni Keyboard akan diterapkan secara otomatis pada permainan keyboard Anda.

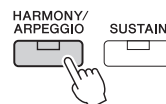
3 Sentuh untuk memilih kategori selain “Harmony” atau “Echo”

4 Sentuh jenis Arpeggio yang diinginkan.

Menyentuh (detailed settings) akan memanggil jendela popup pengaturan detail. Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Anda juga dapat mengatur fungsi ini ke “On” dengan mengaktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO].



5 Mainkan sebuah not atau beberapa not untuk mengaktifkan Arpeggio.

Frasa yang berisi arpeggio berbeda-beda, bergantung pada not yang dimainkan.

Untuk menonaktifkan efek tersebut, nonaktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO].

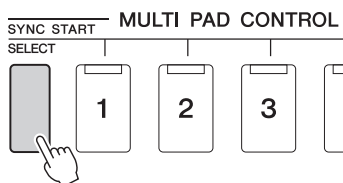
CATATAN

- Dengan menggunakan fungsi Arpeggio Quantize, playback Arpeggio dapat disinkronkan dengan playback Style/Lagu, sehingga memungkinkan sedikit ketidaksempurnaan dalam pengaturan waktu yang akan dikoreksi. Ini dapat diatur dalam tampilan: [MENU] → [Voice Setting] → [Arpeggio].
- Playback Arpeggio dapat dilanjutkan bahkan setelah not dilepas, dengan menetapkan fungsi Arpeggio Ditahan pada sakelar kaki. Untuk instruksi, lihat halaman 57.

Mempersiapkan Multi Pad

Memilih Multi Pad

- 1 Tekan tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad.



CATATAN

Anda juga dapat memanggil tampilan Pemilihan Multi Pad melalui tampilan Awal (halaman 26).

- 2 Sentuh Bank Multi Pad yang diinginkan.
- 3 Jika diinginkan, cobalah Multi Pad yang dipilih.

Tinggal tekan tombol MULTI PAD CONTROL [1]–[4] untuk memulai playback frasa yang bersangkutan. Untuk menghentikan playback, tekan tombol [STOP]. Untuk informasi selengkapnya tentang kontrol playback Multi Pad, lihat “Mengontrol Playback Multi Pad” (halaman 64).

CATATAN

Untuk pengoperasian dasar tampilan Pemilihan Multi Pad, lihat “Tampilan Pemilihan File” (halaman 28).

Membuat dan Mengedit Multi Pad

Anda dapat membuat Multi Pad orisinal sendiri dengan salah satu dari tiga cara:

- Merekam frasa baru
- Mengedit frasa Multi Pad yang ada
- Menautkan file audio (Multi Pad Link Audio)

Selain itu, Anda dapat membuat Bank Multi Pad orisinal sendiri dengan mengelola setiap Multi Pad.

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

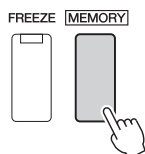
Mengingat Pengaturan Orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan

Anda dapat mengingat pengaturan panel orisinal sendiri (terutama Style, Voice, dan Multi Pad) ke Pengaturan Satu Sentuhan (OTS). Pengaturan Satu Sentuhan yang baru dibuat akan disimpan di drive User atau flash-drive USB sebagai Style, dan Anda dapat memanggil Pengaturan Satu Sentuhan sebagai bagian dari Style.

CATATAN

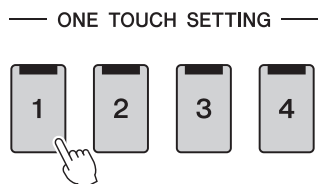
Untuk informasi tentang pengaturan panel yang diingat ke Pengaturan Satu Sentuhan, lihat "Parameter Chart" (Bagan Parameter) dalam Data List (Daftar Data) pada situs web (halaman 9).

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



Sebuah pesan akan muncul. Walau demikian, Anda tidak perlu membuat pengaturan apa pun di sini, karena pengaturan Aktif/Nonaktif di tampilan ini tidak memengaruhi fungsi Pengaturan Satu Sentuhan.

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



Sebuah pesan akan muncul mengonfirmasi Anda untuk menyimpan pengaturan panel pada saat ini. Untuk melanjutkan dan mengingat beragam pengaturan panel ke tombol lain, sentuh [No], kemudian ulangi langkah-langkah 2–4 sebagaimana diperlukan, terakhir simpan semua pengaturan baru Anda pada Langkah 5 di bawah ini.

- 5** Sentuh [Yes] untuk memanggil tampilan Pemilihan Style buat menyimpan data Anda, kemudian simpan pengaturan saat ini sebagai Style Pengguna.

Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat "Manajemen File" (halaman 33).

CATATAN

Untuk tombol OTS yang belum digunakan untuk menyimpan pengaturan panel Anda, pengaturan OTS dari Style orisinal akan dipertahankan.

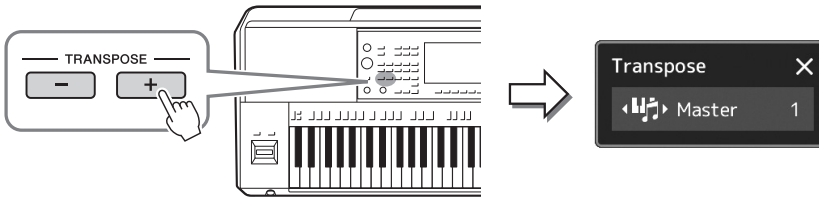
PEMBERITAHUAN

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

Mengubah Tinada Keyboard

Transposisi tinada dalam seminada (tombol TRANSPOSE [-]/[+])

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



CATATAN

- Jika Anda ingin melakukan transposisi tinada Lagu Audio, gunakan parameter Pergeseran Tinada pada halaman 74.
- Fungsi Transpose tidak memengaruhi Voice Drum Kit atau SFX Kit.

Anda dapat memilih bagian secara terpisah untuk ditransposisikan sebagaimana yang diinginkan. Sentuh pop-up Transpose beberapa kali hingga muncul bagian yang diinginkan, kemudian gunakan tombol TRANSPOSE [-]/[+] untuk melakukan transposisi.

Master	Transposisi tinada seluruh bunyi dengan pengecualian Lagu Audio dan bunyi input dari jack [MIC/GUITAR INPUT] atau [AUX IN].
Keyboard	Transposisi tinada keyboard termasuk nada dasar akor untuk mengaktifkan playback Style.
Song	Transposisi tinada Lagu MIDI.

CATATAN

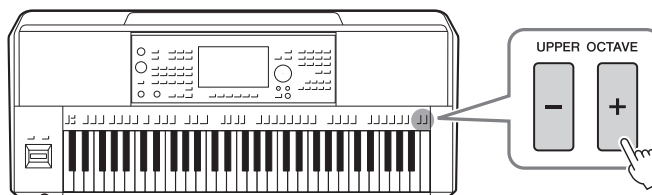
Transposisi dapat dilakukan pada tampilan juga melalui [MENU] → [Transpose]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Penalaan Tinada

Secara default, tinada seluruh instrumen diatur ke 440,0 Hz sesuai dengan temperamen sama. Pengaturan ini dapat diubah dari tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Master Tune]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Transposisi tinada dalam oktaf (tombol UPPER OCTAVE [-]/[+])

Tombol UPPER OCTAVE [-]/[+] memungkinkan Anda menggeser tinada bagian Right 1–3 ke atas atau ke bawah sebanyak satu oktaf. Untuk mengatur ulang dengan cepat nilai oktaf ke 0, tekan tombol [-] dan [+] secara bersamaan.

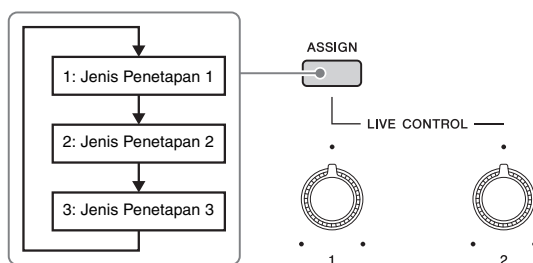


Mempersiapkan Pengontrol Yang Dapat Ditetapkan

Anda dapat menetapkan berbagai parameter dan fungsi ke kenop LIVE CONTROL, tombol [ROTARY SP/ ASSIGNABLE], atau sakelar kaki opsional untuk pengoperasian cepat dan kontrol ekspresif selama permainan Anda. Pengaturan pengontrol yang dapat ditetapkan disimpan/dipanggil kembali dari memori registrasi sehingga Anda dapat mengubahnya bersama-sama sekaligus.

Memilih Jenis Penetapan kenop LIVE CONTROL

Setiap pengaturan parameter yang ditetapkan untuk kenop disebut “Jenis Penetapan Kenop”. Ada tiga Jenis Penetapan Kenop (1–3) dan semuanya dapat dipindah secara berurutan dengan menekan tombol LIVE CONTROL [ASSIGN]. Jenis Penetapan yang untuk kenop akan diatur ulang bila instrumen dimatikan; walau demikian, ketiga penetapan ini dapat disimpan dengan mudah ke Memori Registrasi (halaman 86).



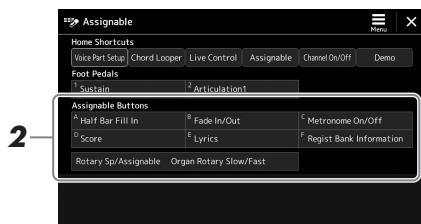
Mengedit Jenis Penetapan kenop

Jenis Penetapan Kenop 1–3 dapat diedit dalam tampilan Edit yang dipanggil sebagaimana berikut: [MENU] → [Live Control]. Untuk mengetahui detail item yang dapat diedit, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menetapkan fungsi ke tombol yang dapat ditetapkan

Beragam fungsi dapat ditetapkan ke tombol ASSIGNABLE [A]–[F] dan tombol [ROTARY SP/ASSIGNABLE].

- 1 Untuk memanggil tampilan Edit, sentuh [MENU] → [Assignable].



- 2 Ketuk dua kali (sentuh dua kali) item yang diinginkan pada area “Assignable Buttons” (diperlihatkan di atas).

Jendela pop-up pemilihan fungsi akan muncul.

- 3 Sentuh fungsi yang diinginkan.

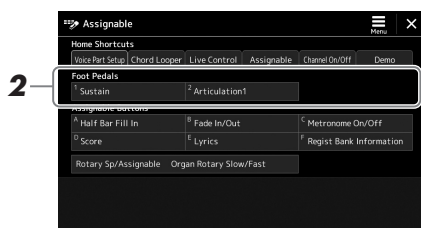
CATATAN

Ada beberapa perbedaan antara tombol ASSIGNABLE [A]–[F] dan tombol [ROTARY SP/ASSIGNABLE] yang digunakan untuk menetapkan fungsi. Untuk mengetahui detail tentang fungsi yang dapat ditetapkan, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menetapkan fungsi ke sakelar kaki/pengontrol kaki

Anda dapat menetapkan beragam fungsi ke sakelar kaki/pengontrol kaki opsional.

- 1 Untuk memanggil tampilan Edit, sentuh [MENU] → [Assignable].



- 2 Ketuk dua kali (sentuh dua kali) item yang diinginkan di area “Foot Pedals” (diperlihatkan di atas).

Jendela pop-up pemilihan fungsi akan muncul.

- 3 Sentuh fungsi yang diinginkan.

CATATAN

- Untuk mengetahui detail tentang parameter dan fungsi yang dapat ditetapkan, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.
- Untuk menghubungkan sakelar kaki/pengontrol kaki, lihat “Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki” (halaman 106).

Memainkan bersama Style—Pengoperasian Saat Memainkan

Jika Anda telah membuat semua pengaturan yang diinginkan bagi satu lagu (di bagian sebelumnya), kini Anda siap untuk memainkan keyboard. Bagian ini terutama menjelaskan beragam operasi yang berkaitan dengan Style yang akan Anda gunakan selama memainkan keyboard: playback Style, menerapkan efek ekspresif, dan playback Multi Pad.

Mengoperasikan Playback Style

Memulai dan menghentikan playback Style

● Tombol [START/STOP]

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

START/STOP



Memainkan kembali irama dan pengiring otomatis (ACMP)

Jika Anda mengaktifkan tombol [ACMP], maka bagian irama dan pengiring otomatis dapat dimainkan kembali saat memainkan akor di bagian akor selama playback Style.

ACMP



● Tombol [SYNC START]

Ini membuat playback Style dalam keadaan “siaga”. Style mulai dimainkan bila Anda menekan suatu not pada keyboard (bila [ACMP] nonaktif) atau memainkan akor dengan tangan kiri Anda (bila [ACMP] aktif). Saat playback Style, menekan tombol ini akan menghentikan Style dan membuat playback jadi siaga.

SYNC
START

● Tombol [SYNC STOP]

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

SYNC
STOP

CATATAN

Bila Fingering Type (Jenis Penjarian) (halaman 42) diatur ke “Full Keyboard” atau “AI Full Keyboard”, maka Sync Stop (Sinkronisasi Berhenti) tidak dapat diaktifkan.

● Tombol INTRO [I]–[III]

Instrumen menyediakan tiga macam bagian Pendahuluan yang memungkinkan Anda menambahkan pendahuluan sebelum memulai playback Style. Setelah menekan salah satu tombol INTRO [I]–[III], mulailah playback Style. Bila Pendahuluan selesai dimainkan, playback Style secara otomatis bergeser ke bagian Utama.

INTRO



● Tombol ENDING/rit. [I]–[III]

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

ENDING/rit.



Timbul/Menghilang

Fungsi Fade In/Out (Timbul/Menghilang) menghasilkan efek timbul dan menghilang saat memulai/menghentikan playback Style atau Lagu. Anda dapat menetapkan fungsi ini tombol [ROTARY SP/ASSIGNABLE], sakelar kaki, atau tombol ASSIGNABLE [A]–[F].

CATATAN

Untuk informasi tentang menetapkan fungsi ke setiap pengontrol, lihat "Mempersiapkan Pengontrol Yang Dapat Ditetapkan" (halaman 56) dan "Mengatur Fungsi atau Pintasan untuk Tombol ASSIGNABLE" (halaman 94).

• Untuk memulai playback dengan efek fade-in:

Bila playback dihentikan, tekan tombol yang telah diberi fungsi ini. Kemudian tekan tombol [START/STOP] untuk Style (atau tombol [▶/⏸] (PLAY/PAUSE) untuk Lagu MIDI).

• Untuk menghentikan playback dengan efek fade-out:

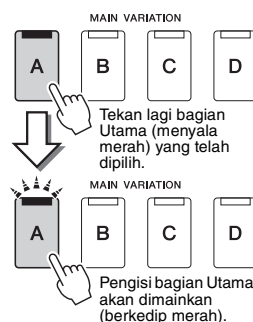
Selama playback, tekan tombol yang telah diberi fungsi ini.

Mengubah variasi pola (Bagian) selama playback Style

Setiap style 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 semaunya saat Style sedang dimainkan.

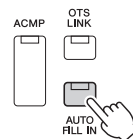
• Tombol MAIN VARIATION [A]–[D]

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



Fungsi AUTO FILL IN

Bila tombol [AUTO FILL IN] diaktifkan, menekan salah satu tombol MAIN VARIATION [A]–[D] saat Anda bermain secara otomatis memainkan bagian pengisi untuk menghasilkan transisi dinamis yang mulus ke bagian berikutnya (atau yang sama).

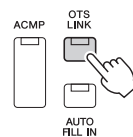


Pengaturan Ulang Bagian Style

Selama playback Style, Anda dapat memutar mundur ke bagian teratas ("reset" posisi playback, agar efek perulangan lebih stutter) dengan menekan tombol [RESET/TAP TEMPO] (halaman 42).

Secara otomatis mengubah Pengaturan Satu Sentuhan dengan bagian Utama (OTS LINK)

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



CATATAN

Anda dapat mengubah pengaturan waktu untuk perubahan Pengaturan Satu Sentuhan yang seiring dengan perubahan MAIN VARIATION [A]–[D]. Caranya, panggil tampilan melalui [Menu] → [StyleSetting] → [Setting], kemudian atur parameter OTS Link Timing (Pengaturan Waktu Link OTS). Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9)

• Tombol [BREAK]

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



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

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

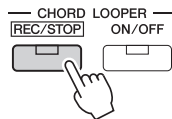
Merekam dan Memainkan Kembali Urutan Akor—Pengulang Akor (PSR-SX900)

Sambil memainkan kembali sebuah Style, Anda biasanya menetapkan akor dengan tangan kiri Anda. Walau demikian, dengan fungsi Pengulang Akor yang praktis, Anda dapat merekam urutan akor dan memainkannya kembali secara berulang. Misalnya, jika Anda merekam kemajuan akor “C → F → G → C”, playback Style akan dilanjutkan secara otomatis dengan akor “C → F → G → C → C → F → G → C → ...” Karena akor dimainkan berulang, Anda tidak perlu lagi mengulang pola akor secara manual—sehingga Anda bisa fokus pada permainan dan operasi lainnya.

Mengulang playback urutan akor sambil memainkan Style

Anda dapat merekam urutan akor yang diinginkan dengan cepat dan mengulanginya.

1 Sambil memainkan Style, tekan tombol CHORD LOOPER [REC/STOP].



Tombol [REC/STOP] berkedip untuk menandakan fungsi Pengulang Akor siap untuk merekam.

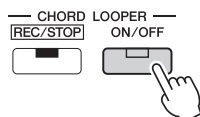
Pada hitungan Style berikutnya, tombol [REC/STOP] akan diaktifkan dan perekaman dimulai.

2 Masukkan akor pada keyboard, sesuai dengan tempo playback Style.



Urutan akor direkam hingga Anda menghentikan perekaman di langkah 3.

3 Tekan tombol CHORD LOOPER [ON/OFF] untuk menghentikan perekaman dan memulai playback berulang untuk urutan akor.



CATATAN

Bila [REC/STOP] diaktifkan, tombol [ACMP] akan diaktifkan secara otomatis.

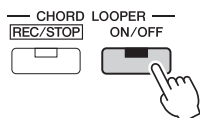
CATATAN

Selagi urutan akor dimainkan kembali, tombol [ACMP] berkedip, input akor dari keyboard akan dinonaktifkan, dan seluruh keyboard hanya digunakan untuk permainan.

Perekaman berhenti, dan tombol [ON/OFF] berkedip oranye dan playback berulang masuk ke siaga.

Pada hitungan Style berikutnya, tombol [ON/OFF] berkedip oranye, dan urutan akor yang direkam di langkah 2 akan dimainkan kembali secara berulang.

4 Tekan tombol CHORD LOOPER [ON/OFF] untuk menghentikan playback berulang.



CATATAN

- Tombol [ON/OFF] menyala biru yang menandakan urutan akor telah direkam dan playback berulang dihentikan.
- Menekan tombol [ON/OFF] lagi akan mengulang playback urutan akor yang direkam di langkah 1–3.

Playback urutan akor dihentikan dan Style akan kembali ke playback normal.

2

Memainkan bersama Style—Pengoperasian Saat Memainkan

Fitur lanjutan fungsi Pengulang Akor

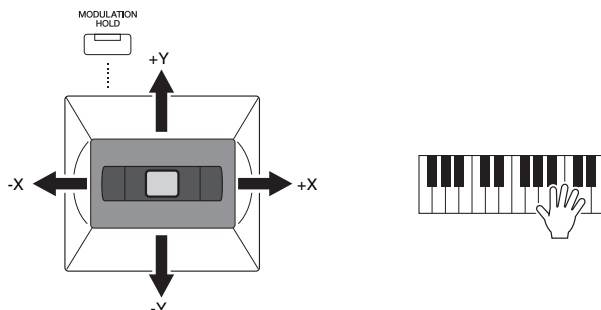
Anda dapat memulai perekaman urutan akor ketika playback Style berhenti, dengan menggunakan SYNC START. Selain itu, Anda dapat menyimpan urutan akor yang telah direkam dari tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Chord Looper].

- Hingga delapan urutan akor dapat diingat.
 - Anda dapat menyimpan setiap urutan akor sebagai file individual untuk dipanggil kembali nanti.
- Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Mengontrol Permainan Anda Secara Ekspresif

Menggunakan Joystick

Dengan menggerakkan joystick dalam arah horizontal (X) atau vertikal (Y), Anda dapat meliukkan not ke atas atau ke bawah, atau menerapkan efek modulasi. Gerakkan joystick untuk mengontrol bunyi sambil memainkan keyboard.



● X: Liukan Titinada

Meliukkan not ke atas (dengan menggerakkan joystick ke kanan) atau ke bawah (dengan menggerakkan joystick ke kiri) sambil memainkan keyboard. Ini diterapkan pada semua bagian keyboard (RIGHT 1–3 dan LEFT).

● Y: Modulasi

Fungsi Modulasi menerapkan efek vibrato pada not yang dimainkan di keyboard. Secara default, ini diterapkan pada bagian keyboard RIGHT 1–3. Anda dapat mengatur apakah efek modulasi yang dihasilkan oleh joystick akan diterapkan atau tidak pada setiap bagian keyboard secara independen: [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick] → Modulation (+), Modulation (-).

CATATAN

- Rentang liukan titinada maksimal dapat diubah pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick].
- Efek Liukan Titinada mungkin tidak diterapkan pada bagian LEFT selama playback Style, bergantung pada pengaturan Style.

CATATAN

Efek Modulasi mungkin tidak diterapkan pada bagian LEFT selama playback Style, bergantung pada pengaturan Style.

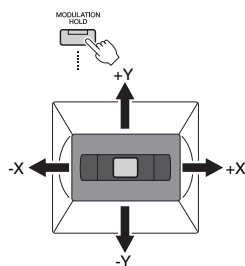
Menahan nilai Modulasi (MODULATION HOLD)

Joystick akan ditengahkan dengan sendirinya bila dilepas. Walau demikian, Anda dapat menahan nilai Modulasi dengan menekan tombol [MODULATION HOLD].

- Jika tombol [MODULATION HOLD] diaktifkan selagi Joystick digerakkan, nilai Modulasi (nilai sumbu Y) akan tetap dan ditahan bahkan setelah Joystick dilepaskan.
- Jika tombol [MODULATION HOLD] dinonaktifkan, nilai Modulasi akan kembali ke nilai default untuk Voice setiap Bagian. (Posisi Joystick pada waktu itu diabaikan.)

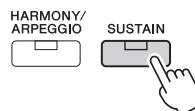
CATATAN

Bila Voice salah satu bagian keyboard telah diatur, tombol [MODULATION HOLD] akan dinonaktifkan secara otomatis, maka parameter Modulation (+) dan Modulation (-) akan diatur ulang.



Menerapkan sustain ke Voice RIGHT 1–3

Tombol [SUSTAIN] akan mengaktifkan dan menonaktifkan fungsi Sustain. Bila aktif, semua not yang dimainkan pada keyboard dengan bagian tangan kanan (RIGHT 1, 2, 3) akan mempunyai sustain lebih lama.



Memainkan dan Mengontrol Super Articulation Voice

Kata “artikulasi” dalam musik biasanya merujuk transisi atau kontinuitas antar not. Ini seringkali tercermin dalam teknik permainan tertentu, seperti staccato, legato, dan slur. Super Articulation Voice (S.Art Voice) memungkinkan Anda membuat nuansa ekspresif yang halus dan sangat realistis, hanya dengan memainkannya. Jenis Voice (S.Art) ditunjukkan di atas nama Super Articulation Voice, pada tampilan Pemilihan Voice.

CATATAN

Efek artikulasi yang diterapkan berbeda-beda sesuai dengan Voice yang dipilih. Untuk mengetahui detailnya, lihat Data List (Daftar Data) pada situs web.

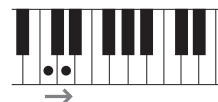
Efek artikulasi otomatis pada Super Articulation Voice

■ S.Art Voice

S.Art Voice memberikan banyak manfaat pada kemampuan permainan yang hebat dan kontrol ekspresif seketika.

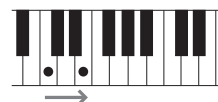
Misalnya: Voice Saksofon

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



Misalnya: Voice Gitar Konser

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



CATATAN

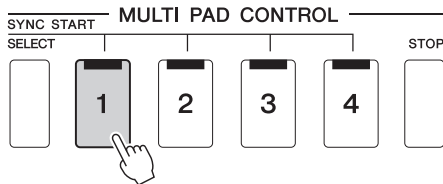
Anda juga dapat menambahkan bunyi artikulasi secara manual dengan menggunakan fungsi “Articulation 1–2” bila Voice memiliki bunyi yang bersangkutan. Semua fungsi ini dapat ditetapkan ke tombol ASSIGNABLE, tombol [ROTARY SP/ASSIGNABLE], atau pedal kaki. (halaman 57, 94)

Mengontrol Playback Multi Pad

Memainkan Multi Pad

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

Frasa yang bersangkutan untuk tombol tersebut mulai dimainkan selengkapnya pada tempo yang saat ini diatur. Anda dapat memainkan hingga empat Multi Pad sekaligus.



CATATAN

- Ada dua jenis data Multi Pad. Beberapa jenis akan dimainkan sekali dan berhenti bila mencapai akhir. Yang lain akan dimainkan berulang-ulang (loop).
- Menekan pad selama memainkannya akan menghentikan permainannya dan mulai dimainkan lagi dari atas.

2 Tekan tombol [STOP] untuk menghentikan playback Multi Pad.

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

CATATAN

- Selagi Style atau Lagu MIDI dimainkan, menekan tombol Multi Pad akan memulai playback di atas hitungan berikutnya. Bila Style atau Lagu MIDI berhenti, menekan tombol Multi Pad akan segera memulai playback.
- Selagi Style atau Lagu MIDI dimainkan, menekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] atau MIDI [▶/■] (PLAY/PAUSE) juga akan menghentikan playback Multi Pad. Selagi Style dan Lagu MIDI dimainkan, menekan tombol MIDI [▶/■] (PLAY/PAUSE) akan menghentikan playback Lagu, Style, dan Multi Pad. Perilaku ini dapat diubah dengan pengaturan pada tampilan Pengaturan Lagu dan Pengaturan Style. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

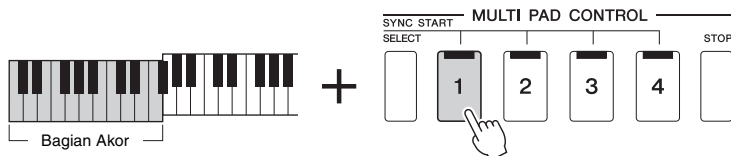
Tentang status lampu tombol MULTI PAD CONTROL [1]–[4]

- **Biru:** Menunjukkan bahwa pad tersebut berisi data (frasa).
- **Oranye:** Menunjukkan bahwa pad tersebut sedang dimainkan.
- **Oranye (berkedip):** Menunjukkan bahwa pad tersebut sedang siaga (Sinkronisasi Mulai; lihat halaman 65).
- **Mati:** Menunjukkan pad yang bersangkutan tidak berisi data dan tidak dapat dimainkan.

Menggunakan Pencocokan Akor

Bila bagian [ACMP] atau LEFT aktif, frasa Multi Pad secara otomatis mengubah tinada untuk mencocokkan dengan akor yang Anda mainkan di bagian akor.

Mainkan akor di bagian akor sebelum/setelah menekan suatu Multi Pad.



CATATAN

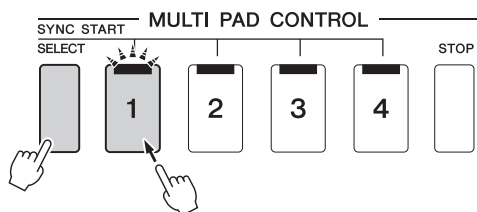
Beberapa Multi Pad tidak dipengaruhi oleh Pencocokan Akor.

Menggunakan Fungsi Sinkronisasi Mulai Multi Pad

Anda juga dapat memulai playback Multi Pad dengan memainkan keyboard atau dengan memulai playback Style.

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

Tombol tersebut akan berkedip merah, yang menunjukkan status siaga.



CATATAN

Untuk membatalkan status siaga Pad yang dipilih, lakukan operasi yang sama, atau tinggal tekan tombol [STOP] untuk membatalkan status semua Pad.

2 Mulailah playback Multi Pad.

- Bila [ACMP] nonaktif, tekan sembarang not, atau mainkan sebuah Style.
- Bila [ACMP] aktif, mainkan sebuah akor di bagian akor, atau mainkan sebuah Style.

Jika Anda mengaktifkan siaga untuk sebuah Multi Pad selama playback Lagu atau Style, menekan not (bila [ACMP] nonaktif) atau memainkan akor di bagian akor (bila [ACMP] aktif) akan memulai playback Multi Pad di bagian atas hitungan berikutnya.

CATATAN

Bila ada dua atau beberapa Multi Pad dalam status siaga, menekan salah satunya akan memulai playback serempak semuanya.

2

Memainkan bersama Style—Pengoperasian Saat Memainkan

Menyanyi bersama Playback Lagu— Mempersiapkan

Bagian ini menjelaskan cara mempersiapkan performa nyanyian Anda bersama Lagu, menggunakan pilihan Lagu dan pengaturan Harmoni Vokal.

Sebagaimana kasus di Bab 1, pengaturan yang dibuat di bagian ini dapat disimpan bersama-sama dalam Memori Registrasi sebagai satu pengaturan Lagu (halaman 86).

Mempersiapkan Playback Lagu

Lagu—Lagu MIDI dan Lagu Audio

Untuk instrumen ini, yang dimaksud “Lagu” adalah MIDI atau data audio berisi lagu preset, file musik yang tersedia secara komersial, dsb. Selain dapat memainkan Lagu dan mendengarkannya, Anda juga dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu. Ada dua macam Lagu yang dapat direkam dan dimainkan kembali pada instrumen ini: Lagu MIDI dan Lagu Audio.

● Lagu MIDI

Lagu MIDI berisi informasi permainan keyboard Anda dan bukan rekaman dari rekaman dari suaranya sendiri. Yang dimaksud informasi permainan adalah kunci-kunci yang dimainkan, pengaturan waktunya, dan kekuatan memainkannya—persis seperti skor musik. Berdasarkan informasi permainan yang terekam, penghasil nada (pada instrumen, dsb.) mengeluarkan bunyi yang bersangkutan. Karena data Lagu MIDI berisi informasi seperti bagian keyboard dan Voice, Anda dapat memainkan secara efektif dengan melihat skor, mengaktifkan atau menonaktifkan bagian tertentu, atau mengubah Voice.

● Lagu Audio

Lagu Audio adalah rekaman dari suara yang dibuat sendiri. Data ini direkam dalam cara yang sama dengan yang digunakan dalam merekam pita kaset, atau dengan perekam voice, dsb. Lagu Audio dapat dimainkan pada pemutar musik portabel, dan perangkat lainnya, sehingga memudahkan Anda untuk memungkinkan orang lain mendengarkan apa yang telah Anda mainkan.

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

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 107.

Kompatibilitas File Lagu

Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut.

- Lagu Preset (Lagu MIDI)
- Lagu rekaman Anda sendiri (lihat halaman 84 untuk mengetahui instruksi tentang perekaman)
- Lagu yang tersedia secara komersial: File MIDI dalam format SMF (Standard MIDI File), file Audio dalam format WAV atau MP3.

WAV Laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo

MP3 Laju sampel 44,1/48,0 kHz, laju bit 64–320 kbps atau VBR, mono/stereo

CATATAN

- Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat "MIDI Basics" (Dasar-dasar MIDI) pada situs web (halaman 9).
- Untuk informasi tentang format MIDI yang kompatibel, lihat halaman 7.

Beralih mode playback Lagu

Instrumen ini menyediakan dua mode playback Lagu: mode Pemutar Lagu dan mode Daftar Lagu. Mode Pemutar Lagu memainkan kembali Lagu MIDI dan Lagu Audio secara bersamaan. Mode Daftar Lagu memainkan kembali Lagu terus-menerus bersama Daftar Lagu yang telah dibuat sebelumnya.

1 Tekan tombol [PLAYER] untuk memanggil tampilan Playback Lagu.

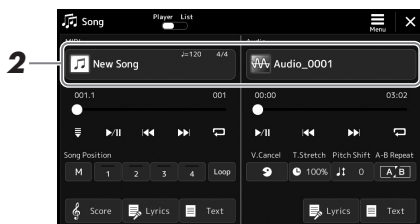
Fungsi Pemutar Lagu atau Daftar Lagu ditampilkan, tergantung mana yang terakhir dipilih.

2 Sentuh tampilan atau tekan tombol [PLAYER] untuk berpindah mode playback Lagu.



Memilih Lagu (mode Pemutar Lagu)

- 1 Tekan tombol [PLAYER] untuk memanggil tampilan Playback Lagu. Pastikan bahwa mode Pemutar Lagu dipilih.



- 2 Sentuh nama Lagu di area MIDI atau Audio.

Tampilan Pemilihan Lagu untuk jenis Lagu yang bersangkutan (MIDI atau Audio) akan muncul.

- 3 Pilih Lagu yang diinginkan.

Melihat informasi Lagu

Bila Lagu Audio telah dipilih pada tampilan Pemilihan Lagu, menyentuh  (Menu) kemudian [Audio Information], akan memanggil jendela informasi.

Untuk mengetahui detail tentang pengoperasian playback, lihat halaman 72.

CATATAN

- Untuk pengoperasian dasar tampilan Pemilihan Lagu, lihat "Tampilan Pemilihan File" (halaman 28).
- Anda dapat memanggil tampilan pengaturan yang berkaitan dengan playback Lagu, melalui  (Menu) → [Song Setting].
- Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara Lagu MIDI playback dan Audio playback Lagu, dengan menggunakan kenop kontrol LIVE yang telah diberi fungsi "MIDI/Song Audio Balance" (Keseimbangan Lagu MIDI/Audio). Untuk mengetahui detail tentang menetapkan fungsi kenop LIVE CONTROL, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Memilih Lagu (mode Daftar Lagu)

- 1 Tekan tombol [SONG] untuk memanggil tampilan Playback Lagu. Pastikan bahwa mode Daftar Lagu dipilih.



2 Mempersiapkan Daftar Lagu

● Saat membuat Daftar Lagu baru

Menyentuh  (New) pada tampilan akan memungkinkan Anda membuat Daftar Lagu baru.

Untuk mengetahui detail tentang mengedit Daftar Lagu, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

● Saat memilih Daftar Lagu yang ada

2-1 Panggil tampilan Pemilihan File Daftar Lagu dengan menyentuh nama Daftar Lagu.

2-2 Sentuh file Daftar Lagu yang diinginkan.

3 Sentuh Lagu yang diinginkan dari Daftar Lagu yang dipilih.

Lagu yang dipilih akan disorot.

Untuk mengetahui detail kontrol playback, lihat halaman 72.

Untuk informasi tentang mengontrol playback kontinu Lagu pada daftar, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menerapkan Efek pada Bunyi Mikrofon (Harmoni Vokal) (PSR-SX900)

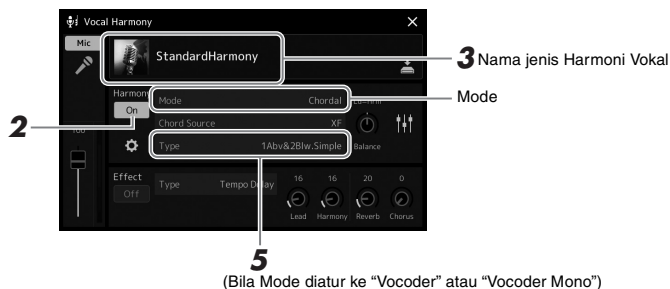
Anda dapat menerapkan beragam efek Harmoni Vokal secara otomatis pada suara Anda saat bernyanyi, atau Anda dapat menggunakan Synth Vocoder untuk menyisipkan karakteristik unik suara Anda pada synthesizer dan bunyi lainnya.

CATATAN

Pastikan menghubungkan mikrofon sebelum menggunakan Harmoni Vokal dan Synth Vocoder. Untuk instruksi tentang menghubungkan mikrofon dan membuat pengaturan yang diperlukan, lihat halaman 100.

Menggunakan Harmoni Vokal

- 1 Panggil tampilan Harmoni Vokal melalui tombol [MENU] → [VocalHarmony].**



CATATAN

Tampilan juga dapat dipanggil dengan menekan tombol [MIC SETTING/ VOCAL HARMONY] beberapa kali.

- 2 Pastikan bahwa Harmony diatur ke “On”.**
Jika perlu, sentuh tampilan untuk mengatur Harmony ke “On”.
- 3 Sentuh nama jenis Harmoni Vokal untuk memanggil tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal.**
- 4 Sentuh Jenis Harmoni Vokal yang diinginkan untuk memilihnya.**
Harmoni Vokal menyediakan tiga Mode berbeda yang dapat dipilih secara otomatis dengan memilih Jenis Harmoni Vokal.

CATATAN

Harmoni juga dapat diaktifkan/ dinonaktifkan dengan menekan salah satu tombol ASSIGNABLE yang telah ditetapkan fungsi “VH Harmony On/ Off”. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Mode Harmoni Vokal

Chordal	Not harmoni ditentukan oleh akor yang Anda mainkan di bagian akor (dengan [ACMP ON/OFF] diaktifkan), bagian tangan kiri (dengan [ACMP ON/OFF] dinonaktifkan dan bagian Left diaktifkan) atau data akor sebuah Lagu.
Vocoder	Voice mikrofon dikeluarkan melalui not yang Anda mainkan pada keyboard atau melalui not playback Lagu.
Vocoder-mono	Pada dasarnya sama seperti Vocoder; walau demikian, dalam mode ini, hanya baris atau melodi not tunggal yang dapat dimainkan kembali (dengan prioritas not terakhir).

Ikon yang diperlihatkan dalam tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal menunjukkan kasus penggunaan berikut ini.

 (Biru)	Jenis Harmoni Vokal Mode Chordal
 (Cokelat)	Jenis Harmoni Vokal Mode Vocoder
 (Hijau)	Jenis Harmoni Vokal memiliki efek yang tidak biasa, misalnya suara robot.
 (Abu-abu)	Jenis Harmoni Vokal tanpa efek apa pun

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

● Jika Anda memilih Jenis Chordal:

5-1 Pastikan bahwa tombol [ACMP] diaktifkan.

5-2 Mainkan kembali sebuah Style sambil memainkan akor, mainkan Lagu yang berisi akor.

Harmoni vokal berdasarkan akor yang dipilih untuk nyanyian Anda.

● Jika Anda memilih Jenis Vocoder atau Vocoder-Mono:

5-1 Bila perlu, ubah pengaturan “Keyboard” ke “Off”, “Upper”, atau “Lower”.

Bila dipilih “Upper” atau “Lower”, memainkan bagian tangan kanan atau bagian tangan kiri pada keyboard akan mengontrol efek Vocoder. Bila dipilih “Off”, memainkan keyboard tidak akan mengontrol efek Vocoder.

5-2 Mainkan melodi pada keyboard atau mainkan sebuah Lagu, dan menyanyilah ke mikrofon.

Anda akan mendapati bahwa Anda tidak perlu benar-benar menyanyikan not tinada. Efek Vocoder mengambil kata-kata yang Anda ucapkan dan menerapkannya ke tinada bunyi instrumen.

CATATAN

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

3

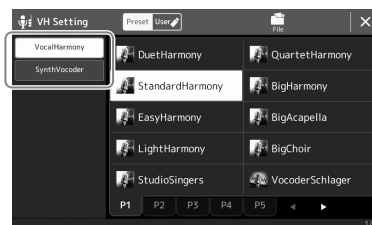
Menyanyi bersama Playback Lagu—Mempersiapkan

Menggunakan Synth Vocoder

Ini adalah efek khusus yang menyisipkan karakteristik suara Anda pada synthesizer dan bunyi lainnya, untuk menghasilkan efek suara seperti mesin atau robot yang tidak biasa, serta bunyi paduan suara unik, yang dapat Anda kontrol dengan nyanyian atau permainan Anda sendiri.

1 Jalankan langkah 1–3 di “Menggunakan Harmoni Vokal” pada halaman 70.

2 Dari tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal, pilih kategori Synth Vocoder dari subkategori.



3 Sentuh Jenis Synth Vocoder yang diinginkan untuk memilihnya.

4 Cobalah menahan not pada keyboard dan berbicara atau bernyanyi ke mikrofon.

Juga, cobalah mengubah not saat Anda berbicara/menyanyikan kata berbeda, dengan menekan not berbeda untuk setiap kata.

CATATAN

Anda dapat mengubah pengaturan Keyboard (Off/Upper/Lower), yang menentukan bagian keyboard mana (atau Lagu) yang akan mengontrol efek tersebut. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

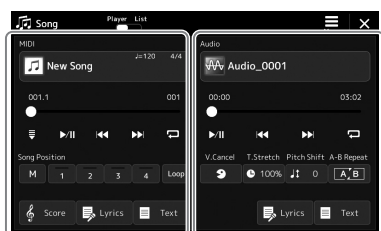
Menyanyi bersama Playback Lagu— Pengoperasian Saat Memainkan

Bagian ini menjelaskan berbagai pengoperasian yang dapat Anda lakukan selama menyanyi bersama Lagu: playback Lagu, menampilkan skor dan lirik, serta Lagu Audio, dan beralih fungsi yang berkaitan dengan mikrofon.

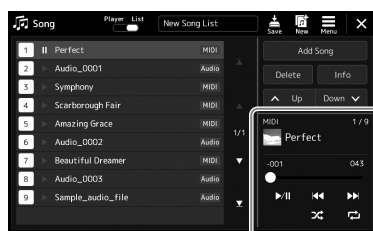
Mengontrol Playback Lagu

playback Lagu dapat dikontrol dengan menekan tombol pada panel atau dari tampilan Playback Lagu yang dipanggil dengan menekan tombol SONG [PLAYER]. Tampilan kontrol untuk Lagu MIDI dan Lagu Audio (jika digunakan) akan muncul, sehingga memungkinkan Anda mengontrol Lagu yang dipilih saat ini pada layar.

Tampilan Playback Lagu



mode Pemutar Lagu
(Lagu MIDI, Lagu Audio)

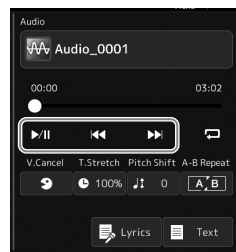
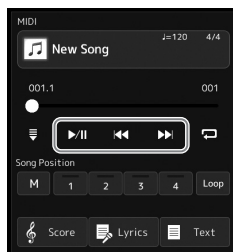
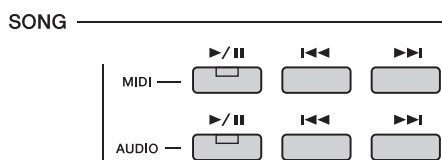


mode Daftar Lagu
(Umum untuk Lagu MIDI dan Lagu Audio)

CATATAN

- Untuk mengetahui detail tentang Lagu MIDI/Lagu Audio, beralih antara mode playback Lagu, dan pemilihan Lagu, lihat halaman 66.
- Dalam mode Daftar Lagu, hanya operasi playback dasar yang memungkinkan. Di lain pihak, Anda dapat memainkan banyak Lagu terus-menerus. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Operasi playback dasar (untuk Lagu MIDI dan Lagu Audio)



■ Main/Jeda (tombol [▶/||] (PLAY/PAUSE))

Tekan tombol [▶/||] (PLAY/PAUSE) (atau sentuh [▶/||]) untuk memulai playback Lagu (MIDI atau Audio) yang bersangkutan. Selama playback, menekannya akan menghentikan sementara playback. Menekannya lagi akan melanjutkan playback Lagu dari posisi saat ini.

■ Memilih Lagu sebelumnya/berikutnya (tombol [◀◀] (PREV) atau [▶▶] (NEXT))

Tekan tombol [◀◀] (PREV) atau [▶▶] (NEXT) (atau sentuh [◀◀] atau [▶▶]) untuk memilih Lagu sebelumnya/berikutnya. Dalam mode Pemutar Lagu, operasi ini memilih file Lagu sebelumnya/berikutnya dalam folder yang sama. Dalam mode Daftar Lagu, operasi ini memilih file Lagu sebelumnya/berikutnya pada Daftar Lagu.

■ Mundur/Maju Cepat (tombol [◀◀] (PREV) atau [▶▶] (NEXT))

Tahan tombol [◀◀] (PREV) atau [▶▶] (NEXT) ([◀◀] atau [▶▶]) untuk berpindah maju/mundur terus-menerus melalui file saat ini.

CATATAN

Anda dapat mengubah perilakunya saat menekan tombol [◀◀] (PREV) agar ia hanya mengembalikan posisi playback ke awal Lagu dan tidak pindah ke Lagu sebelumnya, pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Song Setting] → [Play]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Memindahkan Posisi Playback Lagu (jendela pop-up Posisi Lagu)

Bila Anda menekan dan menahan tombol [◀◀] (PREV) atau [▶▶] (NEXT), tampilan pengaturan akan muncul dengan memperlihatkan posisi saat ini untuk Lagu tersebut. Bila jendela diperlihatkan pada tampilan, Anda juga dapat menggunakan putaran Data untuk berpindah maju/mundur terus-menerus melalui file saat ini. Nomor Tanda Frasa hanya muncul bila Lagu MIDI berisi beberapa Tanda Frasa yang dipilih. Anda dapat memilih apakah posisi playback Lagu mundur atau maju di unit Bar atau Tanda Frasa dengan menyentuh tampilan pengaturan terlebih dahulu.

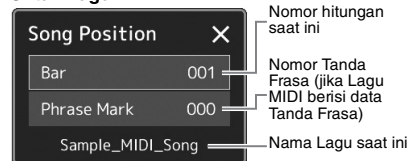
CATATAN

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

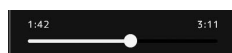
Untuk Lagu Audio



Untuk Lagu MIDI



Memindahkan Posisi Playback Lagu (bar kemajuan pada tampilan)



Di setiap area Lagu, posisi saat ini untuk playback Lagu akan ditampilkan. Posisi ini dapat dimajukan atau dimundurkan dengan memindah slider pada tampilan.

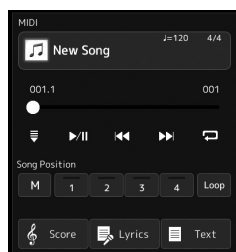
Mengantre Lagu berikutnya untuk playback

Saat sebuah Lagu MIDI sedang dimainkan, Anda dapat mengantrekan Lagu MIDI berikutnya untuk playback. Hal ini memudahkan untuk merangkainya ke Lagu berikutnya dengan mulus selama pertunjukan langsung. Untuk mengantrekan ke atas, 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, sentuh  (Next Cancel) pada tampilan Pemilihan Lagu. Anda juga dapat mengantrekan Lagu Audio berikutnya untuk playback selagi sebuah Lagu Audio dimainkan, dalam cara yang sama dengan Lagu MIDI.

CATATAN

Bila fungsi Perekaman digunakan, antrean untuk playback akan dibatalkan.

Berbagai Operasi Playback yang Khusus untuk Lagu MIDI



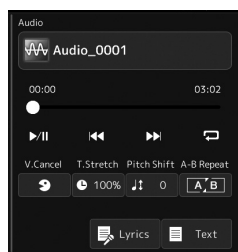
■ Sinkronisasi Mulai

Anda dapat memulai playback Lagu MIDI dengan praktis begitu Anda mulai memainkan keyboard. Menyentuh  (Synchro start) akan menempatkan Sinkronisasi Mulai dalam keadaan siap, tanpa menghiraukan Lagu yang saat ini dimainkan atau dihentikan. Untuk membatalkan fungsi Sinkronisasi Mulai, ulangi operasi yang sama.

■ Playback Menggunakan Penanda Posisi Lagu ([M], [1]–[4], [Loop])

Dengan menggunakan penanda Posisi Lagu, selain dapat menyusuri data Lagu MIDI dengan cepat dan mudah, Anda juga dapat mengatur perulangan playback secara praktis, agar mudah mengubah lagu. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Menggunakan Penanda Posisi Lagu” (halaman 75).

Berbagai Operasi Playback yang Khusus untuk Lagu Audio



■ Penyembunyian Vokal

Ini memungkinkan Anda menyembunyikan atau melemahkan posisi tengah bunyi stereo di Lagu Audio. Ini memungkinkan Anda bernyanyi gaya “karaoke” cukup dengan dukungan instrumental, atau memainkan bagian melodi pada keyboard, karena bunyi vokal biasanya di tengah citra stereo dalam rekaman umumnya.

Untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Penyembunyian Vokal, pilih dahulu sebuah Lagu Audio, kemudian aktifkan/nonaktifkan  (Vocal Cancel).

CATATAN

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

■ Bentang Waktu

Seperti penyesuaian Tempo pada Lagu MIDI, fungsi ini memungkinkan Anda menyesuaikan kecepatan playback Lagu Audio dengan membentang atau merapatkannya. Caranya, sentuh  100% (Time Stretch) untuk memanggil jendela pengaturan. Sentuh []/[] di jendela ini untuk mengatur nilainya (dari 70% hingga 160%). Semakin tinggi nilainya semakin cepat temponya.

■ Pergeseran Titinada

Seperti fungsi Transpose pada Lagu MIDI, ini memungkinkan Anda menggeser titinada Lagu Audio dalam interval semina (dari -12 hingga 12).

■ Playback Pengulangan A-B

Ini memungkinkan Anda berulang-ulang memainkan rentang yang ditetapkan (antara titik A dan B).

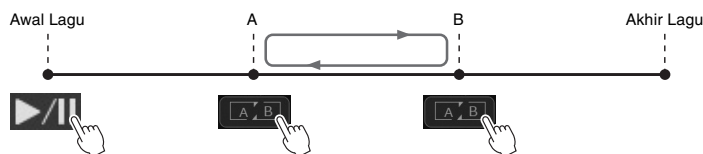
1 Sentuh  (Play/Pause) untuk memulai playback.

2 Tetapkan rentang pengulangan.

Bila playback mencapai titik yang ingin Anda tetapkan sebagai titik mulai (A), aktifkan  (A-B Repeat). Bila playback mencapai titik yang ingin Anda tetapkan sebagai titik penutup (B), sentuh lagi  (A-B Repeat). Rentang dari Titik A ke Titik B akan dimainkan berulang-ulang.

CATATAN

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



3 Untuk membatalkan playback pengulangan A-B, nonaktifkan  (A-B Repeat).

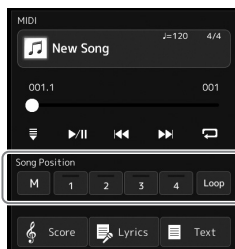
Pada waktu titik A dan B dikosongkan, Playback Pengulangan dibatalkan.

Menetapkan rentang pengulangan saat playback Lagu dihentikan

1. Majukan Lagu dengan cepat ke Titik A kemudian aktifkan  (Pengulangan A-B).
2. Majukan Lagu dengan cepat ke Titik B kemudian sentuh lagi  (Pengulangan A-B).

Menggunakan Penanda Posisi Lagu (hanya Lagu MIDI)

Penanda Posisi Lagu (SP1–SP4) dapat ditempatkan dalam data Lagu MIDI. Hal ini tidak hanya memungkinkan Anda menyusuri dengan cepat dan mudah data Lagu MIDI, juga memungkinkan Anda mengatur perulangan playback secara praktis—sehingga memungkinkan Anda membuat aransemen Lagu yang dinamis secara “on the fly” saat Anda memainkan.



Memasukkan Penanda Posisi Lagu

- 1** Pilih Lagu MIDI yang diinginkan (halaman 68), dan mulai playback (halaman 72).
- 2** Masukkan penanda Posisi Lagu.
 - 2-1** Sentuh  (Song Position Memorize) untuk mengaktifkannya.
 - 2-2** Bila Lagu mencapai titik di mana Anda diharapkan untuk memasukkan tanda, sentuh nomor tanda yang diinginkan ([1]–[4]) pada tampilan.
Tanda Posisi Lagu yang bersangkutan dimasukkan, Pengingatan Posisi Lagu secara otomatis dinonaktifkan.
- 3** Bila diinginkan, masukkan tanda lain dalam cara yang sama dengan langkah 2.
- 4** Hentikan sementara Playback Lagu (halaman 72).
- 5** Simpan Lagu.
 - 5-1** Sentuh nama Lagu untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.
 - 5-2** Simpan file Lagu (halaman 33).

PEMBERITAHUAN

Pengaturan tanda yang dimasukkan akan hilang jika Anda mengubah ke Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

Tentang status Posisi Lagu [1]–[4]

- **Mati:** Posisi Lagu belum dimasukkan ke tombol.
- **Hijau:** Posisi Lagu telah dimasukkan ke tombol.
- **Merah (berkedip):** Lompatan playback telah siap. Lihat di bawah (“Melompat ke Penanda Posisi Lagu selama playback”).
- **Merah:** Posisi Lagu telah terlewati dan playback Lagu melanjutkan ke tombol Lagu berikutnya.

Melompat ke Penanda Posisi Lagu selama playback

Cukup dengan menyentuh salah satu Posisi Lagu [1]–[4] selama playback Lagu akan membuat lompatan ke posisi yang bersangkutan, setelah hitungan yang dimainkan saat ini mencapai akhirnya. (Tombol akan berkedip merah, yang menunjukkan bahwa lompatan playback telah siap.) Anda dapat membatalkan lompatan dengan menyentuh lagi Posisi Lagu yang sama sebelum lompatan sesungguhnya.

Memulai playback dari Penanda tertentu

Pertama, sentuh salah satu Posisi Lagu [1]–[4] ketika playback Lagu berhenti, kemudian mulai playback (halaman 72).

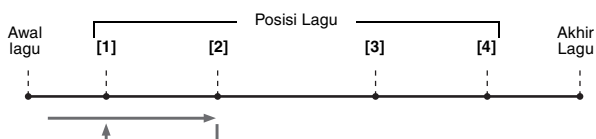
Menggunakan Penanda di playback berulang

Di bagian ini, kami akan menjelaskan playback berulang melalui contoh perulangan antara penanda [1] dan [2].

1 Sentuh  (Play/Pause) untuk memulai playback dari awal Lagu.

2 Setelah melewati titik [1], sentuh  (Loop) untuk mengaktifkan fungsi perulangan.

Lagu dimainkan kembali hingga titik [2], kemudian kembali ke [1] dan berulang di antara dua titik tersebut.



3 Untuk menghentikan perulangan dan melanjutkan playback normal, sentuh lagi  (Loop).

Bila ini dinonaktifkan, playback akan dilanjutkan melewati titik [2].

Menampilkan Skor, Lirik, dan File Teks Selama Playback

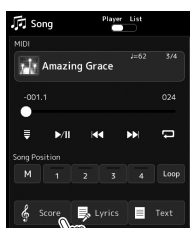
Menampilkan Notasi Musik (Score) Lagu MIDI

Anda dapat melihat notasi musik (skor) untuk Lagu MIDI yang dipilih. Kami menyarankan agar Anda membaca notasi musik dengan saksama sebelum mulai mempraktikkan.

1 Pilih sebuah Lagu MIDI (halaman 68).

2 Sentuh **Score** (Score) pada tampilan Playback Lagu untuk memanggil tampilan Skor.

Anda dapat memeriksa seluruh notasi dengan menyentuh [◀] atau [▶] saat playback Lagu dihentikan. Saat Lagu dimainkan kembali, “bola” akan memantul-mantul seiring skor, yang menunjukkan posisi saat ini.



Untuk mengubah halaman.

Untuk mengubah pengaturan tampilan Skor.

CATATAN

- Anda juga dapat memanggil tampilan Skor, melalui [MENU] → [Score].
- Instrumen dapat menampilkan notasi musik untuk data musik yang tersedia secara komersial atau Lagu yang telah Anda rekam.
- 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.

4

Menyanyi bersama Playback Lagu—Pengoperasian Saat Memainkan

Mengubah Ukuran Skor dan Menampilkan Lirik dalam Skor

Dengan menyentuh ikon not yang diperlihatkan pada bagian kanan bawah tampilan, Anda dapat mengubah pengaturan tampilan Skor, seperti mengubah ukuran skor, atau menampilkan nama not atau lirik dalam skor, dan seterusnya. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Skor, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Lirik hanya dapat ditampilkan bila Lagu berisi data lirik.

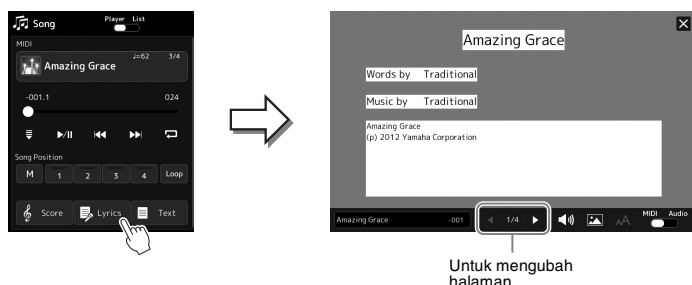
Menampilkan Lirik Lagu

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

1 Pilih sebuah Lagu (halaman 68).

2 Sentuh (Lyrics) pada tampilan Playback Lagu untuk memanggil tampilan Lirik.

Bila data Lagu berisi data lirik, lirik tersebut akan diperlihatkan pada tampilan. Anda dapat memeriksa seluruh lirik dengan menyentuh [◀] atau [▶] saat playback Lagu dihentikan. Saat Lagu dimainkan kembali, warna lirik akan berubah, yang menunjukkan posisi saat ini.



Untuk mengubah halaman.

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

CATATAN

- Anda juga dapat memanggil tampilan Lirik, melalui [MENU] → [Lyrics].
- Tidak hanya Lagu MIDI, Lagu Audio juga dapat menampilkan lirik, jika Lagu tertentu berisi data lirik yang kompatibel. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menampilkan Teks

Baik sebuah Lagu dipilih atau tidak, Anda dapat melihat file teks (.txt) yang dibuat komputer pada tampilan instrumen. Untuk memanggil tampilan, sentuh  (Text) pada tampilan Playback Lagu. Fitur ini memungkinkan beragam kemudahan yang berguna, seperti menampilkan lirik, bagan akor, dan not permainan. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Teks, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menggunakan fungsi Bicara

Fungsi Bicara memungkinkan Anda seketika mengubah pengaturan mikrofon untuk berbicara kepada pendengar Anda. Ini berguna bila Anda ingin membuat pengumuman di sela pertunjukan lagu tanpa mengganggu efek gema, dsb.

1 Panggil tampilan Pengaturan Mikrofon melalui [MENU] → [Mic Setting].



2 Sentuh [Talk] pada tampilan untuk mengaktifkan fungsi Bicara.

Untuk menonaktifkan fungsi ini, sentuh [Vocal] pada tampilan.

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

CATATAN

- (PSR-SX900) Harmoni Vokal tidak tersedia bila fungsi Bicara sedang aktif.
- Untuk mendapatkan penggunaan paling praktis dari fungsi ini, Anda dapat menetapkan pedal kaki atau salah satu tombol ASSIGNABLE untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Bicara selama permainan. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi).

Menyesuaikan Parameter Setiap Bagian— Mixer

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

Bagian ini membahas prosedur dasar untuk Mixer. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Prosedur Dasar untuk Mixer

- 1 Tekan tombol [MIXER/EQ] untuk memanggil tampilan Mixer.



- 2 Sentuh tab yang sesuai untuk mengedit keseimbangan antar bagian yang diinginkan.

CATATAN

Anda juga dapat beralih tab dengan menekan tombol [MIXER/EQ].

Panel	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar seluruh bagian Style, seluruh bagian Multi Pad, bagian Left, bagian Right 1–3, seluruh bagian Lagu MIDI, bagian Lagu Audio, bagian Mikrofon, bagian Aux In Audio, bagian Bluetooth Audio (*1), dan bagian Audio LAN Nirkabel (*2). *1: Input audio melalui komunikasi Bluetooth. Fungsi Bluetooth mungkin saja tidak disertakan, bergantung pada area Anda atau model. *2: Input audio melalui adaptor LAN nirkabel opsional. Adaptor LAN nirkabel USB opsional mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.
Style	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar kanal Style. Tentang setiap kanal, lihat “Kanal Style” (halaman 82).
M.Pad	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar empat Multi Pad Link Audio.
Song	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar semua bagian Lagu MIDI.
Master	Tidak seperti tampilan lain, gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan karakteristik tonal seluruh bunyi (selain Lagu Audio) instrumen ini. Untuk mengetahui detail tentang tampilan ini, lihat halaman 96.

3 Sentuh tab untuk mengedit parameter yang diinginkan.

Filter	Untuk menyesuaikan Resonansi, dan Kritis (kecemerlangan bunyi).
EQ	Untuk menyesuaikan parameter ekualisasi guna mengoreksi nada atau timbre suara.
Effect	Untuk memilih jenis Efek dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.
Chorus/Reverb	Untuk memilih jenis Kor/Gema dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.
Pan/Volume	Untuk menyesuaikan pan dan volume untuk setiap bagian.

4 Atur nilai setiap parameter.

5 Simpan pengaturan Mixer Anda.

■ Untuk menyimpan pengaturan Panel 1/2 Mixer:

Daftarkan ke Memori Registrasi (halaman 87).

■ Untuk menyimpan pengaturan Style 1/2 Mixer:

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

- 1 Panggil tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [Style Creator].
- 2 Sentuh [Save] untuk memanggil tampilan Pemilihan Style, kemudian simpan sebagai file Style (halaman 33).

■ Untuk menyimpan Pengaturan Mixer bagi Lagu MIDI Ch 1–8 / 9–16:

Saat mengedit dan menyimpan pengaturan Kanal Lagu MIDI, dibutuhkan operasi yang berbeda. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Mengedit dan Menyimpan Pengaturan Mixer bagi Lagu MIDI Ch 1–8 / 9–16” di bawah.

CATATAN

Untuk mengatur ulang setiap parameter ke nilai default, sentuh nilai angka atau pengaturan dan tahan.

Mengedit dan Menyimpan Pengaturan Mixer bagi Lagu MIDI Ch 1–8 / 9–16

Pertama, pilih sebuah Lagu MIDI dan edit parameternya. Kedua, daftarkan pengaturan yang telah diedit sebagai bagian dari data Lagu MIDI (Setup), kemudian simpan Lagu tersebut ke drive User atau flash-drive USB. Jika Anda ingin mengingat pengaturan untuk penggunaan mendatang, pilih file Lagu yang disimpan di sini.

- 1 Panggil tampilan pengoperasian melalui [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].
- 2 Sentuh Lagu bernama “New Song” untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu, kemudian pilih Lagu yang diinginkan.
- 3 Edit parameter yang diinginkan sesuai dengan “Prosedur Dasar untuk Mixer” (halaman 80) langkah 1–4.
- 4 Tekan tombol [RECORDING] untuk memanggil lagi tampilan Multi Perekaman MIDI.
- 5 Daftarkan pengaturan yang telah diedit ke Lagu MIDI.
 - 5-1 Sentuh [Setup] untuk memanggil tampilan Pengaturan.
 - 5-2 Sentuh [Execute] untuk mendaftarkan pengaturan yang telah diedit sebagai bagian dari data Lagu MIDI.
- 6 Sentuh [Save] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu, kemudian simpan sebagai file Lagu (halaman 33).

Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Style atau Lagu MIDI

Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa suatu Style atau Lagu MIDI dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal secara selektif.

Kanal Style

Setiap Style berisi kanal-kanal yang dicantumkan di bawah.

- **Rhythm 1/2:** Inilah bagian dasar sebuah Style, yang berisi pola irama drum dan perkusi.
- **Bass:** Bagian bass menggunakan beragam bunyi instrumen yang cocok dengan Style.
- **Chord 1/2:** Ini meliputi dukungan akor ritmis, yang umumnya terdiri dari Voice piano atau gitar.
- **Pad:** Bagian ini digunakan untuk instrumen yang ditahan (sustain) seperti dawai, organ, paduan suara, dsb.
- **Phrase 1/2:** Bagian-bagian ini digunakan untuk tabuhan drum yang enerjik, akor arpeggio, dan ekstra lain yang membuat pengiring jadi lebih menarik.

1 Di tampilan Mixer, sentuh tab [Style] atau [Song].

2 Sentuh Kanal mana yang ingin Anda aktifkan/nonaktifkan.



Jika Anda ingin memainkan kembali satu kanal tertentu saja (solo playback), sentuh dan tahan kanal yang diinginkan hingga nomornya disorot dengan warna ungu. Untuk membatalkan solo, tinggal sentuh lagi nomor kanal (ungu) tersebut.

3 Bila perlu, buat pengaturan lain kemudian simpan sebagai file Style atau file Lagu (langkah 5 pada halaman 81).

Mengubah Voice untuk Setiap Kanal Style atau Lagu MIDI

Anda dapat mengubah Voice untuk setiap kanal melalui tampilan Mixer.

- 1** Di tampilan Mixer, sentuh tab [Style] atau [Song].
- 2** Sentuh ikon instrumen di bawah nama kanal untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice, kemudian pilih Voice yang diinginkan.



- 3** Bila perlu, buat pengaturan lain kemudian simpan sebagai file Style atau file Lagu (langkah 5 pada halaman 81).

Perekaman Lagu

Instrumen ini memungkinkan Anda merekam permainan dengan dua cara: Perekaman MIDI dan perekaman Audio. Selain itu, perekaman MIDI menyediakan dua metode berbeda: Perekaman Cepat, yang merupakan cara paling praktis untuk merekam, dan Multi Perekaman, yang memungkinkan Anda merekam setiap trek secara independen. Di bagian ini, kita akan melihat Perekaman Cepat MIDI dan Perekaman Cepat Audio.

■ Perekaman Cepat MIDI

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke instrumen atau flash-drive USB sebagai file SMF (format 0) MIDI. Jika Anda ingin merekam ulang bagian tertentu atau mengubah Voice dan mengedit parameter lainnya, gunakan metode ini. Instrumen ini memungkinkan Anda merekam sekitar 3 MB per Lagu.

■ Perekaman Cepat Audio

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke instrumen sebagai file Audio. Perekaman selesai tanpa memilih bagian yang terekam. Karena disimpan dalam format WAV stereo dengan resolusi kualitas CD biasa (44,1 kHz/16 bit) secara default, maka file dapat dikirim ke dan dimainkan pada pemutar musik portabel dengan menggunakan komputer. Ini juga dapat direkam dalam format MP3 (laju sampel 44,1 kHz, laju bit 128/256/320 kbps, stereo). Instrumen ini memungkinkan Anda merekam hingga 80 menit per rekaman tunggal.

Multi Perekaman

- **Perekaman Cepat MIDI:** Ini memungkinkan Anda membuat Lagu MIDI yang terdiri dari 16 kanal dengan merekam permainan Anda ke setiap kanal satu per satu.

Untuk mengetahui detail tentang Multi Perekaman, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Perekaman Cepat MIDI

Sebelum merekam, lakukan pengaturan yang diperlukan seperti Pemilihan Voice/ Pemilihan Style. Jika perlu, hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE]. Dengan jenis perekaman ini, setiap bagian akan direkam ke kanal-kanal berikut.

- **Bagian Keyboard:** kanal 1–4
- **Bagian Multi Pad:** kanal 5–8
- **Bagian Style:** kanal 9–16

1 Panggil tampilan Perekaman MIDI Cepat melalui [RECORDING] → MIDI [Quick Recording].

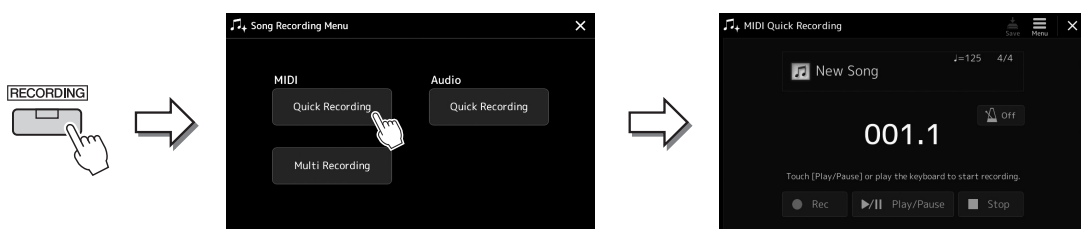
Tampilan muncul dan sebuah Lagu kosong baru secara otomatis diatur ke status siap rekam.

CATATAN

- Data audio seperti kanal irama yang dibuat melalui data audio Multi Pad Link Audio dan Lagu Audio tidak dapat direkam ke Lagu MIDI.
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 107.

CATATAN

Untuk membatalkan perekaman, sentuh [Stop] pada tampilan, kemudian tekan tombol [EXIT], sebelum melanjutkan ke langkah 2.



2 Mulai merekam.

Anda dapat memulai perekaman dengan memainkan keyboard, memulai Style, memulai Multi Pad atau menyentuh [Play/Pause].

3 Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [Stop] untuk menghentikan perekaman.

4 Sentuh [Save] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu, kemudian simpan permainan yang telah direkam sebagai file (halaman 33).

PEMBERITAHUAN

Lagu yang telah direkam akan hilang jika Anda menutup tampilan atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

Perekaman Cepat Audio

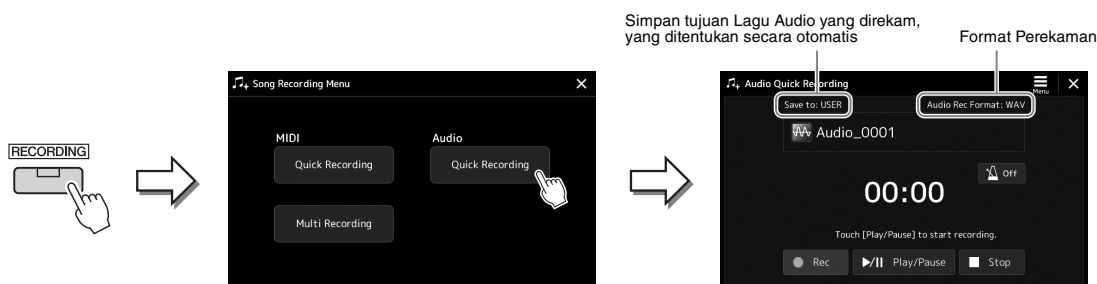
Sebelum merekam, lakukan pengaturan yang diperlukan seperti Pemilihan Voice/Pemilihan Style dan penyambungan mikrofon (jika ingin merekam nyanyian Anda).

1 Panggil tampilan Perekaman Cepat Audio melalui [RECORDING] → Audio [Quick Recording].

Tampilan akan muncul dan file audio kosong baru akan dibuat, dengan status siap rekam diaktifkan. Walau demikian, tidak seperti Perekaman Cepat MIDI, perekaman tidak dimulai secara otomatis bersama permainan keyboard, playback Style, atau playback Multi Pad.

CATATAN

Untuk membatalkan perekaman, sentuh [Stop] pada tampilan, kemudian tekan tombol [EXIT], sebelum melanjutkan ke langkah 2.



2 Sentuh [Play/Pause] untuk memulai perekaman.

Segera setelah operasi ini, mulai dan rekam permainan Anda.

3 Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [Stop] untuk menghentikan perekaman.

Data rekaman secara otomatis disimpan tempat tujuan sebagai file dengan nama yang telah diatur secara otomatis. Lagu Audio yang telah direkam akan muncul dalam kategori User pada tampilan Pemilihan Lagu.

CATATAN

- Tempat tujuan menyimpan Lagu Audio yang telah direkam secara otomatis ditentukan sesuai dengan status koneksi flash-drive USB. Anda dapat mengubah pengaturan penyimpanan prioritas melalui (Menu) pada tampilan.
- Anda juga dapat mengubah format rekaman melalui (Menu) pada tampilan.

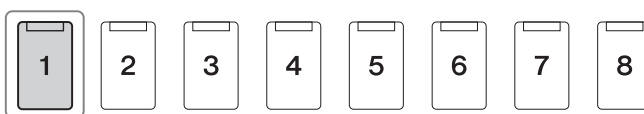
Menyimpan dan Memanggil Pengaturan Panel Khusus—Memori Registrasi, Daftar Putar

Fungsi Memori Registrasi dan fungsi Daftar Putar memungkinkan Anda menyimpan (atau “mendaftarkan”) hampir semua pengaturan panel, kemudian memanggil kembali dengan seketika pengaturan panel khusus untuk permainan Anda melalui operasi satu sentuhan yang sederhana. Daftar Putar sangat berguna untuk mengelola repertoar Anda, sehingga memungkinkan Anda hanya memilih pengaturan panel yang diinginkan dari sekian banyak repertoar di Memori Registrasi dan membuat daftar baru.

■ Memori Registrasi

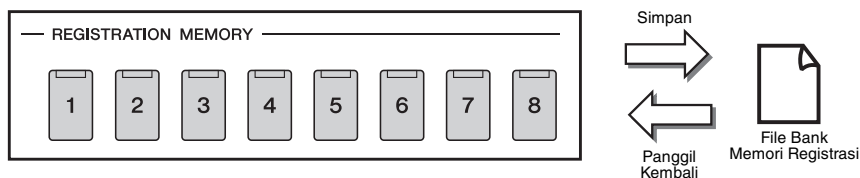
Fungsi ini memungkinkan Anda menyimpan (mendaftarkan) pengaturan panel khusus sendiri ke salah satu tombol Memori Registrasi agar mudah dipanggil kembali.

— REGISTRATION MEMORY —



Hampir semua pengaturan panel dapat disimpan ke satu tombol.

Ada delapan tombol Memori Registrasi pada panel. Anda dapat menyimpan kedelapan pengaturan panel sebagai satu file Bank Memori Registrasi.

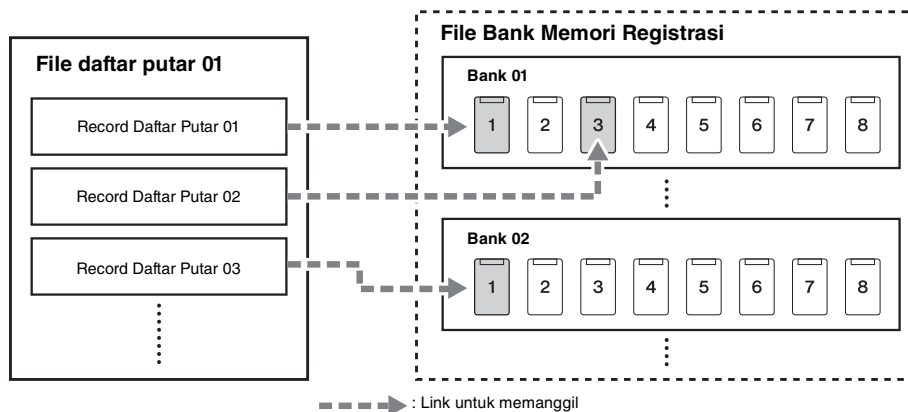


CATATAN

Untuk informasi tentang parameter yang dapat didaftarkan pada fungsi Memori Registrasi, lihat bagian Registration (Registrasi) pada “Parameter Chart” (Bagan Parameter) dalam Data List (Daftar Data) pada situs web.

■ Daftar Putar

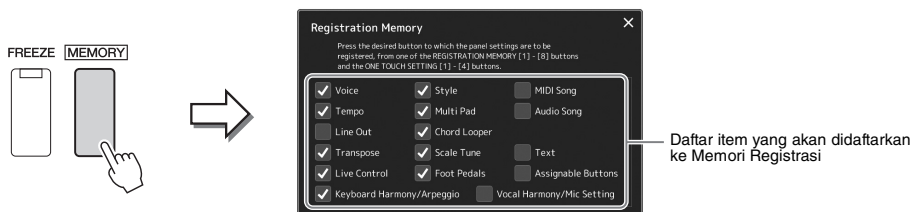
Fungsi Daftar Putar memungkinkan Anda membuat sendiri daftar set permainan secara live. Anda dapat memilih file yang diinginkan saja dari sekian banyak file Bank Memori Registrasi tanpa mengubah konfigurasi file bank. Setiap Record Daftar Putar dapat langsung memanggil kembali nomor Memori Registrasi yang ditetapkan dalam file Bank Memori Registrasi yang dipilih. Anda dapat menyimpan secara kolektif beberapa Record Daftar Putar sebagai satu file Daftar Putar.



Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Khusus dengan Memori Registrasi

Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda

- 1 Buat pengaturan panel yang diinginkan, seperti pengaturan untuk Voice, Style, dan Efek.
- 2 Tekan tombol [MEMORY] di bagian REGISTRATION MEMORY untuk memanggil jendela Memori Registrasi.

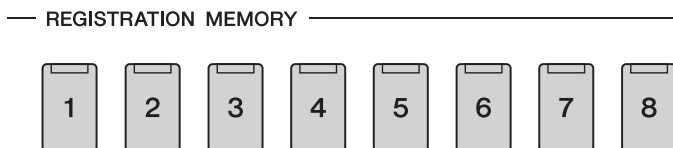


Memilih item yang akan didaftarkan

Jendela Memori Registrasi berisi daftar untuk memilih item yang akan didaftarkan. Sebelum beralih ke langkah 3, masukkan atau hapus tanda centang dengan menyentuh item yang diinginkan. Item yang bertanda centang akan didaftarkan.

- 3 Tekan tombol REGISTRATION MEMORY [1]–[8] yang Anda inginkan untuk mengingat pengaturan panel.

Tombol yang telah diingat akan menyala merah, yang menunjukkan tombol tersebut berisi data dan nomornya telah dipilih.



Tentang status lampu

- **Oranye:** Data telah didaftarkan dan saat ini telah dipilih
- **Biru:** Data telah didaftarkan namun saat ini tidak dipilih
- **Mati:** Tidak ada data yang didaftarkan

- 4 Daftarkan beragam pengaturan panel ke tombol lainnya dengan mengulangi langkah 1–3.

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

PEMBERITAHUAN

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

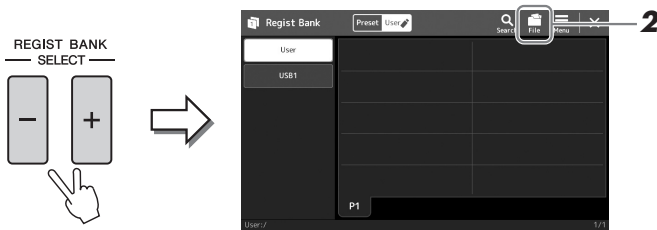
CATATAN

Pengaturan panel yang didaftarkan di tombol nomor akan tersimpan bila Anda mematikan instrumen. Jika Anda ingin menghapus kedelapan pengaturan panel saat ini, nyalakan instrumen sambil menahan kunci B5 (kunci paling kanan kedua) 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 Sentuh  (File Edit) untuk memanggil jendela pop-up, kemudian sentuh [Save] untuk menyimpan file Bank.
Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat “Manajemen File” (halaman 33).

CATATAN

Anda dapat memberi tag pada file Bank Memori Registrasi agar mudah dicari. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Memanggil Kembali Pengaturan Panel yang Telah Didaftarkan dari file Bank

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

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

- 2 Sentuh dan pilih Bank yang diinginkan pada tampilan.

Anda juga dapat menggunakan tombol REGIST BANK [-]/[+] untuk memilih Bank.

- 3 Tekan salah satu tombol nomor yang menyala biru ([1]–[8]) di bagian Memori Registrasi.

Tombol yang dipilih menyala oranye.

CATATAN

- Saat mengingat pengaturan berisi pemilihan file Lagu, Style, atau teks dari flash-drive USB, pastikan bahwa flash-drive USB berisi Lagu, Style, atau teks tersebut telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 107.

CATATAN

Mengaktifkan tombol [FREEZE] akan memungkinkan Anda untuk menonaktifkan pengingat item tertentu sebagaimana yang diinginkan. Untuk instruksi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Anda juga dapat memanggil kedelapan pengaturan dengan menggunakan pedal atau tombol Assignable dalam urutan yang Anda tetapkan melalui [MENU] → [Regist Sequence]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Mengonfirmasi Informasi Bank Memori Registrasi

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

1 Panggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi, kemudian pilih Bank yang diinginkan.

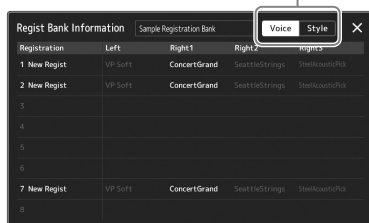
2 Sentuh  (Menu) kemudian [Regist Bank Info] untuk memanggil tampilan Informasi Bank Registrasi.

Tampilan ini terdiri dari dua halaman: yang berkaitan dengan Voice dan yang berkaitan dengan Style. Anda dapat beralih di antara keduanya melalui [Voice]/[Style] pada tampilan.

CATATAN

Jika bagian Voice tertentu diatur ke Off, nama Voice untuk bagian yang bersangkutan akan terlihat abu-abu.

Untuk berpindah halaman.



Sentuh untuk memilih Memori Registrasi yang diinginkan. Registration yang dipilih akan dimuat secara otomatis.

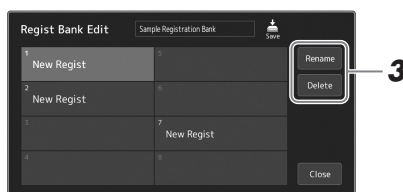
3 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan informasi.

Mengedit Bank Memori Registrasi

Anda dapat mengedit sebuah Bank Memori Registrasi (menghapus atau mengganti nama setiap Memori Registrasi, dsb.) dalam tampilan Pengeditan Bank Registrasi.

1 Panggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi, kemudian pilih Bank yang diinginkan.

2 Sentuh  (Menu) kemudian [Regist Bank Edit] untuk memanggil tampilan Pengeditan Bank Registrasi.



3 Edit informasi Bank Memori Registrasi tersebut.

Sentuh untuk memilih Memori Registrasi yang diinginkan. Memori Registrasi dipilih sebagai target pengeditan, namun tidak benar-benar dimuat.

- Untuk mengubah nama Registrasi yang dipilih, sentuh [Rename].
- Untuk menghapus Registrasi yang dipilih, sentuh [Delete].

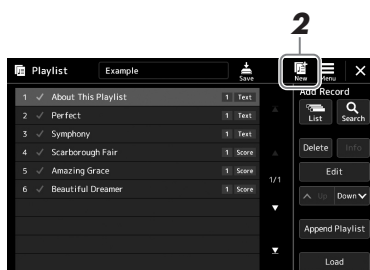
4 Sentuh  (Save) untuk menyimpan file Bank Memori Registrasi yang telah diedit.

Mengelola Repertoar yang Besar Menggunakan Daftar Putar

Daftar Putar berguna untuk mengelola banyak daftar untuk permainan live Anda. Anda dapat memilih file yang diinginkan saja dari repertoar yang besar (file Bank Memori Registrasi yang sangat banyak) dan membuat set daftar baru untuk setiap permainan.

Membuat Daftar Putar baru

- 1 Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memanggil tampilan Daftar Putar.



- 2 Sentuh  (New) pada tampilan.

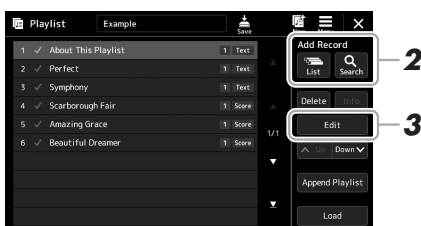
File Daftar Putar baru telah dibuat.

Menambahkan Record ke Daftar Putar

Dengan menambahkan Record ke Daftar Putar, Anda dapat langsung memanggil kembali Memori Registrasi yang diinginkan.

- 1 Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memanggil tampilan Daftar Putar.

File Daftar Putar yang terakhir kali dipilih akan muncul. (Daftar Putar sampel preset akan muncul untuk pertama kali.)



- 2 Tambahkan Record ke Daftar Putar.

- Untuk menambahkan Record melalui tampilan Pemilihan Bank Registrasi:

- 2-1 Sentuh Add Record [List] pada tampilan.

Tampilan Pemilihan Bank Registrasi akan muncul.

- 2-2 Pilih file Bank Registrasi yang ingin didaftarkan sebagai Record Daftar Putar.

Menyentuh [Add to Playlist] akan menutup tampilan, dan Record Daftar Putar baru ditambahkan ke Daftar Putar.

- Untuk menambahkan Record dengan menggunakan fungsi Cari:

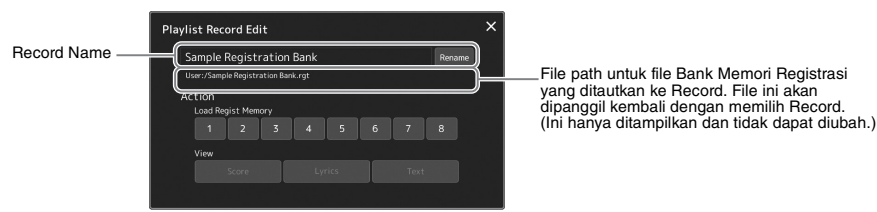
Menyentuh Add Record [Search] pada tampilan akan memanggil tampilan operasi untuk mencari file Bank Registrasi yang diinginkan. Untuk mengetahui detail tentang mencari file, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Dari hasil pencarian, pilih file yang diinginkan kemudian sentuh [Add to Playlist] untuk menutup tampilan, dan Record Daftar Putar baru akan ditambahkan.

3 Jika perlu, edit Record Daftar Putar tersebut.

Record Daftar Putar yang baru ditambahkan cuma memanggil kembali file Bank Registrasi yang dipilih. Jika Anda ingin mengatur pengaturan yang lebih detail (misalnya langsung memanggil kembali Memori Registrasi yang ditetapkan dan secara otomatis beralih tampilan layar), Anda dapat mengedit Record Daftar Putar.

3-1 Sentuh [Edit] untuk memanggil tampilan Pengeditan Record.



3-2 Sentuh untuk mengedit Record.

Record Name	Menentukan nama Record. Menyentuh [Rename] akan memanggil jendela Entri Karakter.
Action	Tindakan tambahan setelah memilih Record dan mengingat Bank. • Load Regist Memory: Memanggil kembali Memori Registrasi yang menyangkut nomor yang dipilih. Bila tidak ada item yang dipilih, maka tidak ada Memori Registrasi yang dipanggil kembali. • View: Memperlihatkan tampilan yang dipilih. Bila tidak ada item yang dipilih, maka tidak ada yang ditampilkan.

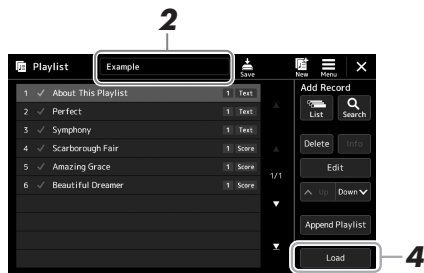
3-3 Tutup tampilan.

4 Sentuh (Save) untuk menyimpan file Record yang telah ditambahkan ke file Daftar Putar saat ini.

Untuk memanggil kembali Record terdaftar, sentuh Record yang diinginkan pada tampilan Daftar Putar.

Memanggil kembali pengaturan panel khusus melalui Daftar Putar

- 1 Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memanggil tampilan Daftar Putar.



- 2 Sentuh nama file Daftar Putar untuk memanggil tampilan Pemilihan File Daftar Putar.
- 3 Sentuh file Daftar Putar yang diinginkan, kemudian tutup tampilan.
- 4 Sentuh nama Record pada tampilan Daftar Putar, kemudian sentuh [Load].

Bank Memori Registrasi yang telah didaftarkan sebagai Record Daftar Putar akan dipanggil kembali dan Action (Tindakan) yang telah Anda buat akan dijalankan (halaman 90).

Menyalin Record Daftar Putar (Tambahkan ke Daftar Putar)

“Append Playlist” (Tambahkan ke Daftar Putar) memungkinkan Anda menyalin file Daftar Putar yang sudah ada sebagai file Daftar Putar baru.

- 1 Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memanggil tampilan Daftar Putar.
- 2 Sentuh [Append Playlist] pada tampilan.
Tampilan Pemilihan File Daftar Putar akan muncul.
- 3 Sentuh file Daftar Putar yang ingin ditambahkan.
Semua Record dalam file Daftar Putar yang dipilih akan ditambahkan di bagian bawah Daftar Putar saat ini.
- 4 Sentuh  (Save) untuk menyimpan Record yang telah ditambahkan ke file Daftar Putar saat ini.

Mengubah urutan Record dalam Daftar Putar

- 1** Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memanggil tampilan Daftar Putar.
- 2** Ubah urutan Record.
 - 2-1** Sentuh record yang ingin Anda pindah.
 - 2-2** Sentuh  Up (Up)/  Down (Down) untuk memindahkan Record yang dipilih di Langkah 2-1.
- 3** Sentuh  (Save) untuk menyimpan file Daftar Putar yang telah diedit.

Menghapus Record Daftar Putar dari Daftar Putar

- 1** Pada tampilan Daftar Putar, sentuh Record yang diinginkan untuk memilihnya.
- 2** Sentuh [Delete] pada tampilan.

Sebuah pesan konfirmasi akan muncul di sini. Untuk membatalkan penghapusan, sentuh [No].
- 3** Sentuh [Yes].
- 4** Sentuh  (Save) untuk menyimpan file Daftar Putar yang telah diedit.

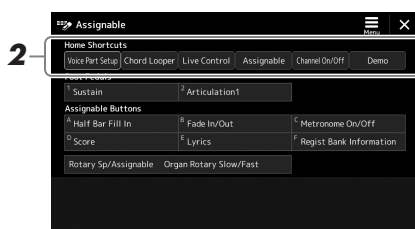
Menyesuaikan Permainan Agar Optimal

Anda dapat menyesuaikan instrumen dengan preferensi pribadi sendiri dan permainan agar optimal. Bagian ini membahas cara mengedit pintasan pada tampilan Awal, mengatur tombol ASSIGNABLE, membuat pengaturan global, menyesuaikan bunyi pada output akhir, dan menambahkan konten ekspansi, seperti Voice dan Style.

Menyesuaikan Pintasan di Tampilan Awal

Anda dapat mendaftarkan fungsi yang sering digunakan ke sebuah pintasan pada tampilan Awal. Walaupun telah didaftarkan enam pintasan secara default, Anda dapat menyesuaikannya bila perlu. Pintasan yang telah didaftarkan ditampilkan dalam area Pintasan (halaman 26) di bagian bawah tampilan Awal, yang memungkinkan Anda dengan cepat memanggil fungsi yang diinginkan dari tampilan Awal.

1 Panggil tampilan Assignable melalui [MENU] → [Assignable].



2 Ketuk dua kali (sentuh dua kali) item yang diinginkan dari enam lokasi pada area “Home Shortcuts” (Pintasan Awal).

Jendela pop-up pemilihan fungsi akan muncul.

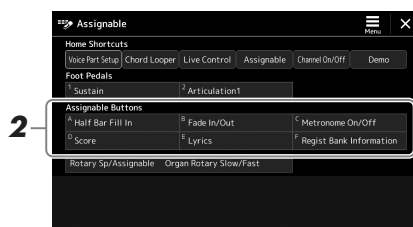
3 Sentuh fungsi yang diinginkan.

Fungsi tersebut akan didaftarkan ke lokasi yang dipilih di langkah 2.

Mengatur Fungsi atau Pintasan untuk Tombol ASSIGNABLE

Anda dapat menetapkan beragam fungsi kontrol atau pintasan ke berbagai tombol ASSIGNABLE [A]–[F], yang memungkinkan Anda dengan cepat mengoperasikan atau memanggil fungsi yang diinginkan.

1 Panggil tampilan Assignable melalui [MENU] → [Assignable].



2 Ketuk dua kali (sentuh dua kali) item yang diinginkan dari area “Assignable Buttons”.

Jendela pop-up pemilihan fungsi akan muncul.

3 Sentuh fungsi yang diinginkan.

Fungsi tersebut akan didaftarkan ke lokasi yang dipilih di langkah 2.

CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang parameter dan fungsi yang dapat ditetapkan, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

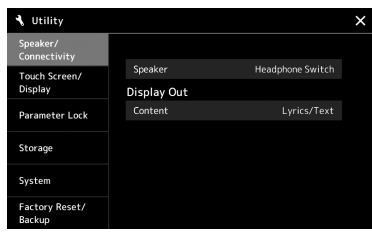
Membuat Pengaturan Global (Utilitas)

Fungsi Utilitas menyediakan aneka alat bantu praktis dan pengaturan untuk instrumen ini. 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 disk.

Prosedur Dasar

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[MENU] → [Utility]



2 Sentuh tab yang diinginkan untuk memanggil halaman yang diinginkan, dan ubah pengaturan atau jalankan operasi.

Speaker/Connectivity (PSR-SX900), Speaker (PSR-SX700)	Menentukan cara menyalurkan output bunyi dari speaker. Pada PSR-SX900, ini juga menentukan pengaturan tampilan bila adaptor monitor USB telah dihubungkan.
Touch Screen/Display	Berisi pengaturan yang berkaitan dengan tampilan seperti kecerahan, kecepatan tampilan, dan pengaturan Aktif/Nonaktif untuk bunyi sentuhan.
Parameter Lock	Menetapkan parameter untuk membuatnya hanya dapat dipilih melalui kontrol panel.
Storage	Memungkinkan Anda menjalankan operasi Format atau memeriksa kapasitas memori (nilai perkiraan) flash-drive USB yang dihubungkan ke instrumen ini. (halaman 108)
System	Menunjukkan versi firmware serta ID perangkat keras instrumen ini, dan memungkinkan Anda membuat pengaturan dasar, misalnya bahasa untuk tampilan dan mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Mati Otomatis. (halaman 21, 98)
Factory Reset/Backup	Mencadangkan/memulihkan keseluruhan atau suatu bagian instrumen atau mengembalikan instrumen ke default pabrik. (halaman 99)

Untuk informasi selengkapnya mengenai setiap tab, lihat “Utility” (Utilitas) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menyesuaikan Bunyi di Output Akhir (Master Compressor, Master EQ)

Anda dapat menyesuaikan kualitas bunyi dan volume di output akhir dari instrumen dengan membuat pengaturan Master Compressor dan Master EQ.

1 Tekan tombol [MIXER/EQ] untuk memanggil tampilan Mixer.

2 Sentuh tab “Master”



3 Sentuh tab untuk mengedit parameter yang diinginkan.

Compressor	Memungkinkan Anda mengaktifkan atau menonaktifkan Master Compressor (yang diterapkan pada seluruh bunyi kecuali playback audio), memilih jenis Master Compressor, dan mengedit parameter terkait. Hasil pengeditan orisinal Anda dapat disimpan sebagai jenis Master Compressor.
EQ	Memungkinkan Anda memilih jenis Master EQ yang diterapkan pada seluruh bunyi kecuali audio playback dan mengedit parameter terkait. Hasil pengeditan orisinal Anda dapat disimpan sebagai jenis Master EQ.

CATATAN

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

4 Atur nilai setiap parameter.

5 Simpan pengaturan.

Hasil pengeditan orisinal Anda dapat disimpan sebagai jenis Master Compressor dan Master EQ. Jika Anda ingin mengingat pengaturan untuk digunakan di saat mendatang, pilih jenis yang bersangkutan di bagian kanan atas setiap tampilan.

5-1 Sentuh (Save) dalam tampilan “Compressor” atau tampilan “EQ”.

5-2 Pilih salah satu dari USER1–USER30 kemudian sentuh [Save] untuk memanggil jendela Entri Karakter.

5-3 Di jendela Entri Karakter, ubah namanya bila perlu, kemudian sentuh [OK] untuk menyimpan data.

CATATAN

Untuk mengatur ulang setiap parameter ke nilai default, sentuh nilai angka atau pengaturan dan tahan.

Menambahkan Konten Baru—Expansion Pack

Dengan menginstal Expansion Packs, Anda dapat menambahkan aneka Voice dan Style opsional ke folder “Expansion” di drive User. Voice dan Style terinstal dapat dipilih melalui tab User di tampilan Pemilihan Voice atau Pemilihan Style, sehingga Anda dapat memperluas permainan musik dan kesempatan untuk berkreasi. Anda bisa mendapatkan data Expansion Pack kualitas tinggi yang dibuat oleh Yamaha, atau membuat sendiri data Expansion Pack orisinal dengan menggunakan perangkat lunak “Yamaha Expansion Manager” di komputer Anda. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menginstal Paket Ekspansi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Untuk informasi selengkapnya tentang Expansion Packs, akseslah halaman Sound & Expansion Libraries di situs web Yamaha MusicSoft:

<https://www.yamahamusicsoft.com/sound-and-expansion-libraries/>

Untuk memperoleh perangkat lunak Yamaha Expansion Manager dan panduannya, akseslah situs web berikut, dan cari melalui nama model instrumen Anda, “PSR-SX900” atau “PSR-SX700.”

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

Pengaturan Sistem

Bagian ini menjelaskan cara membuat pengaturan penting yang berkaitan dengan sistem keseluruhan, termasuk pencadangan/pemulihan pengaturan dan data file.

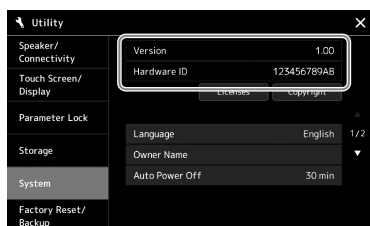
Memastikan Versi Firmware dan ID Perangkat Keras

Anda dapat memeriksa versi firmware dan ID perangkat keras instrumen ini.

1 Panggil tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [Utility].

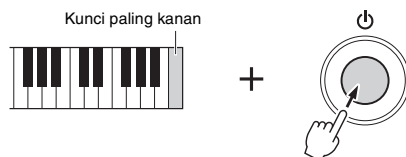
2 Sentuh [System].

Versi program dan ID perangkat keras akan diperlihatkan dalam tampilan.



Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik

Sambil menahan kunci paling kanan pada keyboard, nyalakan instrumen. Ini akan memulihkan semua pengaturan ke default pabrik.



CATATAN

- Anda juga dapat memulihkan nilai default pabrik atas pengaturan yang ditetapkan atau menghapus semua file/folder dalam drive User pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 1/2. Untuk mengetahui detailnya, lihat "Utility" (Utilitas) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.
- Jika Anda sekadar ingin memulihkan nilai default suatu parameter yang telah Anda ubah, sentuh dan tahan nilai tersebut pada tampilan (halaman 30).

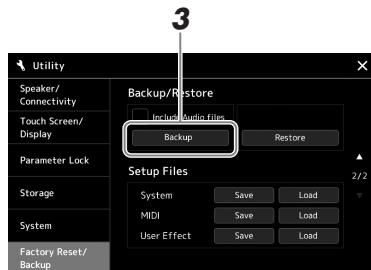
Pencadangan dan Pemulihan Data

Pencadangan Data

Anda dapat mencadangkan semua data dalam drive User pada instrumen ini (selain untuk Voice/Style Ekspansi) dan semua pengaturan ke flash-drive USB sebagai satu file.

Prosedur ini direkomendasikan untuk keamanan data dan cadangan jika terjadi kerusakan.

- 1** Hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE] sebagai tujuan pencadangan.
- 2** Panggil tampilan melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 2/2.



Jika Anda ingin menyertakan file audio ke file cadangan:

Sebelum melanjutkan ke langkah 3, masukkan tanda centang dengan menyentuh kotak centang "Include Audio files" (Sertakan file Audio).

- 3** Sentuh [Backup] untuk menyimpan file cadangan ke flash-drive USB.

Memulihkan File Cadangan

Caranya, sentuh [Restore] dalam langkah 3 di atas. Bila operasi selesai, instrumen akan dihidupkan ulang secara otomatis.

CATATAN

- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 107.
- Anda dapat mencadangkan data Pengguna seperti Voice, Lagu, Style, dan Memori Registrasi dengan menyalinnya masing-masing ke flash-drive USB. Untuk instruksi, lihat halaman 33.
- Jika ukuran total data target untuk pencadangan melebihi 3,9 GB (tidak termasuk file Audio), fungsi pencadangan tidak akan tersedia. Jika ini terjadi, cadangkan data User dengan menyalin item satu per satu.
- Anda dapat menyimpan pengaturan System (Sistem), pengaturan MIDI, pengaturan User Effect (Efek Pengguna), dan Record Daftar Putar secara terpisah.

PERMERTAHUAN

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

Koneksi—Menggunakan Instrumen Anda Bersama Perangkat Lainnya

Bab ini membahas koneksi instrumen ini ke perangkat lainnya. Untuk mengetahui lokasi konektor pada instrumen, lihat halaman 16–19.

⚠ PERHATIAN

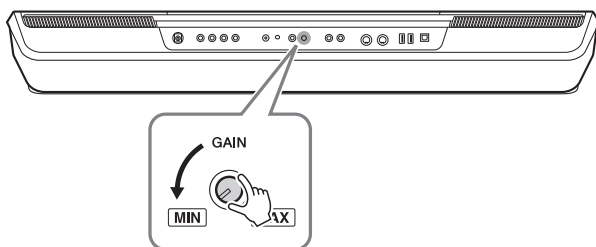
Sebelum menghubungkan instrumen ke komponen elektronik lainnya, matikan semua komponen. Juga, sebelum menyalakan atau mematikan komponen, pastikan mengatur semua tingkat volume ke minimal (0). Jika tidak, bisa terjadi kerusakan pada komponen, sengatan listrik, bahkan kehilangan pendengaran yang permanen.

Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC/GUITAR INPUT])

Dengan menghubungkan mikrofon, Anda dapat bernyanyi bersama permainan keyboard atau playback Lagu, serta merekam olah vokal Anda ke Lagu Audio. Anda juga dapat menghubungkan gitar ke jack [MIC/GUITAR INPUT], dan menyalurkan output bunyi dari speaker instrumen ini.

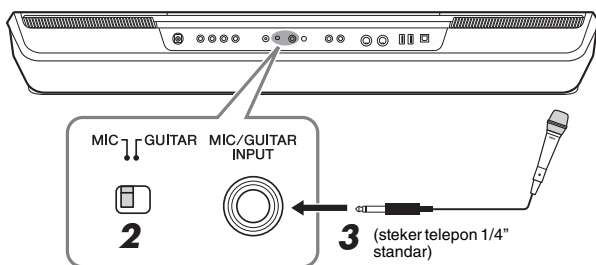
Menghubungkan mikrofon atau gitar ke instrumen

- 1** Sebelum menghubungkan mikrofon atau gitar, atur kenop [GAIN] ke posisi minimal.



- 2** Atur sakelar [MIC GUITAR].

Saat menghubungkan mikrofon, aturlah ke “MIC”. Saat menghubungkan gitar, aturlah ke “GUITAR”.



📖 CATATAN

Pastikan Anda menggunakan mikrofon dinamis biasa.

📖 CATATAN

- Bila Anda tidak menggunakan mikrofon/gitar, lepaskan kabelnya dari jack [MIC/GUITAR INPUT].
- Aturlah selalu kenop [GAIN] ke minimal bila tidak ada yang dihubungkan ke jack [MIC/GUITAR INPUT]. Karena jack [MIC/GUITAR INPUT] sangat sensitif, ia mungkin menyerap dan menghasilkan derau sekalipun tidak ada yang terhubung.

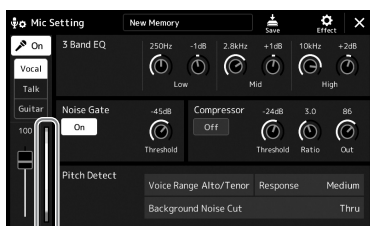
📖 CATATAN

Bila Anda menggunakan gitar bersama pickups aktif, aturlah sakelar [MIC GUITAR] ke “MIC,” karena hal itu dapat mengurangi derau.

- 3** Hubungkan mikrofon atau gitar ke jack [MIC/GUITAR INPUT].
- 4** Nyalakan instrumen.

Menyesuaikan tingkat input mikrofon atau gitar

- 1** Jika perlu, nyalakan mikrofon.
- 2** Panggil tampilan Pengaturan Mikrofon melalui [MENU] → [Mic Setting].



Ukuran tingkat input

CATATAN

Tampilan Pengaturan Mikrofon juga dapat dipanggil dengan menekan tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-SX900) atau [MIC SETTING] (PSR-SX700).

- 3** Sesuaikan kenop [GAIN] pada panel belakang sambil menyanyi ke mikrofon atau memainkan gitar.

Sesuaikan kenop [GAIN] sehingga ukuran tingkat input pada lampu tampilan menyala hijau atau kuning. Pastikan bahwa ukurannya tidak menyala jingga atau merah, karena ini menunjukkan tingkat input terlalu tinggi.

- 4** Sesuaikan keseimbangan volume antara bunyi mikrofon atau gitar dengan bunyi instrumen pada tampilan Mixer (halaman 80).

CATATAN

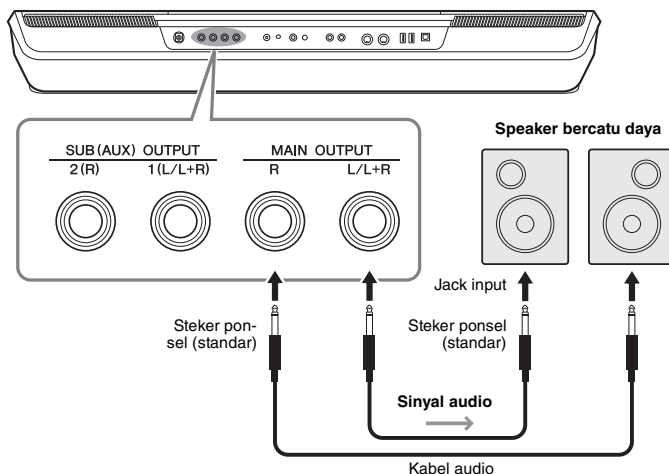
Anda juga dapat memeriksa tingkat input pada lampu SIGNAL di tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-SX900) atau [MIC SETTING] (PSR-SX700). Pastikan bahwa lampunya tidak menyala oranye.

Melepaskan mikrofon atau gitar

- 1** Atur kenop [GAIN] di panel belakang ke posisi minimal.
- 2** Lepaskan mikrofon atau gitar dari jack [MIC/GUITAR INPUT].

Menggunakan Sistem Speaker Eksternal untuk Playback (jack MAIN OUTPUT, jack SUB (AUX) OUTPUT (PSR-SX900))

Jack MAIN OUTPUT digunakan untuk mengirim output instrumen ini ke amplifier keyboard, sistem bunyi stereo, atau konsol mixer. Jika Anda menghubungkan instrumen ke sistem bunyi mono, gunakan jack MAIN OUTPUT [L/L+R] saja. Bila hanya jack ini yang dihubungkan (menggunakan steker ponsel standar), kanal kiri dan kanan akan dikombinasikan dan disalurkan melalui jack ini—sehingga memberikan campuran mono yang praktis untuk bunyi stereo.



Anda dapat menggunakan putaran [MASTER VOLUME] di instrumen untuk menyesuaikan volume suara yang dikeluarkan lewat perangkat eksternal.

CATATAN

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

PEMBERITAHUAN

Untuk menghindari risiko kerusakan, nyalakan dahulu instrumen, kemudian nyalakan perangkat eksternal. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan perangkat eksternal, kemudian matikan instrumen. Karena instrumen dapat dimatikan secara otomatis oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 21), matikan perangkat eksternal, atau nonaktifkan Mati Otomatis bila Anda tidak bermaksud mengoperasikan instrumen.

Menggunakan jack SUB (AUX) OUTPUT (PSR-SX900)

Anda dapat menggunakan jack SUB (AUX) OUTPUT seperti jack SUB OUTPUT, yang mengirim bagian tertentu ke jack SUB (AUX) OUTPUT yang diinginkan. Selain itu, Anda dapat menggunakan semua jack ini seperti jack AUX OUTPUT dengan memindah fungsi jack ke “AUX”.

Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Line Out]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

PEMBERITAHUAN

Jangan menyalurkan output dari jack SUB (AUX) OUTPUT ke jack AUX IN. Jika Anda membuat koneksi ini, input sinyal di jack AUX IN akan disalurkan dari jack SUB (AUX) OUTPUT, sehingga mungkin mengakibatkan kalang umpan balik yang akan membuat permainan jadi tidak normal, bahkan bisa merusak perlengkapan.

CATATAN

Volume output dari jack SUB (AUX) OUTPUT tidak dapat dikontrol melalui kontrol MASTER VOLUME.

Mendengarkan Playback Audio dengan Perangkat Eksternal melalui Speaker Instrumen

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

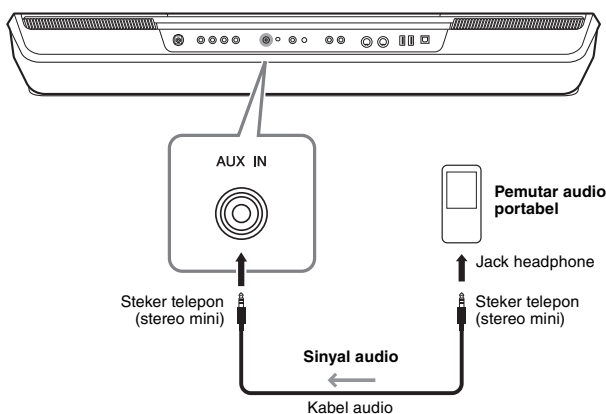
- Menghubungkan ke jack [AUX IN] dengan menggunakan kabel audio
- Menghubungkan melalui Bluetooth (fungsi Bluetooth Audio) (PSR-SX900)

CATATAN

- Volume input audio dapat disesuaikan dari perangkat eksternal.
- Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara bunyi instrumen dan input audio dalam tampilan Mixer. (halaman 80)

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

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



PEMBERITAHUAN

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

CATATAN

- Sinyal input dari jack AUX IN dipengaruhi oleh pengaturan putaran [MASTER VOLUME] instrumen, dan keseimbangan volume dengan bagian lainnya seperti keseluruhan keyboard dapat disesuaikan melalui tampilan Mixer (halaman 80).
- Gunakan kabel audio dan steker adaptor yang tidak mempunyai tahanan (nol).

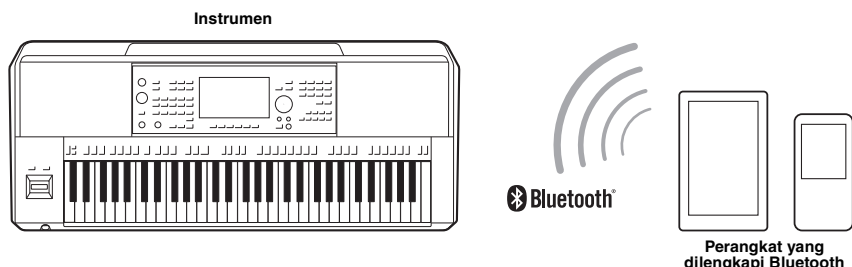
Menghubungkan ke Pemutar Audio melalui komunikasi Bluetooth (PSR-SX900)

Sebelum menggunakan fungsi Bluetooth, pastikan membaca “Tentang Bluetooth” pada halaman 105.

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

● Perangkat yang dilengkapi Bluetooth:

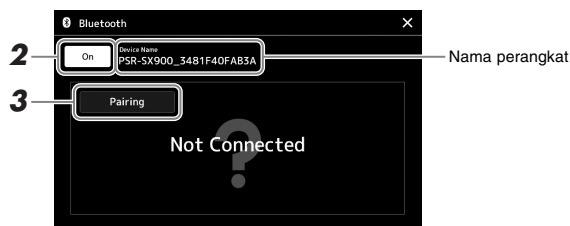
Dalam buku panduan ini, “perangkat yang dilengkapi Bluetooth” merujuk pada perangkat yang dapat mentransmisikan data audio ke instrumen melalui komunikasi nirkabel Bluetooth. Agar beroperasi dengan benar, perangkat harus kompatibel dengan A2DP (Advanced Audio Distribution Profile).



Untuk mengonfirmasi kemampuan Bluetooth instrumen Anda

PSR-SX900 dilengkapi dengan fungsionalitas Bluetooth; walau demikian, model itu mungkin tidak mendukung Bluetooth, bergantung pada negara tempat Anda membeli produk ini. Jika ikon “Bluetooth” diperlihatkan dalam tampilan Menu 2, berarti produk tersebut dilengkapi dengan fungsionalitas Bluetooth.

1 Panggil tampilan Bluetooth melalui [MENU] → [Bluetooth].



2 Pastikan fungsi Bluetooth diatur ke “On”

Jika Anda ingin menghubungkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth ke instrumen, perangkat tersebut perlu disandingkan dengan instrumen. Jika perangkat dan instrumen sudah disandingkan, lanjutkan ke langkah 4.

3 Sentuh [Pairing] untuk masuk ke keadaan siap disandingkan.

Jendela popup akan ditampilkan yang berarti instrumen sedang menunggu proses penyandingan.

4 Pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth, aktifkan fungsi Bluetooth dan pilih instrumen ini (nama perangkat diperlihatkan pada tampilan di langkah 1) dari daftar koneksi.

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

CATATAN

- “Penyandingan” berarti mendaftarkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth pada instrumen ini, dan melakukan saling mengenali untuk komunikasi nirkabel di antara keduanya.
- Headphone atau speaker Bluetooth tidak dapat disandingkan.

CATATAN

Jika Anda diminta untuk memasukkan kata sandi, masukkan angka “0000”.

5 Mainkan data audio pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth untuk memastikan bahwa speaker bawaan instrumen dapat menyalurkan bunyi audio.

Setelah perangkat disandingkan dengan instrumen, maka tidak perlu lagi melakukan penyandingan.

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

CATATAN

Hanya satu perangkat yang dapat dihubungkan ke instrumen ini untuk setiap kalinya (walaupun dapat disandingkan hingga delapan perangkat ke instrumen ini). Bila menyandingkan dengan perangkat ke-9 telah berhasil, data penyandingan untuk perangkat dengan tanggal koneksi paling lama akan dihapus.

Tentang Bluetooth

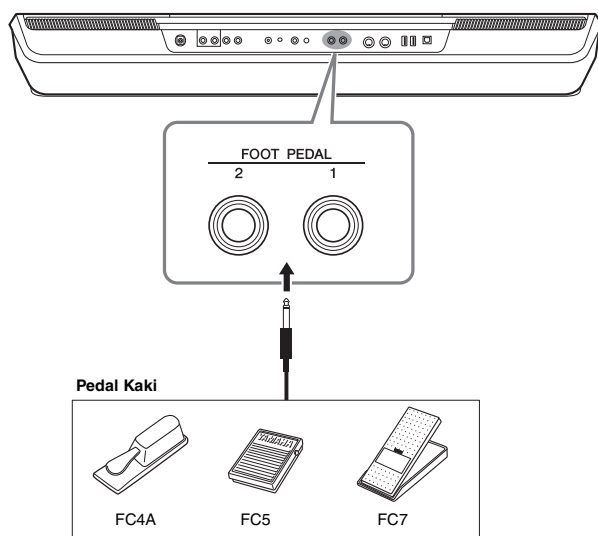
Bluetooth adalah teknologi untuk komunikasi nirkabel antar perangkat dalam area sekitar 10 meter (33 ft.) dengan menggunakan band frekuensi 2,4 GHz.

■ Menangani komunikasi Bluetooth

- Band 2,4 GHz yang digunakan oleh perangkat yang kompatibel dengan Bluetooth adalah band radio yang digunakan bersama oleh beberapa jenis perlengkapan. Walaupun perangkat yang kompatibel dengan Bluetooth menggunakan teknologi yang meminimalkan pengaruh komponen lain yang menggunakan band radio yang sama, pengaruh tersebut dapat mengurangi kecepatan atau jarak komunikasi dan dalam beberapa kasus mengganggu komunikasi.
- Kecepatan transfer sinyal dan jarak yang memungkinkan terjadinya komunikasi berbeda-beda, tergantung jarak antar-perangkat komunikasi, hambatan yang ada, kondisi gelombang radio, dan jenis perlengkapan.
- Yamaha tidak menjamin semua koneksi nirkabel antara unit dan perangkat akan kompatibel dengan fungsi Bluetooth.

Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack FOOT PEDAL)

Sakelar kaki FC4A atau FC5 dan pengontrol kaki FC7 (dijual secara terpisah) 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.



CATATAN

Jangan menghubungkan atau melepaskan pedal saat instrumen dinyalakan.

Secara default, setiap jack menyediakan fungsi berikut. Gunakan sakelar kaki FC4A atau FC5.

- **FOOT PEDAL [1]**..... Mengaktifkan atau menonaktifkan sustain.
- **FOOT PEDAL [2]**..... Mengontrol Super Articulation Voices (halaman 63).

Anda juga dapat mengubah penetapan fungsi pada pedal sebagaimana yang diinginkan.

● Misalnya: Mengontrol Mulai/Berhenti Lagu MIDI dengan sakelar kaki

Hubungkan sakelar kaki (FC4A atau FC5) ke salah satu jack FOOT PEDAL.

Untuk menetapkan fungsi ke pedal yang terhubung, pilih “Song MIDI Play/Pause” (Mainkan/Jeda MIDI Lagu) dalam tampilan pengoperasian: [MENU] → [Assignable].

CATATAN

Untuk mengetahui daftar fungsi yang Anda tetapkan ke pedal, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])

Anda dapat menghubungkan flash-drive USB, adaptor monitor USB, atau adaptor LAN nirkabel USB ke terminal [USB TO DEVICE]. Anda dapat menyimpan data yang telah dibuat pada instrumen ke flash-drive USB (halaman 33), serta menghubungkan ke monitor eksternal dengan menggunakan adaptor monitor USB untuk menampilkan tampilan instrumen (halaman 109), atau menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas melalui adaptor LAN nirkabel USB (halaman 108).

Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]

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

CATATAN

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

● Perangkat USB yang kompatibel

- Flash-drive USB
- Adaptor monitor USB (PSR-SX900)
- Adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; dijual secara terpisah)

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

Instrumen tidak harus mendukung semua perangkat USB yang tersedia secara komersial. Yamaha tidak dapat menjamin pengoperasian perangkat USB yang Anda beli. Sebelum membeli perangkat USB untuk digunakan bersama instrumen ini, harap kunjungi halaman web berikut:

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

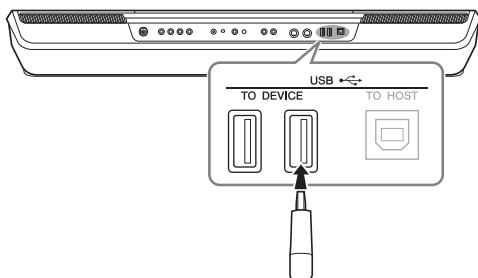
Walaupun perangkat USB 1.1 hingga 3.0 dapat digunakan pada instrumen ini, waktu untuk menyimpan ke atau memuat dari perangkat USB mungkin berbeda, bergantung pada jenis data atau status instrumen.

PEMBERITAHUAN

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

● Menghubungkan perangkat USB

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



PEMBERITAHUAN

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

PEMBERITAHUAN

- Bila memasang kemudian melepas perangkat USB (dan sebaliknya), pastikan menunggu beberapa detik sebelum pengoperasian kedua.
- Jangan gunakan kabel ekstensi saat menghubungkan perangkat USB.

CATATAN

Jika Anda ingin menghubungkan dua perangkat atau lebih sekaligus ke sebuah terminal, Anda harus menggunakan hub USB yang menggunakan daya sendiri. Hanya bisa digunakan satu hub USB. Jika muncul sebuah pesan kesalahan saat menggunakan hub USB, lepaskan hub dari instrumen, kemudian nyalakan instrumen dan hubungkan kembali hub USB tersebut.

● Menggunakan flash-drive USB

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

● Jumlah flash-drive USB maksimal yang diizinkan

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

● Memformat flash-drive USB

Anda harus memformat flash-drive USB hanya dengan instrumen ini (halaman 108). Flash-drive USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

PEMBERITAHUAN

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

● Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

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

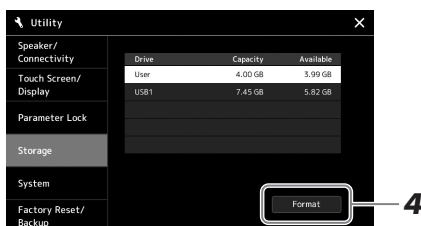
● Mematikan instrumen

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

Memformat flash-drive USB atau drive User internal

Untuk memformat flash-drive USB atau drive User internal, jalankan operasi Format. Untuk memformat flash-drive USB, pastikan bahwa flash-drive USB telah dihubungkan dengan benar ke terminal [USB TO DEVICE] lebih dahulu.

- 1 Hubungkan flash-drive USB yang akan diformat ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Panggil tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [Utility] → [Storage].



- 3 Sentuh nama drive yang ingin diformat dalam daftar perangkat. Indikator USB 1, USB 2, dsb. akan ditampilkan sesuai dengan nomor yang ditetapkan ke perangkat yang dihubungkan.
- 4 Sentuh [Format] untuk menjalankan operasi Format, kemudian ikuti instruksi pada layar.

PEMBERITAHUAN

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

Menghubungkan ke terminal iPhone/iPad ([USB TO DEVICE], [USB TO HOST], atau terminal MIDI)

Anda dapat menggunakan perangkat cerdas, seperti iPhone atau iPad, bersama instrumen untuk aneka keperluan musik dengan menghubungkannya ke instrumen. Dengan menggunakan alat bantu aplikasi pada perangkat cerdas, Anda dapat memanfaatkan berbagai fungsi praktis dan bisa lebih menikmati penggunaan instrumen ini.

Anda dapat membuat koneksi dengan salah satu metode berikut.

- Hubungkan ke terminal [USB TO DEVICE] melalui adaptor LAN nirkabel USB: UD-WL01 (*).
 - Hubungkan ke terminal [USB TO HOST] melalui Adaptor MIDI Nirkabel: UD-BT01 (*).
 - Hubungkan ke terminal MIDI melalui Adaptor MIDI Nirkabel: MD-BT01 (*).
- * Aksesori ini dijual secara terpisah, namun mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.

Untuk mengetahui detail tentang koneksi, lihat “Smart Device Connection Manual for iOS” (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas untuk iOS) dan Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Untuk informasi tentang perangkat cerdas dan alat bantu aplikasi yang kompatibel, akseslah halaman berikut:

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

PEMBERITAHUAN

Jangan meletakkan iPhone/iPad Anda dalam posisi yang tidak stabil. Hal tersebut dapat menyebabkan perangkat jatuh dan mengakibatkan kerusakan.

CATATAN

Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad, kami merekomendasikan agar Anda mengatur dahulu “Airplane Mode” (Mode Pesawat) ke “ON” kemudian atur “Wi-Fi” ke “ON” pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.

Melihat Tampilan Instrumen pada Monitor Eksternal (PSR-SX900)

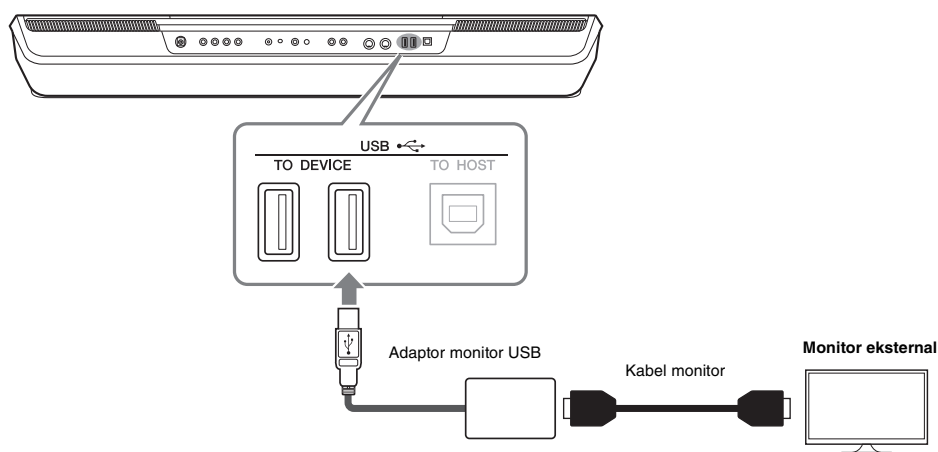
Dengan menghubungkan ke monitor eksternal seperti televisi, Anda dapat menampilkan lirik/teks secara terpisah atau membuat duplikat tampilan instrumen (pencerminan) pada monitor eksternal. Gunakan adaptor monitor USB dan kabel monitor yang kompatibel dengan instrumen maupun monitor untuk menghubungkan ke terminal [USB TO DEVICE] instrumen ini.

Untuk mengetahui daftar adaptor monitor USB yang kompatibel, kunjungi situs web berikut:

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

PEMBERITAHUAN

Saat menghubungkan adaptor monitor USB, hubungkan langsung ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen. (Jangan gunakan hub USB.)



Atur isi tampilan yang akan disalurkan melalui [MENU] → [Utility] → [Speaker/Connectivity].

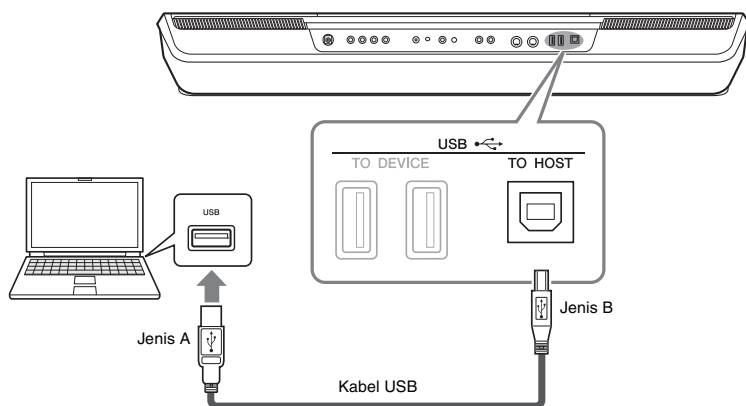
Lyrics/Text	Hanya lirik Lagu atau file teks (yang terakhir Anda gunakan) yang akan disalurkan, tampilan apa pun yang dipanggil pada instrumen.
Mirroring	Tampilan yang saat ini dipilih menjadi output.

CATATAN

Sebelum menggunakan terminal [USB TO DEVICE], pastikan membaca "Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]" pada halaman 107.

Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST])

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



PEMBERITAHUAN

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

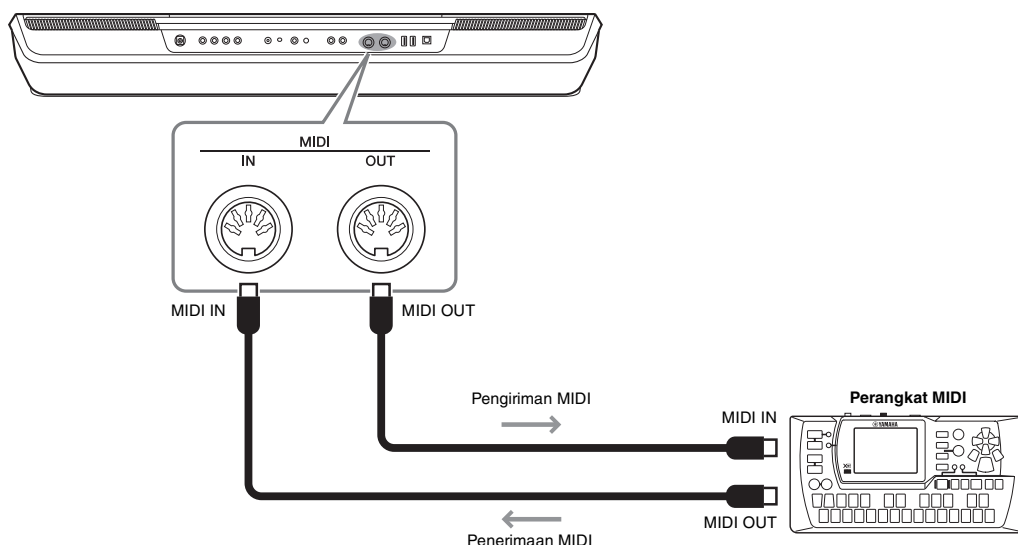
CATATAN

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

Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI)

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

- **MIDI IN**.....Menerima pesan MIDI dari perangkat MIDI lain.
- **MIDI OUT**.....Mengirim pesan MIDI yang dibuat oleh instrumen ke perangkat MIDI lain.



Pengaturan MIDI seperti kanal pengirim/penerima pada instrumen dapat diatur melalui [MENU] → [MIDI]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

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

Daftar Fungsi

Bagian ini menjelaskan secara sederhana dan sangat singkat tentang apa yang dapat Anda lakukan di tampilan yang dipanggil dengan menekan tombol pada panel atau dengan menyentuh setiap ikon pada tampilan Menu. Untuk informasi selengkapnya, lihat halaman yang ditunjukkan di bawah ini atau Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Tanda “●” menunjukkan bahwa informasi detail diterangkan dalam Reference Manual (Panduan Referensi).

Berbagai tampilan yang dapat diakses melalui tombol panel

Tampilan	Tombol untuk mengakses	Deskripsi	Halaman	Reference Manual (Panduan Referensi)
Home	[DIRECT ACCESS] + [EXIT]	Portal struktur tampilan instrumen, yang memberikan informasi sekilas tentang semua pengaturan saat ini.	26	-
Menu	[MENU]	Dengan menyentuh setiap ikon, Anda dapat memanggil berbagai menu untuk beragam fungsi yang dicantumkan di bawah.	29	-
Style Selection	Tombol pemilihan kategori STYLE	Untuk memilih file Style.	40	-
Song Playback	SONG [PLAYER]	Untuk mengontrol playback Lagu.	66, 72	●
Playlist	[PLAYLIST]	Untuk memilih dan mengedit Daftar Putar, dan mengelola repertoar Anda.	90	●
Song Recording	SONG [RECORDING]	Untuk merekam permainan Anda.	84	●
Mixer	[MIXER/EQ]	Untuk menyesuaikan parameter setiap bagian, seperti volume, pan, dan EQ. Juga memungkinkan Anda menyesuaikan keseluruhan kontrol bunyi, seperti Master Compressor dan Master EQ.	80	●
Voice Selection	PART SELECT [LEFT]–[RIGHT 3], tombol pemilihan kategori VOICE	Untuk menetapkan Voice ke setiap bagian keyboard.	48	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Untuk memilih Multi Pad.	53	●
Registration Memory Bank Selection	REGIST BANK SELECT [-]/[+]	Untuk memilih Bank Memori Registrasi.	88	●
Registration Memory window	[MEMORY]	Untuk mendaftarkan pengaturan panel saat ini.	87	-

Fungsi tampilan Menu

Menu	Deskripsi	Halaman	Reference Manual (Panduan Referensi)
Channel On/Off	Untuk mengaktifkan dan menonaktifkan setiap kanal Style dan Lagu MIDI.	-	●
Voice Part Setup	Untuk membuat pengaturan detail seperti Pengeditan Voice dan pengaturan Efek bagian keyboard.	-	●
Line Out (PSR-SX900)	Menentukan jack yang akan digunakan untuk menyalurkan output setiap bagian dan setiap instrumen perkusi & drum.	-	●
Score	Untuk menampilkan notasi musik (skor) untuk Lagu MIDI saat ini.	77	●
Lyrics	Untuk menampilkan lirik Song saat ini.	78	●
Text Viewer	Untuk menampilkan file teks yang dibuat pada komputer Anda.	-	●
Chord Looper (PSR-SX900)	Untuk merekam urutan akor dan memainkannya kembali secara berulang.	60	●
Mic Setting	Untuk membuat pengaturan bagi bunyi mikrofon dan gitar.	101	●
Vocal Harmony (PSR-SX900)	Untuk menambahkan efek Harmoni Vokal pada nyanyian Anda. Anda dapat mengedit Harmoni Vokal dan menyimpannya sebagai harmoni orisinal Anda.	70	●
Kbd Harmony/Arp	Untuk menambahkan efek Harmoni/Arpeggio ke bagian tangan kanan pada keyboard. Parameter seperti jenis Harmoni/Arpeggio dapat diatur.	50	●
Split & Fingering	Memungkinkan Anda mengatur Titik Pisah atau mengubah jenis Penjarian Akor dan Area Deteksi Akor.	42, 45, 47	●
Regist Sequence	Menentukan urutan pemanggilan pengaturan Memori Registrasi saat menggunakan pedal.	-	●

Menu	Deskripsi	Halaman	Reference Manual (Panduan Referensi)
Regist Freeze	Menentukan item yang tidak akan berubah sekalipun saat Anda memanggil pengaturan panel dari Memori Registrasi.	-	●
Tempo	Untuk menyesuaikan tempo Lagu MIDI, Style, atau Metronom. Operasi yang sama seperti menggunakan tombol Tempo [-]/[+] dan [RESET/TAP TEMPO] dapat dilakukan pada tampilan.	42	●
Metronome	Untuk membuat pengaturan metronom dan tombol [RESET/TAP TEMPO].	37	●
Live Control	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke kenop LIVE CONTROL.	56	●
Assignable	Menentukan berbagai fungsi yang ditetapkan ke pedal, tombol yang dapat ditetapkan, dan pintasan pada tampilan Awal.	57, 94	●
Panel Lock	Untuk mengunci pengaturan panel. Bila pengaturan panel telah dikunci, maka tidak ada yang terjadi bahkan bila menekan tombol panel apa pun.	37	-
Demo	Untuk memanggil tampilan Demo.	32	-
Voice Edit	Untuk mengedit preset Voice guna membuat Voice sendiri. Tampilan ini berbeda-beda, bergantung apakah memilih Organ Flutes Voice atau jenis Voice lain.	-	●
Style Creator	Untuk membuat Style dengan mengedit Style preset, atau dengan merekam kanal Style satu per satu.	-	●
Perekaman Lagu	Untuk merekam permainan Anda. (Ini sama seperti tombol [RECORDING] pada panel.)	84	●
M.Pad Creator	Untuk membuat Multi Pad dengan mengedit preset Multi Pad yang ada, atau dengan merekam yang baru.	-	●
Voice Setting	Menentukan pengaturan detail bagian keyboard, seperti titinada untuk setiap bagian, dan filter Voice Set (Set Voice).	-	●
Style Setting	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Style, seperti pengaturan waktu Link OTS, Kontrol Dinamika, dsb.	-	●
Song Setting	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Lagu seperti fungsi Panduan, pengaturan Kanal, dsb.	-	●
Chord Tutor	Menunjukkan cara memainkan akor yang menyangkut nama akor yang bersangkutan.	-	●
Scale Tune	Untuk mengatur jenis tangga nada.	-	●
Master Tune	Menyetel titinada untuk seluruh instrumen.	-	●
Transpose	Untuk transposisi titinada bunyi keseluruhan dalam seminada, atau cuma bunyi keyboard atau Lagu MIDI.	55	●
Keyboard/Joystick	Menentukan Touch Response (Respons Sentuhan) keyboard dan pengaturan yang berkaitan dengan Joystick.	-	●
Expansion	Untuk menginstal Expansion Pack (Paket Ekspansi) bagi penambahan konten ekstra yang didownload dari situs web atau yang dibuat sendiri dengan menggunakan Yamaha Expansion Manager.	-	●
MIDI	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan MIDI.	-	●
Utility	Untuk membuat pengaturan global, mengelola flash-drive USB, mengembalikan instrumen ke default pabrik, atau mencadangkan data yang disimpan dalam instrumen, dsb.	95	●
Bluetooth ^{*1} (PSR-SX900)	Untuk membuat pengaturan menghubungkan instrumen ke perangkat yang dilengkapi Bluetooth.	104	-
Time ^{*2}	Untuk membuat pengaturan waktu yang diperlihatkan pada tampilan.	-	●
Wireless ^{*2}	Untuk membuat pengaturan menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti iPad melalui fungsi LAN nirkabel.	-	●

^{*1} Ikon ini hanya muncul bila fungsi Bluetooth disertakan.

^{*2} Ikon ini hanya muncul bila adaptor LAN Nirkabel USB opsional dihubungkan.

Bagan Akses Langsung

Tekan tombol [DIRECT ACCESS], kemudian tekan salah satu tombol (atau pindah kenop yang sesuai, joystick atau pedal) yang dicantumkan di bawah untuk memanggil tampilan yang diinginkan.

Control		Display called up with the Direct Access Function			
MODULATION HOLD		Menu	Keyboard/Joystick	Keyboard	-
JOYSTICK	JOYSTICK X	Menu	Keyboard/Joystick	Joystick	-
	JOYSTICK Y		Keyboard/Joystick	Joystick	-
ROTARY SP/ASSIGNABLE		Menu	Assignable	-	-
STYLE CONTROL	ACMP	Menu	Split Point & Fingering	-	-
	AUTO FILL IN			-	-
	OTS LINK			Setting	-
	INTRO 1, 2	Menu	Mixer	EQ	Multi Pad
	INTRO 3, MAIN VARIATION A			Chorus/Reverb	
	MAIN VARIATION B, C			Pan/Volume	
	MAIN VARIATION D			Compressor	Master
	BREAK			EQ	
	ENDING 1-3	Menu	Style Setting	Change Behavior	-
	SYNC STOP		Style Setting	Setting	-
	SYNC START		Split Point & Fingering	-	-
	START/STOP		Style Setting	Setting	-
STYLE	Mixer		-	-	
SONG	PLAYER	Menu	Song Setting	-	-
	RECORDING			Guide	-
MIDI SONG	►/ (PLAY/PAUSE)		Score	-	-
	◄◄ (PREV)		Lyrics		
	►► (NEXT)		Text Viewer		
AUDIO SONG	►/ (PLAY/PAUSE)		Song Setting	Part Ch	-
	◄◄ (PREV)			Lyrics	
	►► (NEXT)			Play	
LIVE CONTROL	1, 2	Menu	Live Control	-	-
	ASSIGN			-	-
TRANPOSE	TRANPOSE -, +	Menu	Transpose	-	-
TIMING	TEMPO -	Menu	Tempo	-	-
	TEMPO +		Metronome	Metronome	-
	RESET/TAP TEMPO		Metronome	Tap Tempo	-
MIXER/EQ		Menu	Channel On/Off	-	-
CHORD LOOPER (PSR-SX900)	REC/STOP ON/OFF	Menu	Chord Looper	-	-
DIRECT ACCESS		-	-	-	-
ASSIGNABLE	A-F	Menu	Assignable	-	-
FOOT PEDAL	1, 2	Menu	Assignable	-	-
MIC SETTING/VOCAL HARMONY (PSR-SX900)		Mic Setting Selection	-	-	-
MIC SETTING (PSR-SX700)					
MENU		Menu	Utility	-	-
PLAYLIST		Playlist Selection	-	-	-
DIAL		-	-	-	-
DEC		-	-	-	-
INC		-	-	-	-
EXIT		Home	-	-	-
ENTER		Menu	Scale Tune	-	-
VOICE	VOICE category selection buttons other than [PERC& DRUMS] and [EXPANSION/USER]	Menu	Mixer	-	-
	PERC & DRUMS		Voice Part Setup	-	-
	EXPANSION/USER		Expansion	-	-
	HARMONY/ARPEGGIO		Keyboard Harmony/ Arpeggio	-	-
	SUSTAIN		Voice Edit	Common	Page 2
	PART SELECT LEFT, RIGHT1-3		Voice Setting	Voice Set Filter	-

Control		Display called up with the Direct Access Function			
VOICE	PART ON/OFF LEFT	Menu	Voice Edit	-	Left
	PART ON/OFF RIGHT1				Right 1
	PART ON/OFF RIGHT2				Right 2
	PART ON/OFF RIGHT3				Right 3
	LEFT HOLD		Split Point & Fingering	-	-
REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK -, +	(Registration Bank Selection)	Regist Bank Edit	-	-
	FREEZE		Registration Freeze	-	-
	MEMORY	Menu	Registration Sequence	-	-
	1-4	(Registration Bank Selection)	Regist Bank Information	Voice Style	-
	5-8				
ONE TOUCH SETTING	1-4	(Style Selection)	Style Information	-	-
MULTI PAD	MULTI PAD SELECT	(Multi Pad Selection)	Multi Pad Edit	-	-
	1-4				
	STOP		Audio Link Multi Pad	-	-
UPPER OCTAVE	UPPER OCTAVE -, +	Menu	Voice Setting	Tune	-

Pemecahan Masalah

Umum	
Terdengar bunyi klik atau pop bila instrumen dinyalakan atau dimatikan.	Hal ini normal. Arus listrik sedang mengalir ke instrumen.
Instrumen dimatikan secara otomatis.	Hal ini normal dan karena fungsi Mati Otomatis. Jika perlu, atur parameter fungsi Mati Otomatis (halaman 21).
Terdengar berisik dari instrumen.	Mungkin akan terdengar berisik jika ada telepon seluler yang digunakan di dekat instrumen atau jika telepon berdering. Matikan telepon seluler, atau gunakan jauh dari instrumen.
Terdengar berisik dari speaker instrumen atau headphone saat menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad.	Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad, kami merekomendasikan agar Anda mengatur "Airplane Mode" ke "ON" pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
Di LCD, ada beberapa titik tertentu yang selalu menyala atau tidak menyala.	Ini adalah akibat piksel cacat dan kadang-kadang terjadi TFT-LCD; ini tidak menunjukkan masalah dalam pengoperasian.
Ada sedikit perbedaan dalam kualitas suara antar not yang dimainkan pada keyboard.	Hal ini normal dan akibat sistem sampling instrumen.
Beberapa Voice mempunyai bunyi berulang.	
Beberapa derau atau vibrato terdengar jelas pada titinada yang lebih tinggi, bergantung pada Voice.	
Volume keseluruhan terlalu rendah, atau, tidak terdengar bunyinya.	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]/[RIGHT 3]/[LEFT] untuk mengaktifkannya (halaman 44).
	Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan Mixer (halaman 80).
	Pastikan kanal yang diinginkan telah diaktifkan dalam tampilan Mixer (halaman 82).
	Headphone telah dihubungkan, sehingga menonaktifkan output speaker. Lepaskan headphone.
	Hubungkan sakelar kaki ke jack yang sesuai.
	Pastikan bahwa parameter Speaker diatur ke "On" atau "Headphone switch": [MENU] → [Utility]
Suara terdistorsi atau berisik.	Volume mungkin disetel terlalu tinggi. Pastikan semua pengaturan volume yang relevan telah sesuai.
	Ini mungkin disebabkan oleh pengaturan efek atau resonansi filter tertentu. Periksa pengaturan efek atau filter dan ubah bila perlu dalam tampilan Mixer, dengan mengacu Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.
Bunyi dari speaker kadang-kadang terputus.	Tingkat bunyi terlalu tinggi, sehingga mengaktifkan fungsi perlindungan speaker dan menghentikan bunyinya. Atur volume master ke tingkat yang sesuai dengan memutar putaran [MASTER VOLUME].
Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal instrumen. Bila melebihi polifoni maksimal, not yang paling tidak penting (seperti not halus dan not yang saat ini melemah) akan berhenti berbunyi lebih dahulu.
Volume keyboard lebih rendah daripada volume playback Lagu/Style.	Volume bagian-bagian keyboard mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan Mixer (halaman 80).
Tampilan Utama tidak muncul bahkan saat menyalakan instrumen.	Ini mungkin terjadi jika flash-drive USB telah dipasang ke instrumen. Pemasangan beberapa flash-drive USB mungkin mengakibatkan interval yang lama antara menyalakan instrumen dan munculnya tampilan Awal. 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 21).
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.

Style	
Style tidak dimulai sekalipun tombol [START/STOP] telah ditekan.	Kanal Irama untuk Style yang dipilih mungkin tidak berisi data. Aktifkan tombol [ACMP] dan mainkan bagian tangan kiri pada keyboard untuk membunyikan bagian pengiring Style.
Hanya kanal irama yang dimainkan.	Pastikan fungsi Pengiring Otomatis telah diaktifkan; tekan tombol [ACMP].
	Pastikan Anda memainkan kunci di bagian akor pada keyboard. (halaman 45, 47)
Style di flash-drive USB tidak dapat dipilih.	Jika ukuran data Style besar (sekitar 120 KB atau lebih), Style tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk dibaca oleh instrumen.
Playback Style seperti “melompat” ketika keyboard dimainkan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal instrumen. Instrumen dapat memainkan hingga 128 not pada saat yang sama—termasuk Voice bagian RIGHT 1/RIGHT 2/RIGHT 3/ LEFT, Style, Lagu, dan not Multi Pad. Bila melebihi polifoni maksimal, not yang paling tidak penting (seperti not halus dan not yang saat ini melemah) akan berhenti berbunyi lebih dahulu.
Style tidak berubah bahkan ketika memainkan akor yang berbeda, atau akor tidak dikenali.	Pastikan Anda memainkan not di bagian akor keyboard. (halaman 45, 47)
Voice	
Voice yang dipilih dari tampilan Pemilihan Voice tidak berbunyi.	Periksa apakah bagian yang dipilih telah diaktifkan atau tidak (halaman 44).
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 Voice yang sama. Nonaktifkan bagian RIGHT 2 atau ubah Voice salah satu bagian.
Bunyinya sedikit berbeda setiap kali kunci dimainkan.	Jika Anda telah menyalurkan MIDI OUT pada instrumen ke sekuenser dan kembali ke MIDI IN, Anda mungkin perlu mengatur Local Control (Kontrol Lokal) ke “off” di halaman System tampilan MIDI (lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web).
Beberapa Voice akan melompat satu oktaf di titinada bila dimainkan di register yang lebih tinggi atau lebih rendah.	Hal ini normal. Beberapa Voice mempunyai batas titinada yang, bila sampai, akan menyebabkan jenis titinada ini bergeser.
Lagu	
Lagu MIDI tidak dapat dipilih.	Jika ukuran data Lagu besar (sekitar 3 MB atau lebih), Lagu tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk dibaca oleh instrumen.
	Lagu MIDI tidak dapat dimainkan kembali selama operasi perekaman MIDI. Hentikan Perekaman MIDI bila Anda ingin memainkan kembali Lagu MIDI.
Lagu Audio tidak dapat dipilih.	Format file mungkin tidak kompatibel dengan instrumen. Format yang kompatibel adalah: MP3 dan WAV. File dengan proteksi DRM tidak dapat dimainkan.
Playback Lagu tidak dimulai.	Lagu berhenti di akhir data Lagu. Kembali ke awal Lagu dengan menekan tombol SONG [◀◀] (PREV) untuk jenis Lagu yang bersangkutan (MIDI atau AUDIO).
(MIDI) Angka hitungan berbeda dari angka hitungan skor di tampilan Posisi Lagu, yang ditampilkan dengan menekan dan menahan tombol [◀◀] (PREV) atau [▶▶] (NEXT).	Ini terjadi saat memainkan data musik yang telah diatur dengan tempo tetap yang spesifik.
(MIDI) Saat memainkan Lagu, beberapa kanal tidak dimainkan.	Playback kanal-kanal ini mungkin diatur ke nonaktif. Aktifkan playback untuk kanal-kanal yang telah diatur ke nonaktif (halaman 82).
(MIDI) 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.
(MIDI) Saat melihat lirik di tampilan Skor, sebagian lirik hilang dan tidak dapat dilihat.	Ruang untuk menampilkan lirik tidak cukup. Ubah ukuran Skor ke selain “Medium” melalui View Setting (halaman 77).
(Audio) File terekam dimainkan pada volume yang berbeda bila dibandingkan dengan saat merekamnya.	Volume playback audio telah diubah. Mengatur nilai volume ke 90 akan memainkan file pada volume yang sama dengan saat perekamannya (halaman 80).
Di fungsi Perekaman Audio, muncul pesan kesalahan dan audio tidak dapat direkam ke drive User internal.	Data di drive User terfragmentasi dan tidak dapat digunakan apa adanya. Karena tidak ada fungsi defragmentasi di Perekaman Audio, drive hanya dapat didefragmentasi dengan memformatnya. Caranya, cadangkan dahulu data dengan menggunakan fungsi pencadangan data (halaman 99), kemudian format drive tersebut, dan terakhir, pulihkan data cadangan. Melakukan operasi cadangan/pulihkan akan mendefragmentasi secara efektif drive tersebut, sehingga memungkinkan Anda menggunakannya lagi.

Di fungsi Perekaman Audio, muncul pesan kesalahan dan audio tidak dapat direkam ke flash-drive USB.	Pastikan Anda menggunakan flash-drive USB yang kompatibel.
	Flash-drive USB mungkin tidak memiliki ruang kosong yang cukup. Periksa ruang yang tersedia pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [Storage]. (halaman 108)
	Jika Anda menggunakan flash-drive USB berisi data yang telah direkam, periksalah terlebih dahulu bahwa tidak ada data penting di drive tersebut, kemudian format (halaman 108) dan coba lagi merekam.
Mixer	
Bunyi terdengar aneh atau berbeda dari harapan saat mengubah Voice irama (drum kit, dsb.) untuk Style atau Lagu dari Mixer.	Saat mengubah Voice irama/perkusi (drum kit, dsb.) untuk Style dan Lagu dari parameter VOICE, pengaturan detail yang berkaitan dengan Voice drum diatur ulang, dan dalam beberapa kasus Anda mungkin tidak dapat memulihkan bunyi orisinal. Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Style atau Lagu yang sama.
Mikrofon/Harmoni Vokal, Gitar	
Sinyal input mikrofon atau gitar tidak dapat direkam.	Sinyal input mikrofon atau gitar tidak dapat direkam melalui perekaman MIDI. Rekam dengan menggunakan perekaman Audio (halaman 85).
(PSR-SX900) Harmoni dapat didengar di samping bunyi mikrofon.	Harmoni Vokal diatur ke "On." Nonaktifkan Harmoni Vokal (halaman 50).
(PSR-SX900) Bunyi efek Harmoni Vokal terdistorsi atau tidak selaras.	Mikrofon vokal Anda mungkin menyerap bunyi dari luar, seperti bunyi Style dari instrumen. Khususnya, bunyi bass dapat menyebabkan kesalahan dalam mengikuti Harmoni Vokal. Untuk mengatasi hal ini: • Menyanyilah sedekat mungkin dengan mikrofon. • Gunakan mikrofon berarah. • Turunkan volume Master, volume Style, atau kontrol volume Lagu (halaman 20, 80).
(PSR-SX900) Efek Harmoni Vokal tidak diterapkan sekalipun telah diaktifkan.	Dalam mode Chordal, Harmoni Vokal hanya ditambahkan bila akor terdeteksi. Cobalah salah satu dari berikut ini: • Aktifkan tombol [ACMP ON/OFF] dan mainkan akor di bagian akor selama playback Style. • Aktifkan bagian Left dan mainkan akor di bagian tangan kiri. • Mainkan sebuah Lagu yang berisi akor. • Atur parameter "Stop ACMP" ke selain "Disabled" melalui [MENU] → [Style Setting] → [Setting]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.
Jack FOOT PEDAL	
Pengaturan aktif/nonaktif untuk sakelar kaki yang terhubung ke jack ASSIGNABLE FOOT PEDAL ditukar.	Matikan instrumen, kemudian nyalakan lagi dengan memastikan Anda tidak menekan sakelar kaki.
Koneksi	
Input suara 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].
Ikon Wireless LAN (LAN Nirkabel) dan ikon Time (Waktu) tidak diperlihatkan dalam tampilan Menu sekalipun adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan.	Lepaskan adaptor LAN nirkabel USB dan hubungkan lagi.
Perangkat yang dilengkapi Bluetooth tidak dapat disandingkan maupun dihubungkan ke instrumen.	Periksa apakah fungsi Bluetooth pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth telah diaktifkan. Untuk menghubungkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen, fungsi Bluetooth pada kedua perangkat perlu diaktifkan.
	Perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen perlu disandingkan untuk menghubungkannya satu sama lain melalui Bluetooth (halaman 104).
	Apabila ada perangkat (oven microwave, perangkat LAN nirkabel, dsb.) yang mengeluarkan sinyal dalam band frekuensi 2,4 GHz dalam jarak dekat, pindahkan instrumen menjauh dari perangkat yang mengeluarkan sinyal frekuensi radio tersebut.

Spesifikasi

			PSR-SX900	PSR-SX700
Nama Produk			Keyboard Digital	Keyboard Digital
Ukuran/Berat	Dimensi (L x Tb x T)		1.017 mm x 431 mm x 139 mm	1.017 mm x 431 mm x 139 mm
	Berat		11,5 kg	11,5 kg
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	61	61
		Jenis	Organ (FSB), Sentuhan Awal	Organ (FSB), Sentuhan Awal
		Respons Sentuhan	Normal, Soft1, Soft2, Hard1, Hard2	Normal, Soft1, Soft2, Hard1, Hard2
	Pengontrol Lainnya	Joystick	Ya	Ya
		Kenop	2 (Dapat ditetapkan)	2 (Dapat ditetapkan)
	Tampilan	Jenis	LCD VGA Lebar Berwarna TFT	LCD VGA Lebar Berwarna TFT
		Ukuran	800 x 480 titik 7 inci	800 x 480 titik 7 inci
		Layar Sentuh	Ya	Ya
Panel	Bahasa	Inggris, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia	Inggris, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia	
Voice	Penghasil Nada	Teknologi Penghasil Nada	AWM Stereo Sampling	AWM Stereo Sampling
	Polifoni		128 (maks.)	128 (maks.)
	Preset	Jumlah Voice	1337 Voice + 56 Drum/SFX Kit + 480 Voice XG	986 Voice + 41 Drum/SFX Kit + 480 Voice XG
		Voice yang Disediakan	252 S.Art!, 54 MegaVoice, 31 Sweet!, 87 Cool!, 131 Live!, 24 OrganFlutes	131 S.Art!, 30 MegaVoice, 31 Sweet!, 74 Cool!, 89 Live!, 24 OrganFlutes
	Kompatibilitas		XG (untuk playback Lagu), GS (untuk playback Lagu), GM, GM2	XG (untuk playback Lagu), GS (untuk playback Lagu), GM, GM2
Efek	Bagian Keyboard		Right 1, Right 2, Right 3, Left	Right 1, Right 2, Right 3, Left
	Jenis	Gema	59 Preset + 30 Pengguna	59 Preset + 30 Pengguna
		Kor	106 Preset + 30 Pengguna	106 Preset + 30 Pengguna
		Efek Variasi	322 Preset (dengan VCM) + 30 Pengguna	322 Preset + 30 Pengguna
		Efek Penyisipan	1-8: 322 Preset (dengan VCM) + 30 Pengguna	1-5: 322 Preset + 30 Pengguna
		Master Compressor	5 Preset + 30 Pengguna	5 Preset + 30 Pengguna
		Master EQ	5 Preset + 30 Pengguna	5 Preset + 30 Pengguna
		EQ Bagian	28 Bagian	28 Bagian
		Lainnya	Efek Mikrofon/Gitar: Pengontrol Derau, Kompresor, 3 Band EQ Efek Vokal: 23	Efek Mikrofon/Gitar: Pengontrol Derau, Kompresor, 3 Band EQ
	Harmoni Vokal		54 Preset + 60 User (*) * Jumlah adalah total Harmoni Vokal dan Synth Vocoder	-
	Synth Vocoder		20 Preset + 60 Pengguna (*) * Jumlah adalah total Harmoni Vokal dan Synth Vocoder	-
	Style	Preset	Jumlah Style	525
Style yang Disediakan			463 Pro, 46 Session, 6 Free Play, 10 DJ	353 Pro, 34 Session, 3 Free Play, 10 DJ
Penjarian			Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard
Kontrol Style			INTRO x 3, MAIN VARIATION x 4, FILL x 4, BREAK, ENDING x 3	INTRO x 3, MAIN VARIATION x 4, FILL x 4, BREAK, ENDING x 3
Fitur Lainnya		Pengaturan Satu Sentuhan (OTS)	4 untuk setiap Style	4 untuk setiap Style
		Pengulang Akor	Ya	-
		Pengaturan Ulang Bagian Style	Ya	Ya
Kompatibilitas		Style File Format (SFF), Style File Format GE (SFF GE)	Style File Format (SFF), Style File Format GE (SFF GE)	
Kemampuan untuk Perluasan	Voice Ekspansi		Ya (sekitar 1 GB)	Ya (sekitar 400 MB)
	Style Ekspansi		Ya (Memori Internal)	Ya (Memori Internal)
	Style Audio Ekspansi		Ya (Memori Internal)	-
Lagu (MIDI)	Preset	Jumlah Lagu Preset	5 sampel Lagu preset	5 sampel Lagu preset
	Perekaman	Jumlah Trek	16	16
		Kapasitas Data	sekitar 3 MB/Lagu	sekitar 3 MB/Lagu
		Fungsi	Perekaman Cepat, Perekaman Multi Trek, Perekaman Langkah	Perekaman Cepat, Perekaman Multi Trek, Perekaman Langkah
	Format	Playback	SMF (Format 0 & 1), XF	SMF (Format 0 & 1), XF
Lagu (Audio)	Perekaman	Perekaman	SMF (Format 0)	SMF (Format 0)
		Kapasitas Data	sekitar 0,8 GB (80 menit) per Lagu	sekitar 0,8 GB (80 menit) per Lagu
	Format	Playback	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo), MP3 (44,1/48,0 kHz, 64–320 kbps dan VBR, mono/stereo)	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo), MP3 (44,1/48,0 kHz, 64–320 kbps dan VBR, mono/stereo)
		Perekaman	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo), MP3 (44,1 kHz, 128/256/320 kbps, stereo)	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo), MP3 (44,1 kHz, 128/256/320 kbps, stereo)
	Bentang Waktu		Ya	Ya
	Pergeseran Titinada		Ya	Ya
	Penyembunyian Vokal		Ya	Ya
	Multi Pad	Jumlah Bank Multi Pad		329 bank x 4 Pad
Link Audio		Ya	Ya	

			PSR-SX900	PSR-SX700
Fungsi	Voice	Harmoni	Ya	Ya
		Arpeggio	Ya	Ya
		Sustain Panel	Ya	Ya
		Mono/Poli	Ya	Ya
	Style	Style Creator	Ya	Ya
		Informasi OTS	Ya	Ya
	Lagu	Fungsi Tampilan Skor	Ya	Ya
		Fungsi Tampilan Lirik	Ya	Ya
		Panduan	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo
	Multi Pad	Pembuat Multi Pad	Ya	Ya
	Memori Registrasi	Jumlah Tombol	8	8
		Kontrol	Sekuensi Registrasi, Beku	Sekuensi Registrasi, Beku
	Daftar Putar	Jumlah Record	2.500 (maks.) Record per file Daftar Putar	2.500 (maks.) Record per file Daftar Putar
	Cari		Ya	Ya
	Demo		Ya	Ya
	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya	Ya
		Rentang Tempo	5 – 500, Tempo Ketukan	5 – 500, Tempo Ketukan
		Transpose	-12 – 0 – +12	-12 – 0 – +12
		Penalaan	414,8 – 440 – 466,8 Hz	414,8 – 440 – 466,8 Hz
		Tombol Oktaf	Ya	Ya
		Jenis Tangga Nada	9 jenis	9 jenis
		Pengaturan Subtangga Nada	Ya	Ya
		Bluetooth	4,1	-
	(Mungkin tidak memiliki fungsionalitas ini, bergantung pada di negara mana Anda membeli produk.)	Profil yang didukung	A2DP	-
		Kodek yang kompatibel	SBC	-
		Output nirkabel	Bluetooth kelas 2	-
		Jarak komunikasi maksimum	sekitar 10 m	-
		Frekuensi Radio (Frekuensi Operasional)	2402–2480 MHz	-
		Daya output maksimal (EIRP)	+4 dBm	-
		Jenis modulasi	GFSK, $\pi/4$ DQPSK, 8DPSK	-
		Lain-lain	Akses Langsung	Ya
	Lain-lain	Fungsi Tampilan Teks	Ya	Ya
		Penyesuaian Wallpaper	Ya	Ya
	Lainnya	Output tampilan ke monitor eksternal	Ya (dengan menggunakan adaptor monitor USB komersial) * Untuk mengetahui daftar perangkat yang kompatibel, akseslah situs web “Yamaha Downloads”.	-
Penyimpanan dan Konektivitas	Penyimpanan	Memori Internal (Drive USER)	Ya (sekitar 4 GB)	Ya (sekitar 1 GB)
		Drive Eksternal	Flash-drive USB	Flash-drive USB
	Konektivitas	DC IN	16 V	16 V
		Headphone	Jack telepon stereo standar	Jack telepon stereo standar
		Mikrofon/Gitar	Ya	Ya
		MIDI	IN, OUT	IN, OUT
		AUX IN	Jack mini stereo	Jack mini stereo
		LINE OUT	MAIN OUTPUT (L/L+R, R), SUB (AUX) OUTPUT (1,2 (L/L+R, R))	MAIN OUTPUT (L/L+R, R)
		FOOT PEDAL	1 (SUSTAIN), 2 (ARTICULATION 1), Fungsi dapat ditetapkan	1 (SUSTAIN), 2 (ARTICULATION 1), Fungsi dapat ditetapkan
		USB TO DEVICE	Ya (x 2)	Ya
		USB TO HOST	Ya	Ya
			(15 W + 10 W) x 2	15 W x 2
Sistem Suara	Amplifier			
	Speaker		13 cm x 2 + 2,5 cm (kubah) x 2	13 cm x 2 + 5 cm x 2
Catu Daya	Adaptor AC		PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha	PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha
	Konsumsi Daya		24 W	21 W
	Mati Otomatis		Ya	Ya
Aksesoris yang Disertakan			Panduan untuk Pemilik (buku ini) Sandaran catatan musik Adaptor AC* (PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha) * Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.	Panduan untuk Pemilik (buku ini) Sandaran catatan musik Adaptor AC* (PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha) * Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.
Aksesoris Dijual Terpisah (Mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.)			Adaptor AC: PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha Headphone: HPH-50, HPH-100, HPH-150 Sakelar kaki: FC4A, FC5 Pengontrol kaki: FC7 Adaptor LAN nirkabel USB: UD-WL01 Adaptor MIDI nirkabel: UD-BT01, MD-BT01 Subwoofer: KS-SW100 Penyangga keyboard: L-6, L-7B (Ukuran eksterior PSR-SX900/SX700 melebihi batas yang diterangkan dalam Instruksi Perakitan L-6. Walau demikian, kami telah mengetahuinya melalui tes bahwa penyangga dapat digunakan dengan aman untuk instrumen.)	Adaptor AC: PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha Headphone: HPH-50, HPH-100, HPH-150 Sakelar kaki: FC4A, FC5 Pengontrol kaki: FC7 Adaptor LAN nirkabel USB: UD-WL01 Adaptor MIDI nirkabel: UD-BT01, MD-BT01 Subwoofer: KS-SW100 Penyangga keyboard: L-6, L-7B (Ukuran eksterior PSR-SX900/SX700 melebihi batas yang diterangkan dalam Instruksi Perakitan L-6. Walau demikian, kami telah mengetahuinya melalui tes bahwa penyangga dapat digunakan dengan aman untuk instrumen.)

* Isi panduan ini berlaku pada spesifikasi terbaru sejak tanggal publikasi. Untuk memperoleh panduan terbaru, akseslah situs web Yamaha kemudian download file panduan. Karena spesifikasi, perlengkapan, atau aksesoris yang dijual secara terpisah mungkin tidak sama di setiap wilayah, harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

Indeks

A

Action	91
Adaptor AC	20
Adaptor LAN nirkabel USB	107, 108
Adaptor monitor USB	107, 109
AI Full Keyboard	42
Akses Langsung	32, 113
Aksesori	8
Arpeggio	51
ASSIGNABLE	57, 94
Audio Phraser	11
AUX IN	103

B

Bagian	59
Bagian Keyboard	14, 44
Bank Memori Registrasi	27, 86
Bentang Waktu	74
Berikutnya	72
Bicara	79
Bluetooth	104, 105

C

Cadangkan	99
Cari	35
Chord Cancel (Penyembunyian Akor)	42
Chord Detection Area	47
Chordal	70
Chorus	81
Compressor	96
Computer-related Operations (Pengoperasian yang Menyangkut Komputer)	9, 11

D

Daftar Lagu	14, 67, 69, 72
Daftar Putar	15, 86, 90
Data List (Daftar Data)	9
Daya	20
Demo	32
Drum/SFX Voice	48

E

Effect	81
Entri Karakter	36
EQ (Master EQ)	96
EQ (untuk setiap bagian)	81
Expansion Packs (Paket Ekspansi)	97

F

Factory Reset	98
Favorite	28, 35
File	28, 33
Filter	81
Fingered	42
Flash-drive USB	107, 108
Folder	34
Footage	49
Format	108
Fungsi	111

G

Ganti Nama	34
Gema	81
Gitar	14, 100
GM	7
GS	7

H

Hapus	35
Harmoni (Harmoni Keyboard)	50
Harmoni (Harmoni Vokal)	70
Harmoni Keyboard	50
Harmoni Vokal	70
Headphone	19

I

ID Perangkat Keras	98
Informasi Bank Registrasi	89
iPhone/iPad	108
Istirahat (Style)	59

J

Jenis Penetapan Kenop	56
Jenis Penjarian	42
Jenis Penjarian Akor	42
Joystick	62

K

Kanal (Style, Lagu MIDI)	82
Kenop LIVE CONTROL	56
Kiri Ditahan	45
Kompatibilitas File Lagu	67
Komputer	11, 110
Koneksi	100

L

Lagu	14, 66, 72
Lagu Audio	66
Lagu MIDI	66
Lampu Tombol	22, 23
Language	21
Lapisan	44
Layar Sentuh	30
LEFT	44
Link OTS	59
Lirik	78
Liukan Titinada	62
LOWER	44

M

Main/Jeda	72
Maju Cepat	72
Manual Bass	47
Master Compressor	96
Master EQ	96
Mati Otomatis	21
Memori Registrasi	15, 86
Menu	29, 111
Metronom	37
MIDI	108, 110
Mikrofon	14, 79, 100
Mixer	80
Modulasi	62
MODULATION HOLD	62
Monitor Eksternal	109
MP3	67, 84
Multi Pad	14, 53, 64
Multi Pad Link Audio	53
Mundur	72

N

Notasi Musik	77
--------------------	----

O

Organ Flutes Voice	49
OUTPUT	102
Owner name	21

P

Pan	81
Parameter Lock	95
Pemecahan Masalah	115
Pemutar Lagu	14, 67, 68, 72
Penalaan	55
Penanda Posisi Lagu	73, 75
Pencocokan Akor	64
Pendahuluan (Style)	58

Pengaturan Mikrofon	101
Pengaturan Panel (Penyetelan Panel)	18, 38
Pengaturan Satu Sentuhan	43, 54
Pengaturan Ulang Bagian Style	42, 59
Pengeditan Bank Registrasi	89
Pengiring	40
Pengisi (Style)	59
Pengontrol Kaki	57, 106
Pengulang Akor	60
Pengulangan A-B	74
Penguncian Panel	37
Penutup (Style)	58
Penyembunyian Vokal	74
Perekaman	15, 84
Pergeseran Titinada	74
Pindah	34
Pintasan	27, 94
Pisah	44
Playback (Style)	58
Playback (Lagu)	72
Playback (Multi Pad)	64
Playback Berulang	76
Posisi Lagu	73
Pre-installed Expansion Contents List (Daftar Konten Ekspansi Terinstal)	9
Preset	28
Pulihkan	99
Putaran Data	31

R

Record Daftar Putar	86, 91
Record Name	91
Reference Manual (Panduan Referensi)	9, 10
RESET	42
RIGHT	44
ROTARY SP/ASSIGNABLE	57

S

S.Art (Super Articulation) Voice	48, 63
Sakelar Kaki	57, 106
Salin	34
Sandaran Catatan Musik	18
Score	77
Sebelumnya	72
Sekuensi Registrasi	27
SFF (Style File Format)	7, 41
Simpan	33
Sinkronisasi Berhenti (Style)	58
Sinkronisasi Mulai (Style)	58
Sinkronisasi Mulai (Lagu MIDI)	73
Sinkronisasi Mulai (Multi Pad)	65
Situs web	9

Smart Device Connection Manual for iOS (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas untuk iOS)	9, 11
Spesifikasi	118
Style	14, 40, 58
Style DJ	41
Sustain	62
Synth Vocoder	71

T

Tampilan Awal	23, 26
Tampilan Pemilihan File	28
Tampilan Utama	22, 23
Tanda Frasa	73
TAP TEMPO	42
Teks	78
TEMPO	42
Timbul/Menghilang	59
Titik Pisah	44, 45
TRANSPOSE	55
Tutup	29

U

UPPER	44
UPPER OCTAVE	55
User	28
Utama (Style)	59

V

Versi Firmware	98
Vocoder	70
Vocoder-mono	70
Voice	14, 48, 83
Volume (untuk setiap bagian)	81
Volume (Volume master)	20

W

WAV	67, 84
-----------	--------

X

XF	7
XG	7

Y

Yamaha Expansion Manager	11, 97
--------------------------------	--------

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program," below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification.") Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT

NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you.”

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification.”)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) The modified work must itself be a software library.
 - b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

- d)** If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

- 3.** You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

- 4.** You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

- 5.** A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library.” Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library.” The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

- 6.** As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer’s own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a)** Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library,” as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b)** Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user’s computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c)** Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d)** If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e)** Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

- 7.** You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a)** Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b)** Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

- 8.** You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

- 9.** You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

- 10.** Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients’ exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

Catatan mengenai distribusi kode sumber

Selama tiga tahun setelah pengiriman final dari pabrik, Anda dapat meminta kode sumber dari Yamaha untuk bagian produk yang berlisensi GNU General Public License atau GNU Lesser General Public License dengan mengirim surat ke salah satu alamat kantor Yamaha yang tercantum di akhir Panduan untuk Pemilik ini.

Kode sumber akan diberikan tanpa biaya; walau demikian, kami mungkin mengharuskan Anda mengganti biaya yang dikeluarkan Yamaha untuk mengirim kode sumber kepada Anda.

- Perhatikan, kami tidak bertanggung jawab apa pun terhadap segala kerugian yang timbul dari perubahan yang dibuat (penambahan/penghapusan) pada perangkat lunak untuk produk ini oleh pihak ketiga selain Yamaha (atau pihak yang diizinkan oleh Yamaha).
- Perhatikan, penggunaan kembali kode sumber yang dirilis ke ranah publik oleh Yamaha tidak memiliki jaminan, dan Yamaha tidak bertanggung jawab apa pun terhadap kode sumber tersebut.
- Kode sumber dapat didownload dari alamat berikut:
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>

libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000 through 1.6.28, January 5, 2017 are Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2017 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-1.0.6, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Mans Rullgard
Cosmin Truta
Gilles Vollant
James Yu
Mandar Sahastrabudhe

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

Some files in the "contrib" directory and some configure-generated files that are distributed with libpng have other copyright owners and are released under other open source licenses.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-0.96, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger, are derived from libpng-0.88, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

Some files in the "scripts" directory have other copyright owners but are released under this license.

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

END OF COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE.

TRADEMARK:

The name "libpng" has not been registered by the Copyright owner as a trademark in any jurisdiction. However, because libpng has been distributed and maintained world-wide, continually since 1995, the Copyright owner claims "common-law trademark protection" in any jurisdiction where common-law trademark is recognized.

OSI CERTIFICATION:

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

EXPORT CONTROL:

The Copyright owner believes that the Export Control Classification Number (ECCN) for libpng is EAR99, which means not subject to export controls or International Traffic in Arms Regulations (ITAR) because it is open source, publicly available software, that does not contain any encryption software. See the EAR, paragraphs 734.3(b)(3) and 734.7(b).

Glenn Randers-Pehrson
glennrp at users.sourceforge.net
January 5, 2017

libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.
1999 Andreas Dilger (adilger@enel.ucalgary.ca)

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

libjpeg

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

imagemagick

Licensed under the ImageMagick License (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://www.imagemagick.org/script/license.php>

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

FreeType

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

ICU

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

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

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

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

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

jemalloc

Copyright (C) 2002-2014 Jason Evans <jasone@canonware.com>.
All rights reserved.

Copyright (C) 2007-2012 Mozilla Foundation. All rights reserved.
Copyright (C) 2009-2014 Facebook, Inc. All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

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

libss2 / libcomerr2

Copyright 1987, 1988 by the Student Information Processing Board of the Massachusetts Institute of Technology

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the names of M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. make no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

libpopt0

Copyright (c) 1998 Red Hat Software

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE X CONSORTIUM BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of the X Consortium shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from the X Consortium.

pcre

PCRE LICENCE

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS

Written by: Philip Hazel
Email local part: ph10
Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service,
Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge
All rights reserved.

PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT

Written by: Zoltan Herczeg
Email local part: hzmester
Email domain: freemail.hu

Copyright(c) 2010-2012 Zoltan Herczeg
All rights reserved.

STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER

Written by: Zoltan Herczeg
Email local part: hzmester
Email domain: freemail.hu

Copyright(c) 2009-2012 Zoltan Herczeg
All rights reserved.

THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Contributed by: Google Inc.

Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.
All rights reserved.

THE "BSD" LICENCE

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

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

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

End

Untuk mengetahui detail produk, harap hubungi perwakilan Yamaha terdekat atau distributor resmi yang tercantum di bawah ini.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,
Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,
D.F., C.P. 03900, México
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,
Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossetini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edificio Torre Davivienda, Piso: 20
Avenida Balboa, Marbella, Corregimiento de Bella
Vista, Ciudad de Panamá, Rep. de Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch
Switzerland in Thalwil**
Seestrasse 18a, 8800 Thalwil, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA/CROATIA/CZECH REPUBLIC/ HUNGARY/ROMANIA/SLOVAKIA/ SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND

Yamaha Music Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. Wielicka 52, 02-657 Warszawa, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul.Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Via Tinelli N.67/69 20855 Gerno di Lesmo (MB),
Italy
Tel: +39-039-9065-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruña km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
19th km. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,
Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Fillial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljodfaerahusid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: +357-22-511080
Major Music Center
21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Lefkoşa, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

RUSSIA

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

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Mor Sumbul Sokak Varyap Meridian Business
1.Blok No:1 113-114-115
Bati Atasehir Istanbul, Turkey
Tel: +90-216-275-7960

ISRAEL

RBX International Co., Ltd.
P.O.Box 10245, Petach-Tikva, 49002
Tel: (972) 3-925-6900

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +852-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
P-401, JMD Megapolis, Sector-48, Sohna Road,
Gurugram-122018, Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
11F, Prudential Tower, 298, Gangnam-daero,
Gangnam-gu, Seoul, 06253, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F., No.1, Yuandong Rd., Banqiao Dist.,
New Taipei City 22063, Taiwan (R.O.C.)
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-28-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 80 Market Street, South Melbourne,
VIC 3205 Australia
Tel: +61-3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST

TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

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

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

Terdaftar pada Deperindag RI
Nomor : P.18.YMID2.01054.0519

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

Manual Development Group
© 2019 Yamaha Corporation
Published 07/2019

CTMA*.- **B0

VAZ2420