



PSR-S970

PSR-S770

Workstation Digital

Panduan untuk Pemilik

Terima kasih telah membeli Workstation Digital Yamaha!

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

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

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

No. Model

No. Serial

(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 PSR-S970/PSR-S770



PERINGATAN

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

Catu daya/Adaptor daya AC

- Jangan meletakkan kabel listrik dekat sumber panas, seperti alat pemanas atau radiator. Selain itu, jangan berlebihan menekuk karena dapat merusak kabelnya, atau meletakkan benda berat di atasnya.
- Hanya gunakan voltase yang tepat untuk instrumen sebagaimana ditentukan. Voltase yang diperlukan tertera pada pelat nama instrumen.
- Gunakan hanya adaptor yang ditentukan (halaman 111). Penggunaan adaptor yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.
- Periksa steker listrik secara berkala dan hilangkan kotor atau debu yang menumpuk di atasnya.

Jangan buka

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

Peringatan air

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

Peringatan kebakaran

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

Jika Anda melihat adanya kelainan

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



PERHATIAN

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

Catu daya/adaptor 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.
- Saat mengangkat atau memindah instrumen, selalu gunakan dua atau beberapa orang. Mencoba mengangkat sendiri instrumen dapat merusak punggung Anda, menyebabkan cedera lain, atau menyebabkan kerusakan pada instrumennya sendiri.
- Sebelum memindah instrumen, lepaskan semua kabel yang terhubung, untuk mencegah kerusakan pada kabel atau membuat orang tersandung.
- Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak. Sekalipun sakelar listriknya telah dimatikan, listrik masih mengalir ke produk walaupun kecil. Bila Anda tidak menggunakan produk dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listrik dari stopkontak AC di dinding.
- Gunakan hanya penyangga yang telah ditetapkan untuk instrumen. Saat memasangnya, hanya gunakan sekrup yang disediakan. Bila tidak dilakukan dapat menyebabkan kerusakan pada komponen internal atau menyebabkan instrumen jatuh.

Koneksi

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

Tangani dengan berhati-hati

- Jangan memasukkan jari atau tangan ke celah instrumen.
- Jangan sekali-kali memasukkan atau menjatuhkan kertas, logam, atau benda lainnya ke dalam celah panel. Ini dapat mencederai tubuh Anda atau orang lain, merusak instrumen atau barang lainnya, atau tidak dapat dioperasikan.
- Jangan menindih, atau meletakkan benda berat di atas instrumen, dan jangan menggunakan kekuatan yang berlebihan pada tombol, saklar, 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 berdengung, berkonsultasilah dengan dokter.

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

Selalu matikan instrumen bila tidak digunakan.

Sekalipun sakelar [] (Siaga/Aktif) dalam status siaga, 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-5 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 iPad, iPhone, atau iPod Touch, kami merekomendasikan agar Anda mengatur "Airplane Mode" (Mode Pesawat) ke "ON" pada perangkat itu untuk menghindari deru 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

- Pengaturan Lagu/Gaya/Suara/Multi Pad, dan MIDI akan hilang bila Anda mematikan instrumen. Ini juga terjadi bila instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 17). Simpan data yang telah diedit ke instrumen, atau ke flash-drive USB (halaman 28). Walau demikian, data yang telah disimpan ke instrumen mungkin saja hilang akibat kerusakan, kesalahan pengoperasian, dsb. Simpan data penting Anda ke flash-drive USB. Untuk informasi tentang penanganan flash-drive USB, lihat halaman 100.
- 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.

Aksesoris yang Disertakan

- Panduan untuk Pemilik (buku ini)
- Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online)
“PRODUCT ID” pada lembar ini nanti diperlukan saat Anda mengisi formulir User Registration.
- Stand book
- Adaptor AC, kabel listrik
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-S970/S770.

■ Materi Online (PDF)



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

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



Data List (Daftar Data)

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



Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)

Berisi instruksi tentang menghubungkan instrumen ke komputer dan berbagai pengoperasian yang menyangkut pengiriman/penerimaan data MIDI.



iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad) (hanya dalam bahasa Inggris, Prancis, Jerman, dan Spanyol)

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

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

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

- Ilustrasi dan layar LCD yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- Tampilan diambil dari PSR-S970, dan dalam bahasa Inggris.
- iPhone, iPad, dan iPod touch adalah merek dagang dari Apple Inc., yang telah terdaftar di A.S. dan di negara-negara lainnya.
- Nama perusahaan dan nama produk dalam panduan ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaannya masing-masing.

Konvensi instruksi dalam buku panduan ini

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

Misalnya: [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶] BACKUP/RESTORE

Contoh di atas menerangkan operasi empat langkah:

- 1) Tekan tombol [FUNCTION].
- 2) Tekan tombol TAB [▶] untuk memilih tab MENU 2.
- 3) Tekan tombol [G] (SYSTEM).
- 4) Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih tab BACKUP/RESTORE.

Format



“GM (General MIDI)” adalah salah satu format alokasi Voice yang paling umum. “GM System Level 2” adalah spesifikasi standar yang menyempurnakan “GM” asli 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 diperluas di masa mendatang. Instrumen ini dapat menampilkan lirik bila memainkan file XF berisi data lirik.



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

Informasi

■ Tentang hak cipta

- Menyalin data musik yang tersedia secara komersial, termasuk namun tidak terbatas pada, data MIDI dan/atau data audio, dilarang keras, kecuali untuk Anda gunakan sendiri.
- Produk ini berisi dan dipaketkan bersama konten yang hak ciptanya dimiliki oleh Yamaha atau lisensi penggunaan hak cipta pihak lain yang dimiliki oleh Yamaha. Karena undang-undang hak cipta dan undang undang terkait lainnya, Anda TIDAK diizinkan untuk menyebarkan media yang menyimpan atau merekam konten ini dan tetap nyaris sama atau sangat mirip dengan yang ada di produk ini.
* Konten yang diterangkan di atas berisi program komputer, data Style Pengiring, data MIDI, data WAVE, data rekaman suara, 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.
- Berikut ini adalah pemberitahuan judul, pengakuan, dan hak cipta untuk beberapa lagu yang telah terinstal dalam instrumen ini:

Beauty And The Beast

from Walt Disney's BEAUTY AND THE BEAST

Lyrics by Howard Ashman

Music by Alan Menken

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

All Rights Reserved Used by Permission

What Makes You Beautiful

Words and Music by Savan Kotecha, Rami Yacoub and Carl Falk

© 2011 EMI APRIL MUSIC INC., MR. KANANI SONGS, RAMI PRODUCTIONS AB and AIR CHRYsalis SCANDINAVIA AB
All Rights for MR. KANANI SONGS Controlled and Administered by EMI APRIL MUSIC INC.

All Rights for RAMI PRODUCTIONS AB Administered by KOBALT SONGS MUSIC PUBLISHING

All Rights for AIR CHRYsalis SCANDINAVIA AB Administered by CHRYsalis MUSIC GROUP, INC., a BMG CHRYsalis COMPANY

All Rights Reserved International Copyright Secured Used by Permission

■ Tentang fungsi/data yang disertakan bersama instrumen

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

Daftar Isi

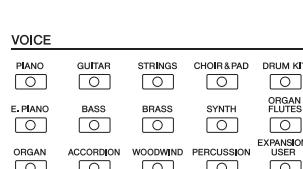
Aksesoris yang Disertakan	7
Tentang Panduan.....	7
Format.....	8
Informasi	8
Selamat datang di Workstation Digital	10
Terminal dan Kontrol Panel	12
Mempersiapkan	16
Kebutuhan Daya	16
Menyalakan/Mematiakan Instrumen.....	16
Menyesuaikan Volume Master.....	18
Mengubah Bahasa Tampilan.....	18
Memainkan Demo.....	19
Pengoperasian Dasar	20
Kontrol Berbasis Tampilan.....	20
Memanggil Tampilan Yang Diinginkan Dengan Cepat — Akses Langsung	23
Pesan yang Diperlihatkan di Tampilan	23
Konfigurasi Tampilan Utama	24
Konfigurasi Tampilan Pemilihan File	26
Manajemen File.....	27
Memasukkan Karakter	32
Mengembalikan ke Pengaturan yang Diprogram Pabrik	33
Pencadangan Data	34
1 Voice – Memainkan keyboard –	35
Memainkan Voice	35
Mengubah Titinada Keyboard	38
Menggunakan Roda.....	39
Menggunakan Kenop LIVE CONTROL.....	40
Menerapkan Efek Voice	42
Membuat Sendiri Suara Organ Flutes	45
Menambahkan Konten Baru — Paket Ekspansi	46
2 Style – Memainkan Irama dan Pengiring –	48
Memainkan Style bersama Pengiring Otomatis	48
Mengoperasikan Playback Style	50
Mengubah Jenis Blocking Chord	52
Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Style Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan)	53
Menemukan Karya Musik yang Cocok untuk Style Saat Ini (Repertoar)	54
Memanggil Style Optimal untuk Permainan Anda (Style Recommender)	55
Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Style	56
Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antar Bagian	57
Mengatur Titik Pisah.....	58
Menetapkan Chord Dengan Tangan Kanan Anda Sambil Memainkan Bass Dengan Tangan Kiri Anda	59
Membuat/Mengedit Style (Style Creator)	60
3 Lagu – Memainkan, Mempraktikkan, dan Merekam Lagu –	62
Playback Lagu	62
Menampilkan Notasi Musik (Skor)	64
Menampilkan Lirik/Teks	65
Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Lagu.....	65
Praktik Satu Tangan dengan Fungsi Panduan.....	66
Playback Pengulangan.....	67
Merekam Permainan Anda.....	68
4 Putar/Perekam Audio USB – Playback dan Merekam File Audio –	71
Memainkan Kembali File Audio	71
Merekam Permainan Anda sebagai Audio.....	74
5 Multi Pad – Menambahkan Frasa Musik pada Permainan Anda –	76
Memainkan Multi Pad	76
Menggunakan Pencocokan Chord.....	77
Menggunakan Fungsi Sinkronisasi Mulai di Multi Pad	77
Membuat Multi Pad bersama file Audio (Multi Pad Audio Link)	78
6 Pencari Musik – Memanggil Pengaturan Panel Ideal untuk Permainan Anda –	80
Memilih Record yang Diinginkan (Pengaturan Panel)	80
Mencari Record (Pengaturan Panel)	81
Mendownload Record (Pengaturan Panel) dari Situs Web	82
Mendaftarkan File Lagu, Audio, atau Style ke sebuah Record	83
7 Memori Registrasi – Menyimpan dan Mengingat Pengaturan Panel Khusus –	85
Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda	85
Menyimpan Memori Registrasi sebagai file Bank.....	86
Mengingat Pengaturan Panel Terdaftar	87
8 Input Mikrofon/Gitar – Menggunakan Mikrofon atau Gitar bersama Instrumen –	88
Menghubungkan Mikrofon/Gitar	88
Persiapan untuk Menggunakan Mikrofon/Gitar	89
Menggunakan fungsi Bicara.....	90
Menggunakan Harmoni Vokal (PSR-S970)	91
Menggunakan Synth Vocoder (PSR-S970)	93
9 Konsol Mixer – Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –	95
Prosedur Dasar	95
10 Koneksi – Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –	97
Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack FOOT PEDAL)	97
Menghubungkan Perangkat Audio (jack OUTPUT [L/L+R]/[R], jack [AUX IN])	98
Menghubungkan Monitor Eksternal (terminal [RGB OUT]) (PSR-S970)	99
Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC/GUITAR INPUT])	99
Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])	100
Menghubungkan ke iPhone/iPad (terminal [USB TO DEVICE], [USB TO HOST] dan MIDI)	102
Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST])	102
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI [IN]/[OUT])	103
11 Fungsi Lainnya – Membuat Pengaturan Global dan Menggunakan Fitur Lanjutan –	104
Prosedur Dasar	104
Daftar Fungsi	105
Bagan Akses Langsung	106
Pemecahan Masalah	107
Spesifikasi	110
Indeks	112

Selamat datang di Workstation Digital

Voice yang luar biasa ekspresif dan realistik

halaman 35

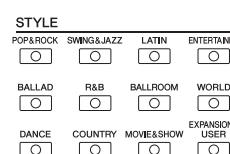
PSR-S970/S770 memiliki seperangkat Voice autentik yang komprehensif dan mengagumkan, dan memberi Anda berbagai alat bantu untuk memainkan semua Voice ini secara lebih alami dan dengan daya ekspresi yang lebih besar.



Bermain bersama band pendukung

halaman 48

Style pada PSR-S970/S770 memungkinkan Anda memainkan berbagai macam genre musik dengan pengiring instrumen lengkap, cukup dengan memainkan chord. Terlebih, PSR-S970 dibekali berbagai Style Audio yang menghadirkan tingkat baru dalam hal realisme dan daya ekspresi, yang menyajikan perekaman audio aktual musisi studio papan atas. Hal ini memberikan semua rasa orisinal, suasana, dan keasyikan pada bagian drum dan perkusi dari Style, dan menyimpan nuansa dan alur yang halus, yang sulit ditiru menggunakan kit drum preset.



Kemampuan perluasan Voice dan Style

halaman 46

PSR-S970/S770 adalah instrumen tanpa batas yang memungkinkan Anda terus-menerus memperluas konten yang tersedia untuk eksplorasi kreatif Anda. Di situs web khusus kami (<http://www.yamaha.com/awk/>) disediakan banyak Voice dan Style (disebut data Paket Ekspansi) yang dapat Anda ambil dan masukkan ke PSR-S970/S770. Dengan menggunakan perangkat lunak "Yamaha Expansion Manager", Anda dapat mengelola beragam Paket Ekspansi dan membuat sendiri Paket khusus untuk menginstal di instrumen Anda.

Efek DSP yang andal untuk menyempurnakan suara

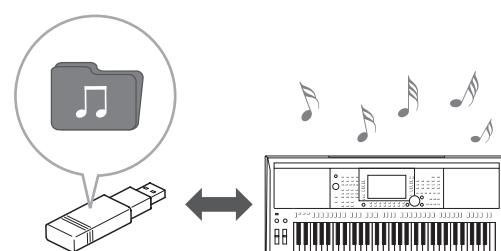
halaman 42

PSR-S970/S770 memiliki beberapa jenis efek baru dan berkualitas tinggi, termasuk Distorsi Nyata dan Reverb Nyata. Di PSR-S970, juga berisi efek VCM yang menggunakan teknologi yang sama dengan pemrosesan tingkat profesional pada mixer kelas atas Yamaha. Instrumen ini dilengkapi dengan tampilan panel virtual yang dirancang dengan indah, dengan berbagai kontrol yang sangat intuitif—persis seperti perangkat pembuat efek yang sesungguhnya.

Memainkan dan merekam audio dengan flash-drive USB

halaman 71

File audio (format WAV atau MP3) yang disimpan ke flash-drive USB dapat dimainkan kembali pada instrumen. Anda juga dapat merekam permainan sebagai file audio (format WAV) ke flash-drive USB—sehingga memudahkan mengedit rekaman Anda di komputer sebagaimana yang diinginkan, dan membagikannya melalui Internet, atau merekam ke CD orisinal Anda sendiri. 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 titinada, dan Pergeseran Titinada, yang memungkinkan Anda mengubah titinada tanpa memengaruhi waktu. Selain itu, fungsi Penyembunyian Vokal secara efektif melemahkan vokal yang mungkin diposisikan di tengah file, sehingga Anda dapat menyanyikan lagu ala "karaoke" cukup dengan dukungan instrumen.



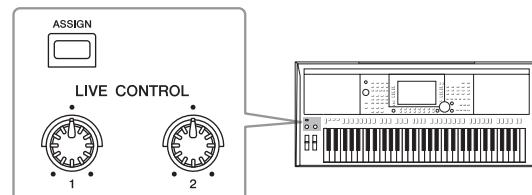
Menghubungkan mikrofon dan bernyanyi bersama permainan keyboard Anda halaman 88

Anda dapat menghubungkan langsung sebuah mikrofon dan menggunakan beragam alat bantu pemrosesan yang canggih. PSR-S970 menyediakan fungsi Harmoni Vokal yang mengagumkan, yang secara otomatis menghasilkan harmoni vokal pendukung untuk vokal utama yang Anda nyanyikan ke mikrofon. Anda bahkan dapat mengubah gender voice harmoni — misalnya, menambahkan suara pendukung wanita ke voice pria Anda (atau sebaliknya) — atau menggunakan Pengganda Vokal untuk membuat suara tunggal Anda seolah terdengar banyak. PSR-S970 juga memiliki fitur Synth Vocoder, yang miripkan efek populer untuk beragam suara menyenangkan yang tidak biasa. Baik PSR-S970 maupun PSR-S770 memungkinkan Anda menghubungkan gitar listrik, dan Anda bahkan dapat menggunakan efek DSP yang andal untuk memproses suara gitar sebagai gantinya, dan memainkannya bersama suara keyboard.



Pengontrol real-time serbaguna — Live Control halaman 40

Kedua kenop yang dapat diisi beragam fungsi memungkinkan Anda secara intuitif mengontrol permainan secara real-time. Misalnya, Anda dapat menggunakan kenop untuk mengontrol kecermerlangan (frekuensi kritis) suara yang sedang dimainkan atau untuk mengontrol keseimbangan volume antar bagian seperti Voice dan Style. Dengan demikian Anda dapat dengan mudah menambahkan variasi pada suara tanpa mengganggu permainan Anda. Anda juga dapat mengontrol permainan secara mudah dengan menggunakan dua roda — PITCH BEND dan MODULATION. Roda [PITCH BEND] memungkinkan Anda melukkan not ke atas atau ke bawah, sedangkan roda [MODULATION] dapat digunakan untuk menerapkan efek vibrato pada not yang Anda mainkan (halaman 39).



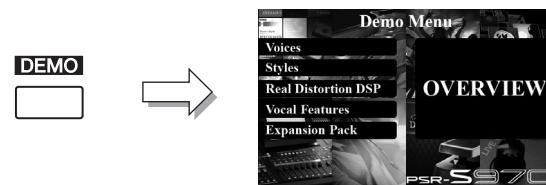
Memainkan bersama Arpeggio halaman 44

Anda dapat memainkan arpeggio (chord patah) cukup dengan menekan not yang sesuai pada keyboard, yang memungkinkan Anda secara seketika dan secara otomatis membuat frasa yang kompleks dan sulit dimainkan untuk mendukung permainan Anda.



Mendalami Demo halaman 19

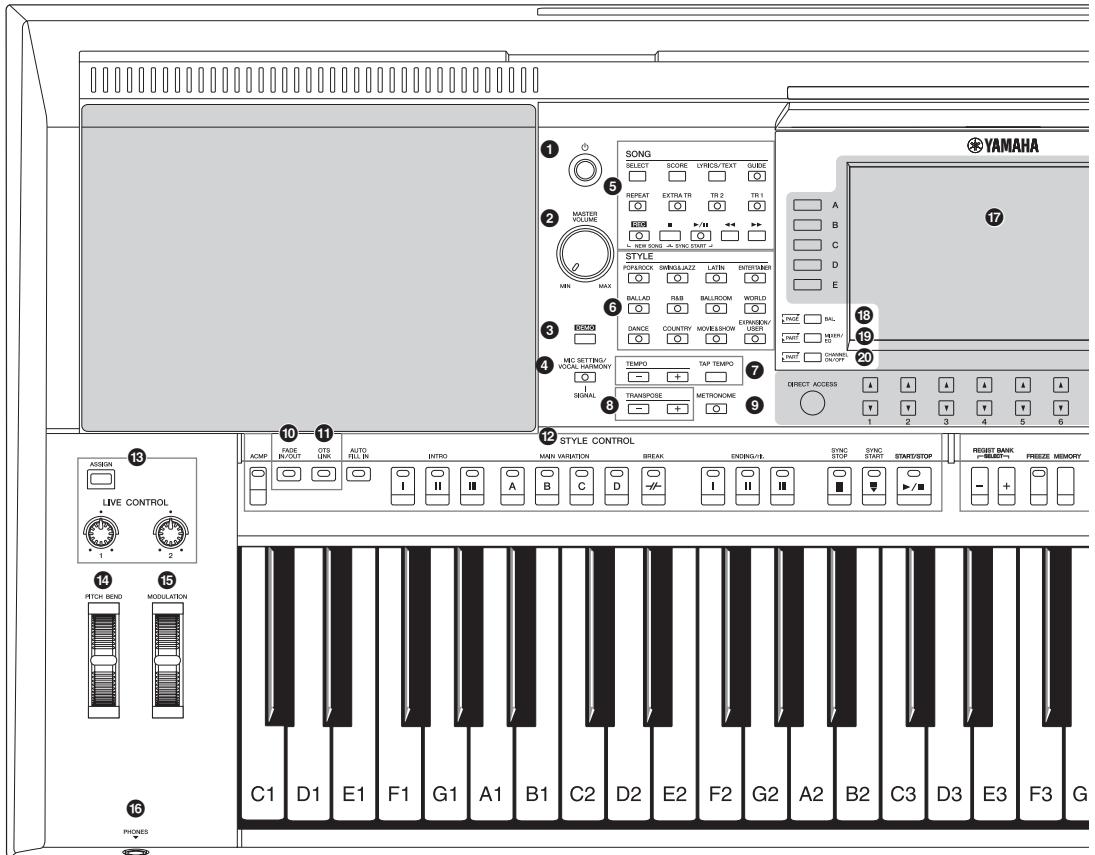
Demo memperagakan berbagai suara berkualitas tinggi pada instrumen, beragam fungsi lanjutan, dan memberikan informasi berguna untuk mempelajari keyboard baru Anda.



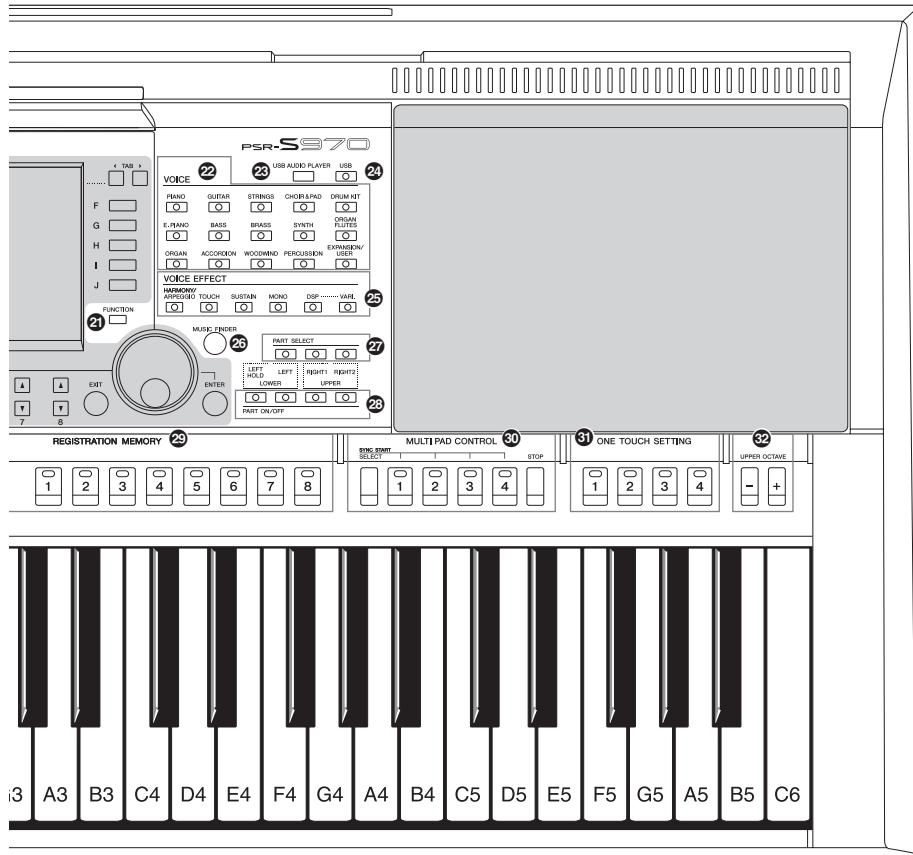
Semua ini cuma sebagian kecil dari banyak fungsi yang menyempurnakan kenikmatan musik Anda dan memperluas kemampuan kreatif dan permainan Anda. Cobalah dan nikmati keyboard baru Anda!

Terminal dan Kontrol Panel

■ Panel Atas



- 1 Sakelar [] (Siaga/Aktif)** halaman 16
Menyalakan instrumen atau menyiagakan instrumen.
- 2 Putaran [MASTER VOLUME]** halaman 18
Menyesuaikan volume keseluruhan.
- 3 Tombol [DEMO]** halaman 19
Memanggil tampilan untuk memilih Demo.
- 4 Tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]
(PSR-S970)/tombol [MIC SETTING]
(PSR-S770)** halaman 88
Memanggil tampilan yang bisa Anda gunakan untuk membuat pengaturan mikrofon/gitar dan (pada PSR-S970) pengaturan Harmoni Vokal.
- 5 Tombol SONG** halaman 62
Memilih Lagu dan mengontrol playback Lagu.
- 6 Tombol pemilihan kategori STYLE** halaman 48
Memilih kategori Style.
- 7 Tombol [TAP TEMPO]/TEMPO** halaman 51
Mengontrol tempo untuk Style, Lagu, dan playback Metronom.
- 8 Tombol TRANPOSE** halaman 38
Transposisi seluruh titinada instrumen dalam interval seminada.
- 9 Tombol [METRONOME]** halaman 37
Mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.
- 10 Tombol [FADE IN/OUT]** halaman 52
Mengontrol timbul/menghilang playback Style/Lagu.
- 11 Tombol [OTS LINK]** halaman 54
Mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Link OTS.
- 12 Tombol STYLE CONTROL** halaman 50
Mengontrol playback Style.
- 13 Tombol [ASSIGN], kenop LIVE
CONTROL** halaman 40
Menetapkan bunyi fungsi dan kontrol secara real time.
- 14 Roda [PITCH BEND]** halaman 39
Meliukkan titinada keyboard yang dimainkan naik atau turun.
- 15 Roda [MODULATION]** halaman 39
Menerapkan efek vibrato, dsb.
- 16 Jack [PHONES]** halaman 15
Untuk menghubungkan headphone.
- 17 LCD dan kontrol terkait** halaman 20
- 18 Tombol [BAL.]** halaman 57, 74
Memanggil pengaturan untuk keseimbangan volume antar bagian.



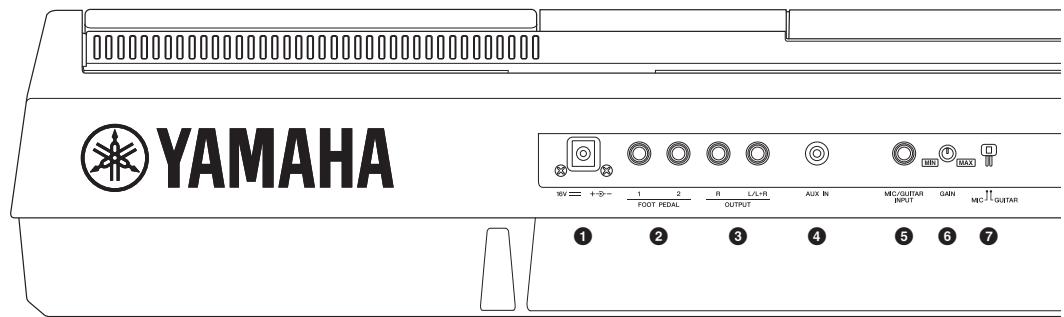
- 19** Tombol [MIXER/EQ] halaman 95
Memanggil beragam pengaturan untuk keyboard, Style, dan bagian Lagu.
- 20** Tombol [CHANNEL ON/OFF] halaman 56, 65
Memanggil pengaturan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan kanal Style/Lagu.
- 21** Tombol [FUNCTION] halaman 104
Memungkinkan Anda melakukan pengaturan lanjut dan membuat sendiri Style, Lagu, dan Multi Pad orisinal.
- 22** Tombol pemilihan kategori VOICE halaman 36
Memilih kategori Voice.
- 23** Tombol [USB AUDIO PLAYER] halaman 71
Memanggil tampilan untuk memutar kembali file audio dan merekam permainan Anda dalam format audio.
- 24** Tombol [USB] halaman 101
Memanggil tampilan untuk memilih file di flash-drive USB.
- 25** Tombol VOICE EFFECT halaman 42
Menerapkan beragam efek pada permainan keyboard.

- 26** Tombol [MUSIC FINDER] halaman 80
Memanggil pengaturan panel ideal untuk permainan Anda.
- 27** Tombol PART SELECT halaman 36
Memilih bagian keyboard.
- 28** Tombol PART ON/OFF halaman 35
Mengaktifkan atau menonaktifkan bagian keyboard.
- 29** Tombol REGISTRATION MEMORY halaman 85
Mendaftarkan dan mengingat pengaturan panel.
- 30** Tombol MULTI PAD CONTROL halaman 76
Memilih dan memainkan frasa Multi Pad ritmis atau melodis.
- 31** Tombol ONE TOUCH SETTING halaman 53
Memanggil pengaturan panel yang sesuai untuk Style.
- 32** Tombol UPPER OCTAVE halaman 38
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



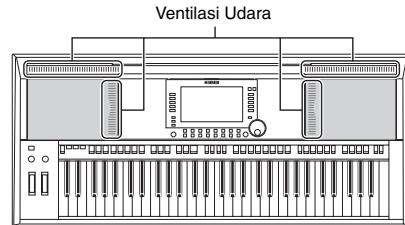
- ① **Jack DC IN** halaman 16
Untuk menghubungkan adaptor daya.
- ② **Jack FOOT PEDAL [1]/[2]** halaman 97
Untuk menghubungkan Sakelar Kaki dan/atau pengontrol kaki.
- ③ **Jack OUTPUT [L/L+R]/[R]** halaman 98
Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal.
- ④ **Jack [AUX IN]** halaman 98
Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal, seperti pemutar audio portabel.

- ⑤ **Jack [MIC/GUITAR INPUT]** halaman 88
Untuk menghubungkan mikrofon atau gitar.
- ⑥ **Kenop [GAIN]** halaman 88
Untuk menyesuaikan tingkat input jack [MIC/GUITAR INPUT].
- ⑦ **Sakelar [MIC GUITAR]** halaman 88
Untuk berpindah antara "MIC" dan "GUITAR" untuk penggunaan jack [MIC/GUITAR INPUT].

Ventilasi Udara

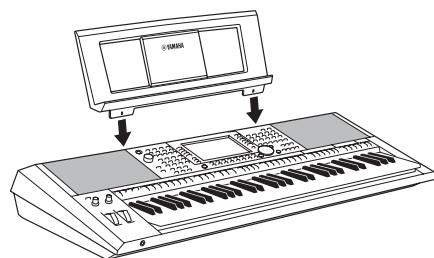
PEMBERITAHUAN

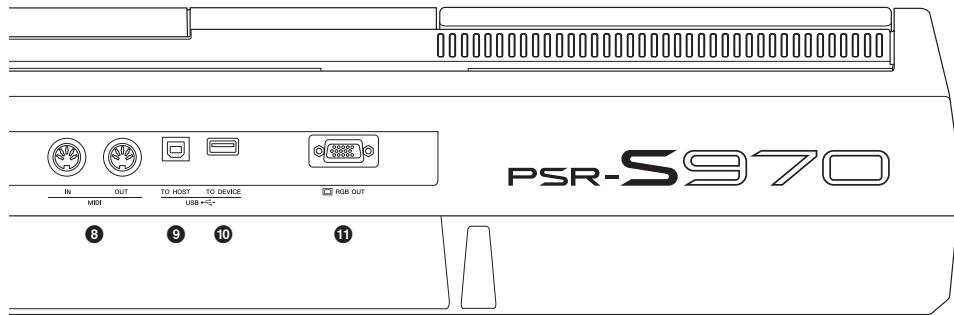
Instrumen ini mempunyai ventilasi udara khusus di bagian panel atas dan panel belakang. Jangan meletakkan benda karena dapat menghalangi ventilasi yang memadai pada komponen internal, dan mungkin menyebabkan instrumen kepanasan.



Memasang Stand book

Sisipkan stand book ke dalam slot seperti yang ditampilkan.

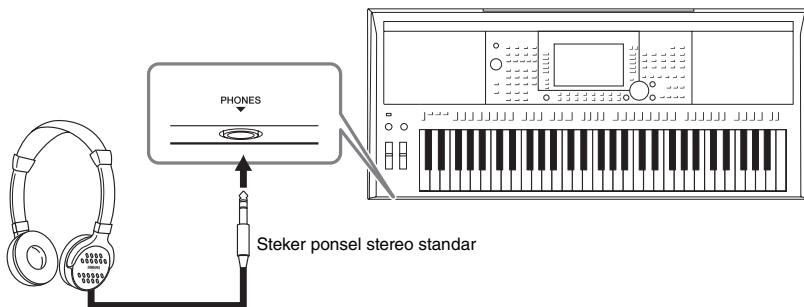




- ❸ Terminal MIDI [IN]/[OUT] halaman 103
Untuk menghubungkan perangkat MIDI eksternal.
- ❹ Terminal [USB TO HOST] halaman 102
Untuk menghubungkan ke komputer.
- ❺ Terminal [USB TO DEVICE] halaman 100
Untuk menghubungkan perangkat USB seperti flash-drive USB.
- ❻ Terminal [RGB OUT] (PSR-S970) halaman 99
Untuk menghubungkan ke monitor eksternal.

Menggunakan Headphone

Hubungkan headphone ke jack [PHONES].



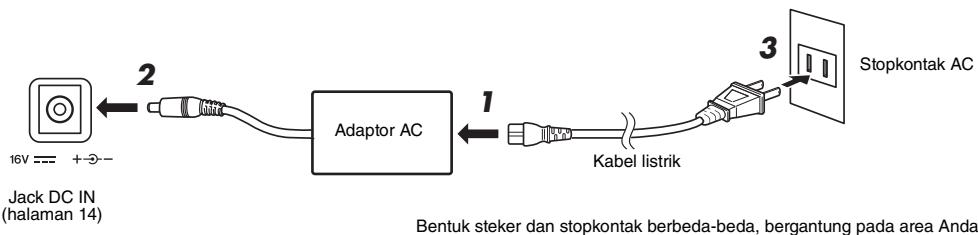
PERHATIAN

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

Mempersiapkan

Kebutuhan Daya

Hubungkan adaptor AC sesuai urutan yang ditampilkan dalam ilustrasi.



PERINGATAN

Gunakan hanya adaptor AC yang ditetapkan (halaman 111). Penggunaan adaptor AC yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.

PERHATIAN

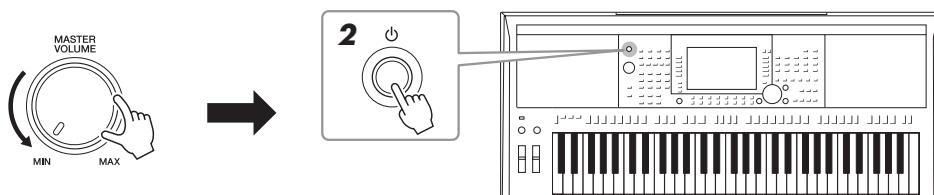
Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak.

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 [$\text{\textcircled{1}}$] (Siaga/Aktif) untuk menyalakan.

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

3 Setelah Anda selesai menggunakan instrumen, matikan dengan menekan dan menahan sakelar [$\text{\textcircled{1}}$] (Siaga/Aktif) selama kurang-lebih satu detik.

CATATAN

Jangan menekan pedal kaki atau memindahkan roda [PITCH BEND], dsb. saat menyalakan instrumen. Hal tersebut dapat menyebabkan kegagalan fungsi pada instrumen.

CATATAN

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

PERHATIAN

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.

PEMBERITAHUAN

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

Mengatur fungsi Mati Otomatis

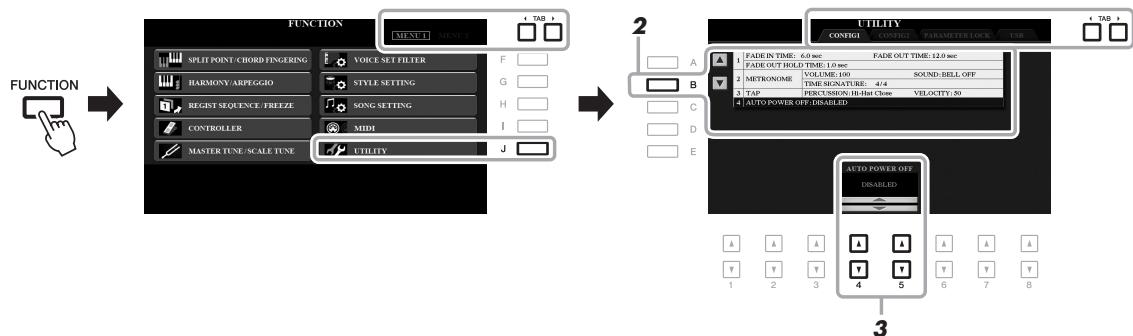
Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekitar lama. Waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis adalah sekitar 30 menit secara default; walau demikian, Anda dapat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

PEMBERITAHUAN

Data yang belum disimpan ke USER atau drive USB akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis. Pastikan Anda menyimpan data sebelum mematikan listriknya (halaman 28).

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [J] UTILITY → TAB [◀] CONFIG 1



2 Tekan tombol [B] beberapa kali untuk memilih “4 AUTO POWER OFF”.

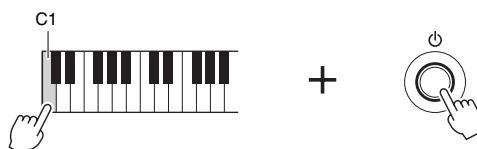
3 Gunakan tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] untuk mengatur nilainya.

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

Tekan tombol [EXIT] beberapa kali untuk keluar dari tampilan.

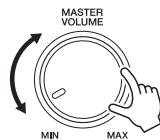
Menonaktifkan Mati Otomatis (metode sederhana)

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



Menyesuaikan Volume Master

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



PERHATIAN

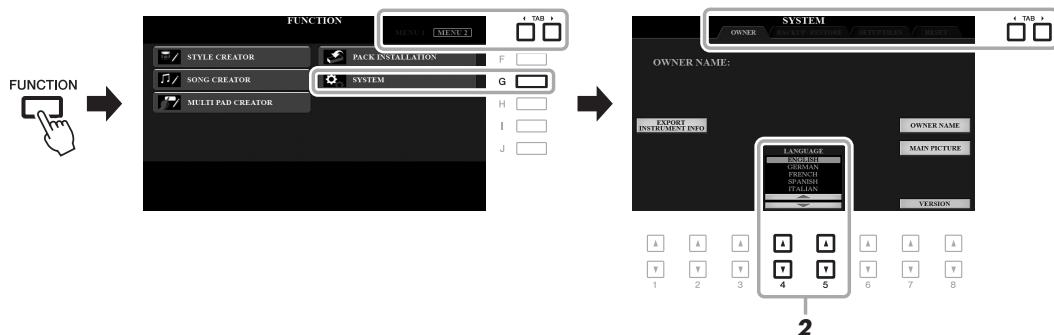
Jangan menggunakan instrumen pada volume tinggi terlalu lama. Hal tersebut dapat menyebabkan kehilangan pendengaran.

Mengubah Bahasa Tampilan

Ini menentukan bahasa (yang tersedia adalah Inggris, Jerman, Prancis, Spanyol, dan Italia) yang digunakan dalam tampilan untuk pesan.

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [◀] OWNER



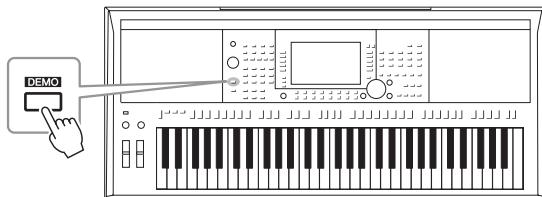
2 Tekan tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] untuk memilih bahasa yang diinginkan.

Tekan tombol [EXIT] beberapa kali untuk keluar dari tampilan.

Memainkan Demo

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

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



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

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

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

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

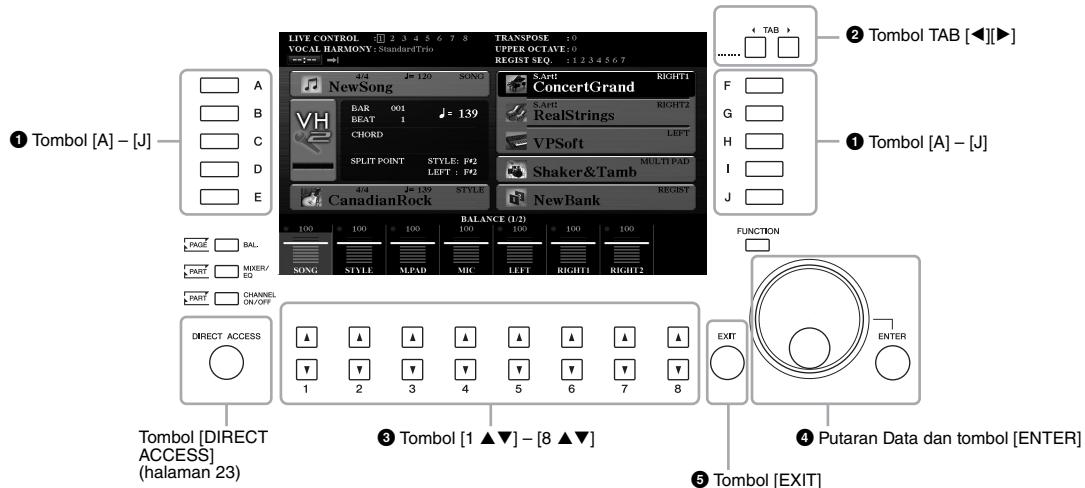
CATATAN

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

Pengoperasian Dasar

Kontrol Berbasis Tampilan

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



① Tombol [A] – [J]

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

• Contoh 1



Dalam tampilan Pemilihan File (halaman 26), tombol [A] – [J] dapat digunakan untuk memilih file yang bersangkutan.

• Contoh 2



Tombol [A] dan [B] digunakan untuk memindah kursor ke atas atau ke bawah.

Tombol [F] dan [H] digunakan untuk memilih parameter bersangkutan.

② Tombol TAB [◀][▶]

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



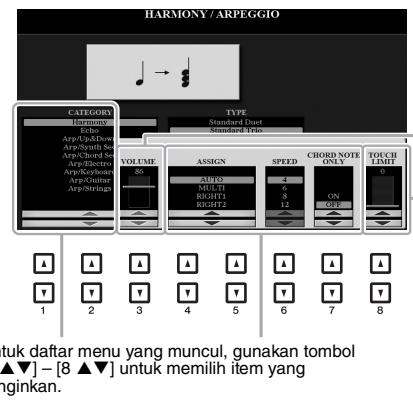
③ Tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼]

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



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

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



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

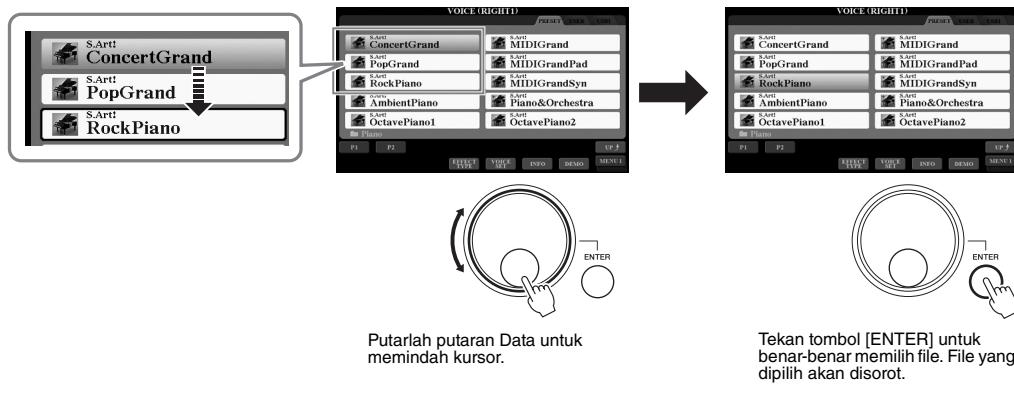
Untuk parameter yang muncul dalam bentuk slider (atau kenop), gunakan tombol [1 ▲▼] – [8 ▼] untuk menyesuaikan nilainya.
Untuk mengembalikan nilai parameter yang diinginkan ke nilai default, tekan bersamaan tombol [▲] dan [▼] di bawah.

④ Putaran Data dan tombol [ENTER]

Bergantung pada tampilan, Putaran Data dapat digunakan dalam dua cara berikut.

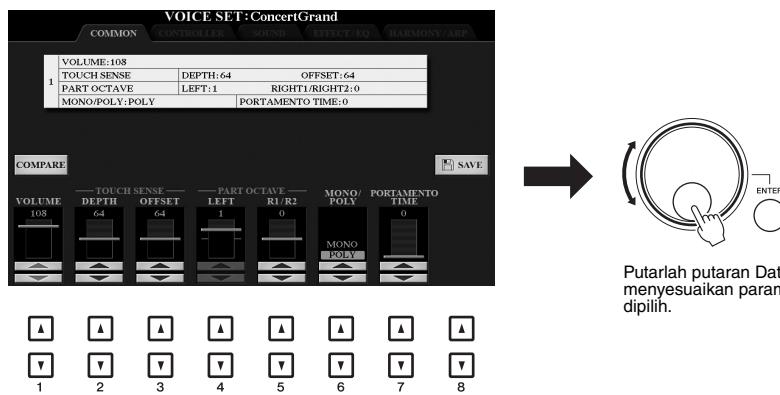
• Memilih file (Voice, Style, Lagu, dan seterusnya)

Bila salah satu tampilan Pemilihan File (halaman 26) ditampilkan, Anda dapat menggunakan putaran Data dan tombol [ENTER] untuk memilih sebuah file.



• Menyesuaikan nilai parameter

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



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

⑤ Tombol [EXIT]

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

Menekan tombol [EXIT] beberapa kali akan mengembalikan Anda ke tampilan Utama default (halaman 24).



Memanggil Tampilan Yang Diinginkan Dengan Cepat — Akses Langsung

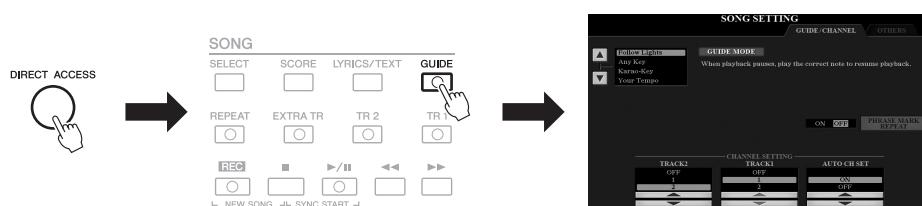
Dengan fungsi praktis Akses Langsung, Anda dapat memanggil langsung tampilan yang diinginkan — cukup dengan menekan satu tombol tambahan. Lihat “Direct Access Chart” pada halaman 106 untuk mengetahui daftar tampilan yang dapat dipanggil dengan fungsi Akses Langsung.

1 Tekan tombol [DIRECT ACCESS].

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

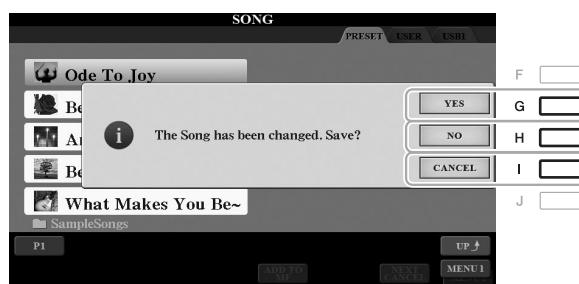
2 Tekan tombol (atau gerakkan kenop, roda, atau pedal yang terhubung) sesuai dengan tampilan pengaturan yang diinginkan untuk memanggil tampilan itu.

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



Pesan yang Diperlihatkan di Tampilan

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

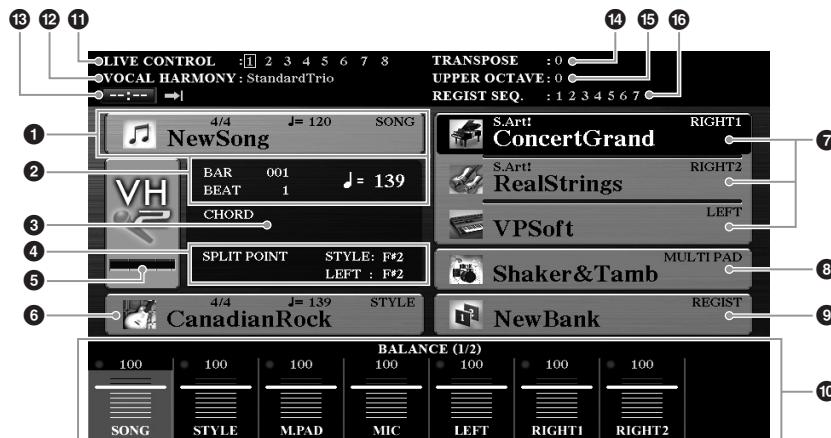


Konfigurasi Tampilan Utama

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

CATATAN

Anda dapat dengan cepat memanggil tampilan Utama dengan menekan tombol [DIRECT ACCESS], diikuti dengan tombol [EXIT].



① Nama lagu dan informasi terkait

Menampilkan nama Lagu yang dipilih saat ini, tanda mula, dan tempo.

Menekan tombol [A] akan memanggil tampilan Pemilihan Lagu (halaman 62).

② BAR/BEAT/Tempo

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

③ Nama chord saat ini

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

④ Titik Pisah

Menampilkan posisi Titik Pisah (halaman 58).

⑤ Indikator tingkat input MIC/Gitar (PSR-S970)

Bila mikrofon/gitar telah dihubungkan, ini akan menunjukkan tingkat input. Sesuaikan tingkatnya dengan kenop [GAIN] di panel belakang sehingga indikator menyala hijau atau kuning (namun bukan merah). Untuk mengetahui detail tentang menghubungkan mikrofon/gitar, lihat halaman 88. Menekan tombol [B]/[C]/[D] akan memanggil tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal.

⑥ Nama Style dan informasi terkait

Menampilkan nama Style yang dipilih saat ini, tanda mula, dan tempo.

Menekan tombol [E] akan memanggil tampilan Pemilihan Style (halaman 48).

⑦ Nama voice

Menampilkan nama-nama Voice yang dipilih saat ini untuk bagian-bagian RIGHT 1, RIGHT 2, dan LEFT (halaman 35). Gunakan tombol [F], [G], dan [H] untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice untuk bagian yang bersangkutan: Tekan tombol sekali untuk menyorot Voice bagian itu, kemudian sekali lagi untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice.

⑧ Nama Bank Multi Pad

Menampilkan nama Bank Multi Pad yang dipilih. Menekan tombol [I] akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad (halaman 76).

⑨ Nama Bank Memori Registrasi

Menampilkan nama Bank Memori Registrasi yang dipilih saat ini dan nomor Memori Registrasi. Menekan tombol [J] akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Memori Registrasi (halaman 86).

⑩ Keseimbangan Volume atau pengaturan Kanal Aktif/Nonaktif

Menampilkan keseimbangan volume (halaman 57) atau pengaturan kanal aktif/nonaktif (halaman 56, 65) antar bagian. Gunakan tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] untuk mengubah pengaturan.

CATATAN

Tekan tombol [BAL.] untuk memanggil tampilan Keseimbangan Volume, dan tekan tombol [CHANNEL ON/OFF] untuk memanggil tampilan CHANNEL ON/OFF.

⑪ Informasi kenop LIVE CONTROL

Menunjukkan nomor yang dipilih saat ini dari delapan penetapan LIVE CONTROL yang tersedia (halaman 40).

⑫ Jenis Harmoni Vokal (PSR-S970)

Menampilkan jenis Harmoni Vokal yang dipilih saat ini (halaman 91).

⑬ Informasi Pemutar/Perekam Audio USB

Menampilkan informasi untuk file audio yang dipilih di flash-drive USB yang terhubung (halaman 71), termasuk waktu playback yang sudah dilewati, nama file, dan ikon mode Pengulangan. Saat perekaman audio dalam keadaan siaga, tanda “WAITING” akan muncul. Saat merekam, “RECORDING” akan muncul.

⑭ Transpose

Menampilkan jumlah transposisi dalam satuan seminada (halaman 38).

⑮ Oktaf Naik

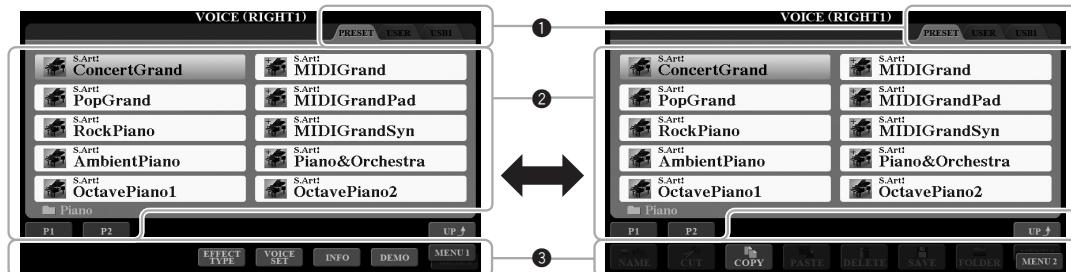
Menampilkan nilai pergeseran jumlah oktaf (halaman 38).

⑯ Sekuensi Registrasi

Muncul bila Sekuensi Registrasi aktif. Untuk mengetahui instruksi tentang pemrograman sekuensi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 7.

Konfigurasi Tampilan Pemilihan File

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



① Lokasi (drive) data

- **PRESET**Lokasi penyimpanan data yang telah diprogram (preset).
- **USER**Lokasi penyimpanan data yang telah direkam atau diedit. Voice Ekspansi atau Style yang telah diinstal juga disimpan di sini, di folder Expansion.
- **USB**Lokasi penyimpanan data pada flash-drive USB. Ini hanya muncul bila flash-drive USB terhubung ke terminal [USB TO DEVICE].

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menhubungkan Perangkat USB" pada halaman 100.

CATATAN

Dengan menekan tombol [USB], Anda juga dapat mengakses file Voice, Style, dan file data lainnya yang tersimpan dalam flash-drive USB (halaman 101).

② Data (file) yang dapat dipilih

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

CATATAN

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

③ MENU 1/MENU 2

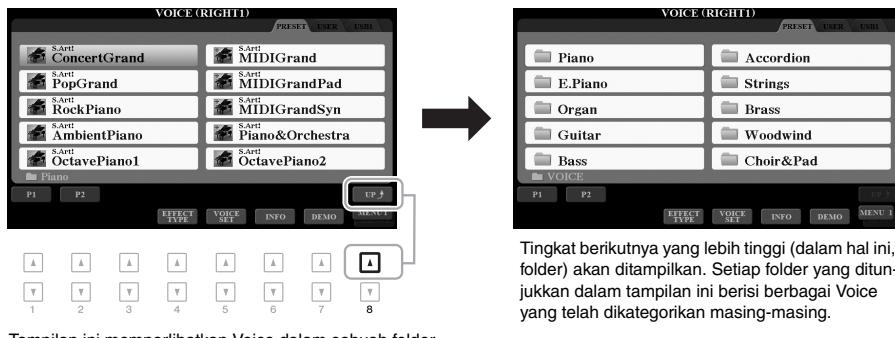
Di bagian bawah tampilan Pemilihan File, Anda dapat mengubah-ubah tanda antara MENU 1 dan MENU 2 dengan menekan tombol [8▼]. Memilih MENU 1 akan memperlihatkan nama-nama fungsi yang berkaitan dengan file saat ini (Voice, Style, Lagu, dsb.) sedangkan memilih MENU 2 akan memperlihatkan nama-nama fungsi untuk manajemen file/folder (halaman 27).

Memanggil folder di halaman atas.

Bila file didalam folder ditampilkan “UP” akan diperlihatkan di atas tombol [8 ▲]. Menekan tombol ini akan memanggil folder berikutnya dengan tingkat yang lebih tinggi.

Contoh tampilan Pemilihan Voice PRESET

Voice PRESET dikategorikan dan dimasukkan dalam folder yang sesuai.



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

Tampilan ini memperlihatkan Voice dalam sebuah folder.

Manajemen File

Anda dapat menyimpan, menamai, menyalin, memindah, atau menghapus file, dan Anda dapat membuat folder untuk mengelola berbagai file dengan tombol-tombol yang berada di bagian bawah tampilan Pemilihan File. Untuk informasi tentang tampilan Pemilihan File, lihat halaman 26.

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 100.

Pembatasan untuk Lagu terproteksi

Lagu Preset dan lagu yang tersedia secara komersial dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal atau penghapusan yang tidak disengaja. Lagu tersebut ditandai di sisi kiri atas nama file. Tanda dan pembatasannya dijelaskan detail di bawah ini.

- Prot. 1:** Menunjukkan Lagu Preset disalin ke drive USER. Lagu-lagu ini hanya dapat disalin/dipindah/dihapus di drive USER.
- Prot. 2 Orig:** Menunjukkan Lagu yang diformat dengan proteksi oleh Yamaha. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin. Lagu-lagu ini hanya dapat dipindah/disimpan ke drive USER dan flash-drive USB dengan ID.
- Prot. 2 Edit:** Menunjukkan Lagu “Prot.2 Orig” yang telah diedit. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin. Lagu-lagu ini hanya dapat dipindah/disimpan ke drive USER dan flash-drive USB dengan ID.

CATATAN

- Pastikan bahwa Lagu “Prot.2 Orig” dan Lagu “Prot.2 Edit” yang bersangkutan berada dalam folder yang sama. Jika tidak, Lagu “Prot.2 Edit” tidak dapat dimainkan kembali. Jika Anda memindahkan jenis Lagu ini, pastikan memindah Lagu “Prot.2 Orig” dan “Prot.2 Edit” ke folder yang sama.
- Jangan ubah nama Lagu “Prot2.Orig” dan ikon pada tampilan. Jika tidak, Lagu “Prot.2 Edit” yang bersangkutan tidak dapat dimainkan kembali.

Menyimpan File

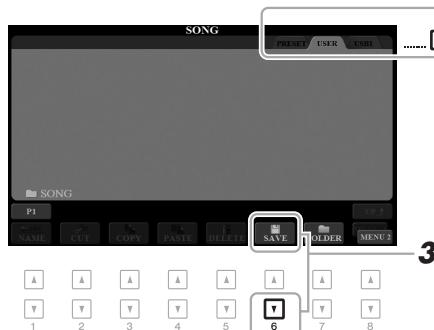
Anda dapat menyimpan data orisinal (seperti Lagu yang telah Anda rekam) sebagai file ke drive USER atau USB dalam tampilan Pemilihan File (halaman 26).

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

Jika Anda ingin menyimpan data dalam folder yang ada, pilih folder tersebut di sini.

CATATAN

File tidak dapat disimpan ke tab PRESET atau folder "Expansion" (halaman 46) di tab USER.



3

- 2 Pastikan bahwa MENU 2 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan.**

Jika perlu, tekan tombol [8 \blacktriangledown] untuk memanggil MENU 2.

- 3 Tekan tombol [6 \blacktriangledown] (SAVE).**

Jendela Entri Karakter akan dipanggil.

CATATAN

Untuk membatalkan operasi Simpan, tekan tombol [8 \blacktriangledown] (CANCEL) sebelum langkah 5 di bawah.



- 4 Masukkan nama file (halaman 32).**

Sekalipun Anda melompati langkah ini, Anda dapat mengganti nama file kapan saja setelah menyimpannya (halaman 30).

CATATAN

Di tab USER, total jumlah maksimal untuk file yang dapat disimpan berbeda-beda, bergantung pada ukuran file dan panjang nama file.

- 5 Tekan tombol [8 \blacktriangleup] (OK) untuk benar-benar menyimpan file.**

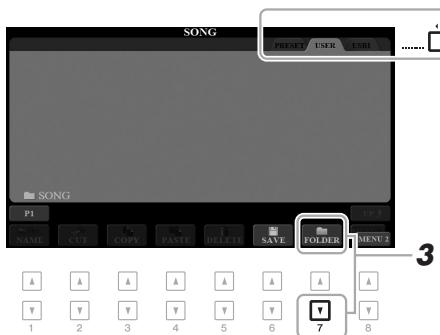
File yang telah disimpan secara otomatis akan ditempatkan pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.

Membuat Folder Baru

Anda dapat membuat folder agar lebih mudah menemukan data oriinal.

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

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



- Pastikan bahwa MENU 2 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan.

Jika perlu, tekan tombol [8 \blacktriangledown] untuk memanggil MENU 2.

- Tekan tombol [7 \blacktriangledown] (FOLDER).

Jendela Entri Karakter akan dipanggil.



- Masukkan nama folder baru (halaman 32).

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

CATATAN

Folder baru tidak dapat dibuat di tab PRESET atau folder "Expansion" (halaman 46) di tab USER.

CATATAN

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

CATATAN

Di tab USER, tidak dapat membuat lebih dari tiga tingkat folder. Total jumlah maksimal untuk file/folder yang dapat disimpan berbeda-beda, bergantung pada ukuran file dan panjang nama file/folder.

Mengganti Nama File/Folder

Anda dapat mengganti nama file/folder.

- 1 Dalam tampilan Pemilihan File, pilih tab yang sesuai (USER atau USB) yang berisi file/folder yang ingin Anda ganti namanya dengan menggunakan tombol TAB [\blacktriangleleft][\triangleright].**

CATATAN

File dan folder di tab PRESET atau folder "Expansion" (halaman 46) di tab USER, tidak dapat diganti namanya.

- 2 Pastikan bahwa MENU 2 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan.**

Jika perlu, tekan tombol [8 \blacktriangledown] untuk memanggil MENU 2.

- 3 Tekan tombol [1 \blacktriangledown] (NAME).**

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



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

CATATAN

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

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

Jendela Entri Karakter akan dipanggil.

- 6 Masukkan nama file atau folder yang dipilih (halaman 32).**

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

PEMBERITAHUAN

Jangan gunakan "Expansion" untuk nama folder. Jika tidak, semua data yang telah dimasukkan dalam folder "Expansion" akan hilang bila Paket Ekspansi (halaman 46) diinstal.

Menyalin atau Memindah File

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

- 1 Dalam tampilan Pemilihan File, pilih tab yang sesuai (PRESET, USER, atau USB) yang berisi file/folder yang ingin Anda salin dengan menggunakan tombol TAB [\blacktriangleleft][\triangleright].**

CATATAN

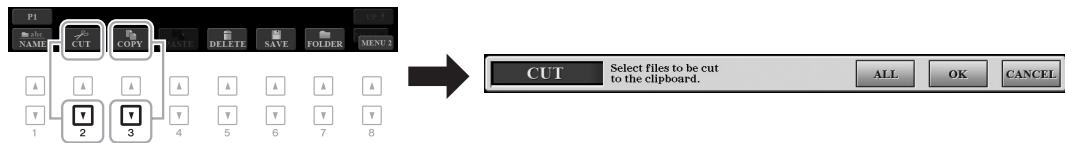
- File dalam tab PRESET tidak dapat dipindah. Hanya dapat disalin.
- File di folder "Expansion" (halaman 46) di tab USER tidak dapat disalin/dipindah.
- Data lagu yang tersedia secara komersial mungkin dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal.

- 2 Pastikan bahwa MENU 2 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan.**

Jika perlu, tekan tombol [8 \blacktriangledown] untuk memanggil MENU 2.

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

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



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

Menelek sebuah tombol akan memilih (menyorot) file/folder. Untuk membatalkan pemilihan, tekan lagi tombol [A] – [J] yang sama.

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

CATATAN

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

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

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

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

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

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

Menghapus File/Folder

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

CATATAN

File dan folder di tab PRESET atau folder "Expansion" (halaman 46) di tab USER, tidak dapat dihapus.

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

- 2 Pastikan bahwa MENU 2 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan.**

Jika perlu, tekan tombol [8 ▼] untuk memanggil MENU 2.

- 3 Tekan tombol [5 ▼] (DELETE).**

Jendela untuk operasi Hapus akan muncul di bagian bawah tampilan.



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

Menekan sebuah tombol akan memilih (menyorot) file/folder. Untuk membatalkan pemilihan, tekan lagi tombol [A] – [J] yang sama.

CATATAN

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

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

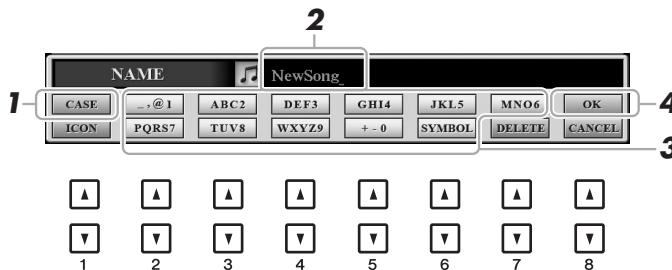
5 Tekan tombol [7 ▼] (OK) untuk mengonfirmasi pemilihan file/folder.

6 Ikuti instruksi pada tampilan.

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

Memasukkan Karakter

Bagian ini membahas cara memasukkan karakter untuk penamaan file/folder Anda, memasukkan kata kunci pada Pencari Musik (halaman 81), dsb. Memasukkan karakter dilakukan dalam tampilan yang diperlihatkan di bawah ini.



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

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

CATATAN

Saat memasukkan lirik dalam fungsi Song Creator (lihat Reference Manual (Panduan Referensi), Bab 3), Anda juga dapat memasukkan karakter bahasa Jepang (kana dan kanji).

2 Gunakan putaran Data untuk memindah kursor ke posisi yang diinginkan.

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

Sejumlah karakter berbeda telah ditetapkan ke setiap tombol, dan karakter tersebut akan berubah setiap kali Anda menekan tombol.

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

Untuk informasi selengkapnya tentang memasukkan karakter, lihat "Operasi memasukkan karakter lainnya" di bawah ini.

CATATAN

- Tanda berikut tidak boleh dimasukkan untuk nama file/folder.
/ : * ? <>
- Nama file dapat berisi hingga 41 karakter dan nama folder dapat berisi hingga 50 karakter.

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

CATATAN

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

Operasi Memasukkan Karakter Lainnya

• Menghapus karakter

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

• Memasukkan tanda atau spasi

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

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

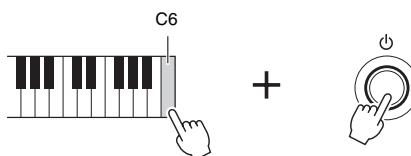
1. Tekan tombol [1 ▼] (ICON) untuk memanggil tampilan ICON SELECT.
2. Pilih ikon dengan menggunakan tombol [A] – [J], [3 ▲▼] – [5 ▲▼] atau putaran Data. Tampilan berisi beberapa halaman. Gunakan tombol TAB [◀][▶] untuk memilih halaman berbeda.
3. Tekan tombol [8 ▲] (OK) untuk menerapkan ikon yang dipilih.

CATATAN

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

Mengembalikan ke Pengaturan yang Diprogram Pabrik

Sambil menahan kunci paling kanan (C6) pada keyboard, nyalakan instrumen. Ini akan mengembalikan pengaturan instrumen keseluruhan (disebut dengan parameter Pengaturan Sistem) ke pengaturan default pabrik. Lihat “Parameter Chart” di Data List (Daftar Data) pada situs web untuk mengetahui detail tentang parameter apa saja yang ada untuk Pengaturan Sistem.



CATATAN

Lagu yang telah direkam (halaman 68), Paket Ekspansi (halaman 46), dan file lainnya yang telah direkam ke instrumen ini tidak akan dihapus oleh operasi ini.

Anda juga dapat mengembalikan pengaturan yang ditetapkan ke nilai default pabrik atau menghapus semua file dan folder dalam drive USER. Panggil tampilan pengoperasian: [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [▶] RESET. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 11.

Pencadangan Data

Anda dapat mencadangkan semua data yang tersimpan di drive USER (kecuali Lagu Terproteksi dan Voice Ekspansi/Style) dan semua pengaturan instrumen ke flash-drive USB sebagai file tunggal.

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

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Men-ghubungkan Perangkat USB" pada halaman 100.

2 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶]
BACKUP/RESTORE



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

Bila muncul pesan konfirmasi, ikuti instruksi pada tampilan.

CATATAN

Anda juga dapat mencadangkan pengaturan Sistem, pengaturan MIDI, pengaturan Efek Pengguna, dan Record Pencari Musik masing-masing sebagaimana yang diinginkan. Panggil tampilan pengoperasian:
[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [G] SYSTEM → TAB [◀][▶] SETUP FILES. Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 11.

Memulihkan File Cadangan

Caranya, tekan tombol [I] (RESTORE) di halaman BACKUP/RESTORE (lihat di atas). Bila muncul pesan konfirmasi, ikuti instruksi pada tampilan. Bila operasi selesai, instrumen akan dihidupkan ulang secara otomatis.

CATATAN

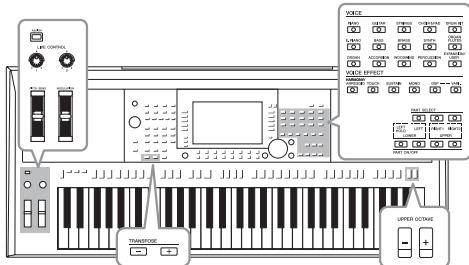
Operasi pencadangan/pemulihan mungkin memerlukan waktu beberapa menit.

PEMBERITAHUAN

Pindahkan Lagu Terproteksi (yang telah disimpan ke drive USER) ke flash-drive USB sebelum memulihkan. Jika Lagu tidak dipindah, operasi akan menghapus data tersebut.

Voice

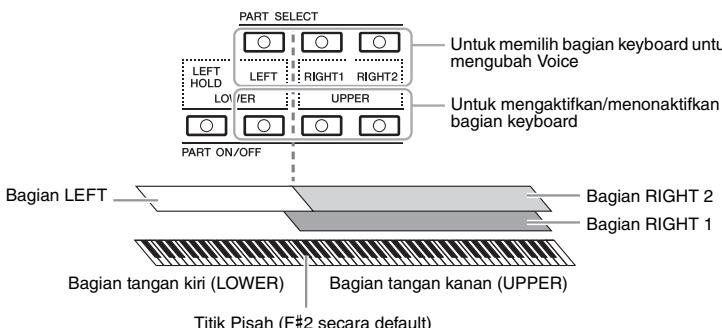
– Memainkan keyboard –



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

Memainkan Voice

Voice dapat dimainkan melalui ketiga bagian keyboard: LEFT, RIGHT 1, dan 2. Anda dapat mengombinasikan bagian-bagian ini dengan menggunakan tombol PART ON/OFF untuk menghasilkan tekstur instrumen yang menyenangkan dan kombinasi permainan yang praktis.



CATATAN

Untuk mengetahui daftar Voice preset instrumen ini, lihat "Voice List" dalam Data List (Daftar Style) pada situs web.

- Untuk memainkan satu Voice tunggal pada seluruh keyboard:

Aktifkan bagian RIGHT 1 atau 2.

- Untuk memainkan dua macam Voice di satu lapisan pada seluruh keyboard (Lapisan):

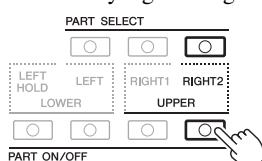
Aktifkan bagian RIGHT 1 dan 2.

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

Aktifkan bagian LEFT dan RIGHT (1 dan/atau 2). Kunci F#2 dan kunci yang lebih rendah akan digunakan untuk bagian LEFT, sedangkan kunci yang lebih tinggi (selain F#2) digunakan untuk bagian RIGHT 1 dan 2. Kunci yang membagi keyboard menjadi bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri disebut dengan "Titik Pisah".

1 Aktifkan tombol PART ON/OFF yang bersangkutan untuk bagian yang ingin Anda gunakan.

Tombol PART SELECT yang bersangkutan secara otomatis akan diaktifkan.



CATATAN

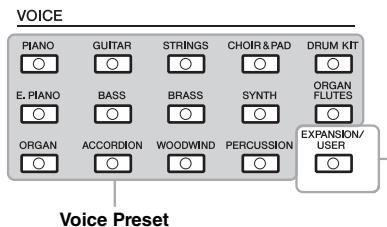
Titik Pisah dapat diubah (halaman 58).

CATATAN

Anda dapat menyimpan pemilihan Voice dan pengaturan aktif/nonaktif untuk setiap bagian ke Memori Registrasi (halaman 85).

2 Pastikan bahwa tombol PART SELECT untuk bagian Anda memilih Voice telah diaktifkan.

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



Voice Preset

• **Voice Ekspansi**

Voice tambahan yang telah diinstal (halaman 46).

• **Voice Pengguna**

Voice yang dibuat dengan fungsi Set Voice (lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web), atau Voice yang telah disalin ke drive USER (halaman 30).

CATATAN

Dengan menekan tombol [8 ▲] (UP) di tampilan Pemilihan Voice, Anda dapat memanggil kategori (folder) Voice, termasuk "GM&XG" dan "GM2," yang tidak memiliki tombol pemilihan kategori VOICE.

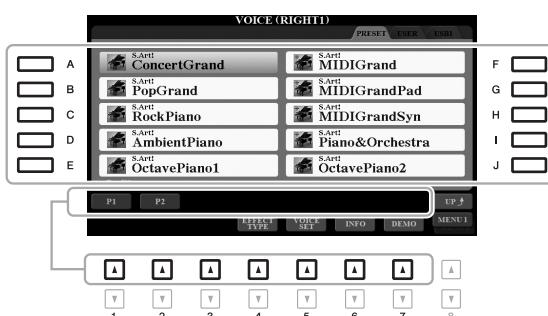
Preset Voice dikategorikan dan dimasukkan dalam folder yang sesuai. Tombol pemilihan kategori Voice disesuaikan dengan kategori Voice preset. Misalnya, tekan tombol [STRINGS] nntuk menampilkan beragam Voice dawai.

CATATAN

Jika Anda menekan tombol [ORGAN FLUTES] di langkah 3, tekan tombol [I] (PRESETS) sebelum melanjutkan ke langkah 4.

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

Anda dapat memanggil halaman lain dengan menekan tombol yang menyatakan nomor halaman itu (P1, P2 ...) atau dengan menekan tombol pemilihan kategori VOICE yang sama beberapa kali.



CATATAN

Karakteristik Voice ditunjukkan di atas nama Voice Preset. Untuk mengetahui detail tentang karakteristik, lihat halaman 37.

CATATAN

Anda dapat memanggil informasi untuk Voice yang dipilih dengan menekan tombol [6 ▼] (INFO). (Beberapa Voice tidak mempunyai jendela informasi.)

Untuk mendengarkan frasa demo bagi setiap Voice

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

CATATAN

Pastikan bahwa MENU 1 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).

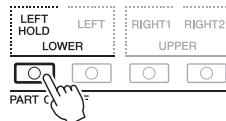
5 Jika perlu, ulang langkah-langkah 1 – 4 di atas untuk memilih Voice bagian lain.

6 Mainkan keyboard.



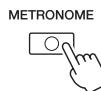
Menahan Voice bagian LEFT (Kiri Ditahan)

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



Menggunakan Metronom

Anda dapat memulai atau menghentikan metronom dengan menekan tombol [METRONOME]. Tempo metronom dapat disesuaikan dengan prosedur yang sama dengan tempo Style (halaman 51).



CATATAN

Anda juga dapat mengubah tanda mula, volume, dan bunyi metronom: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [J] UTILITY → TAB [◀] CONFIG 1 → [A]/[B] 2 METRONOME

Karakteristik Voice

Karakteristik Voice ditunjukkan di atas nama Voice — S.Art!, MegaVoice, Live!, Cool!, Sweet!, dsb.



• Voice S.Art! (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. Anda dapat memanggil informasi berguna tentang cara memainkan Voice ini dengan menekan tombol [6 ▼] (INFO) pada tampilan Pemilihan Voice.

• Voice Drums/Live!Drums/SFX/Live!SFX (dipanggil melalui tombol [DRUM KIT])

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.

• Suara Organ Flutes (dipanggil melalui tombol [ORGAN FLUTES])

Ini memungkinkan Anda membuat kembali semua bunyi organ klasik dengan menyesuaikan tingkat footage sulingnya dan bunyi perkusif, persis seperti organ konvensional. Untuk detailnya, lihat halaman 45.

CATATAN

- Voice S.Art! hanya kompatibel dengan model lain yang telah menginstal jenis Voice tersebut. Data Lagu atau Style yang telah Anda buat pada instrumen dengan menggunakan Voice ini tidak akan dibunyikan dengan benar bila dimainkan kembali pada instrumen lain.

- Voice S.Art! berbeda bunyinya sesuai rentang keyboard, kecepatan, sentuhan, dsb. Sehingga, jika Anda mengaktifkan HARMONY/ARPEG-GIO (halaman 42), mengubah pengaturan transpose (halaman 38) atau mengubah parameter Set Voice (halaman 47), maka bisa terjadi bunyi yang tidak diharapkan atau tidak diinginkan.

Untuk informasi tentang jenis Voice lainnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

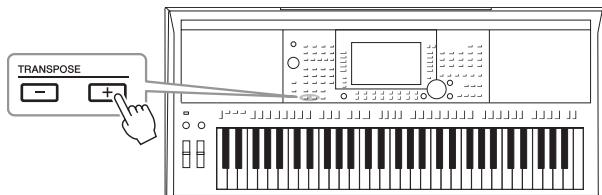
Mengubah Titinada Keyboard

Menyesuaikan Titinada dalam Seminada (Transpose)

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

CATATAN

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

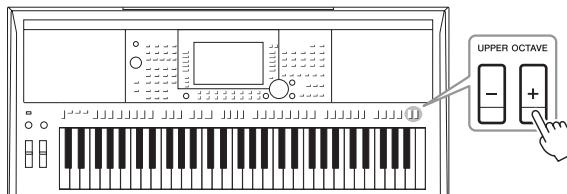


Transposisi titinada dalam tampilan MIXING CONSOLE

Anda juga dapat membuat pengaturan titinada secara detail (transpose, oktaf, dan penalaan) dalam tampilan MIXING CONSOLE yang dipanggil melalui [MIXER/EQ] → TAB [◀] [▶] TUNE.

Menyesuaikan Titinada dalam Oktaf

Tombol UPPER OCTAVE [-]/[+] memungkinkan Anda menggeser titinada bagian RIGHT 1 dan 2 naik atau turun sebanyak satu oktaf.



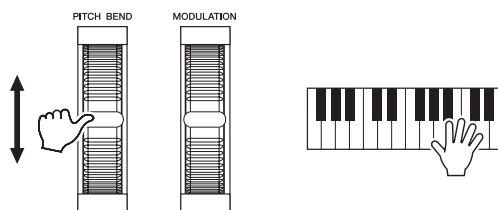
Penalaan Titinada

Secara default, titinada seluruh instrumen diatur ke 440,0 Hz sesuai dengan temperamen sama. Penalaan dasar ini dapat diubah dalam tampilan yang dipanggil melalui [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE. Titinada dapat digeser naik atau turun antara 414,8 Hz dan 466,8 Hz dalam interval kurang-lebih 0,2 Hz. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menggunakan Roda

Menggunakan Roda Liukan Titinada

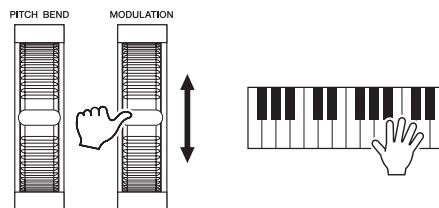
Gunakan roda [PITCH BEND] untuk meliukkan not ke atas (putar roda menjauh dari Anda) atau ke bawah (putar roda ke arah Anda) saat memainkan keyboard. Liukan Titinada diterapkan pada semua bagian keyboard (RIGHT 1, 2 dan LEFT). Roda [PITCH BEND] ditengahkan dengan sendirinya dan secara otomatis dikembalikan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



Pengaturan pitch bend maksimal dapat diubah pada tampilan Konsol Pencampur: [MIXER/EQ] → TAB [◀][▶] TUNE → [H] PITCH BEND RANGE.

Menggunakan Roda Modulasi

Gunakan roda [MODULATION] untuk menerapkan efek modulasi, seperti vibrato, pada not-not yang dimainkan di keyboard. Secara default, ini diterapkan pada bagian-bagian keyboard (RIGHT 1, 2 dan LEFT). Menggerakkan roda [MODULATION] ke atas (menjauh dari Anda) akan menambah kedalaman efek, sedangkan menggerakkannya ke bawah (ke arah Anda) akan menguranginya.



Anda dapat mengatur apakah efek yang disebabkan oleh roda [MODULATION] akan diterapkan atau tidak pada setiap bagian keyboard: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL.

CATATAN

- Efek yang dihasilkan melalui penggunaan roda [PITCH BEND] mungkin tidak diterapkan pada bagian LEFT selama playback Style, bergantung pada pengaturan Style.
- (PSR-S970) Efek yang dihasilkan oleh penggunaan roda [PITCH BEND] tidak diterapkan pada efek Harmoni Vokal.

CATATAN

Bergantung pada Voice yang dipilih, roda [MODULATION] dapat mengontrol volume, filter atau beberapa parameter lain sebagai ganti vibrato.

CATATAN

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

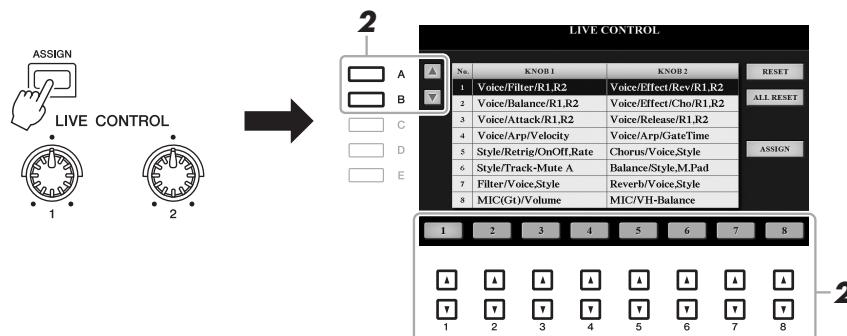
CATATAN

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

Menggunakan Kenop LIVE CONTROL

Anda dapat menambahkan variasi dinamis pada permainan Anda secara intuitif dan real time dengan menetapkan beragam fungsi seperti efek pada kenop LIVE CONTROL [1] dan [2].

1 Tekan tombol [ASSIGN] untuk memanggil tampilan LIVE CONTROL.



2 Gunakan tombol [A]/[B] atau tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] untuk memilih kombinasi fungsi yang diinginkan.

Nomor yang dipilih ditunjukkan pada tampilan Utama (halaman 24).

CATATAN

Menekan tombol [ASSIGN] berulang-ulang atau menggunakan putaran Data juga memungkinkan Anda memilih kombinasi fungsi.

Fungsi Preset

	Kenop 1	Kenop 2
1	Voice/Filter/R1,R2 Menyesuaikan frekuensi kritis filter dan resonansi bagian RIGHT 1 dan 2 untuk mengubah timbre atau nada bunyi.	Voice/Effect/Rev/R1,R2 Menyesuaikan kedalaman Reverb untuk bagian RIGHT 1 dan 2. Memutar kenop ke kanan akan membuatnya jadi lebih dalam.
2	Voice/Balance/R1,R2 Menyesuaikan keseimbangan volume antara bagian RIGHT 1 dan 2. Memutar kenop ke kiri akan menambah volume RIGHT 1, sedangkan memutarnya ke kanan akan menambah volume RIGHT 2.	Voice/Effect/Cho/R1,R2 Menyesuaikan kedalaman Chorus untuk bagian RIGHT 1 dan 2. Memutar kenop ke kanan akan membuatnya jadi lebih dalam.
3	Voice/Attack/R1,R2 Menyesuaikan lama waktu hingga bagian RIGHT 1 dan 2 mencapai tingkat maksimalnya setelah tombol dimainkan. Memutar kenop ke kanan akan menambahnya.	Voice/Release/R1,R2 Menyesuaikan lama waktu hingga bagian RIGHT 1 dan 2 melemah sampai diam setelah tombol dilepas. Memutar kenop ke kanan akan menambahnya.
4	Voice/Arp/Velocity Menyesuaikan volume Arpeggio. Memutar kenop ke kanan akan menambahnya. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menggunakan fungsi Arpeggio, lihat halaman 44.	Voice/Arp/GateTime Menyesuaikan panjang setiap not Arpeggio. Memutar kenop ke kanan akan menambahnya.
5	Style/Retrig/OnOff,Rate Mengaktifkan/menonaktifkan dan menyesuaikan lama fungsi Pengaktif Ulang Style, yang mengulangi panjang bagian pertama Style saat ini (halaman 48). Memutar kenop ke posisi paling kiri akan menonaktifkan fungsi ini; memutarnya ke kanan akan mengaktifkan fungsi dan mengurangi lamanya.	Chorus/Voice,Style Menyesuaikan kedalaman Chorus untuk semua bagian keyboard dan Style. Memutar kenop ke kanan akan membuatnya jadi lebih dalam.

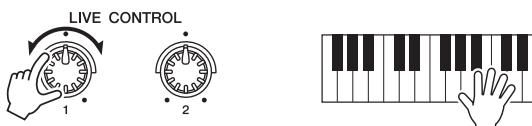
	Kenop 1	Kenop 2
6	Style/Track-Mute A Mengaktifkan/menonaktifkan playback kanal Style. Memutar kenop ke posisi paling kiri akan mengaktifkan kanal Irama 2 saja, dan kanal lainnya akan dinonaktifkan. Dengan memutar kenop searah jarum jam dari posisi itu, kanal akan diaktifkan dalam urutan Irama 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Frasa 1, Frasa 2, dan semua kanal diaktifkan bila kenop mencapai posisi paling kanan. Dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal Anda dapat mengubah rasa ritmis dengan mudah. Untuk mengetahui detail tentang kanal Style, lihat halaman 56.	Balance/Style,M.Pad Menyesuaikan keseimbangan volume antara playback Style dan Multi Pad (halaman 76). Memutar kenop ke kiri akan menambah volume Style, sedangkan memutarnya ke kanan akan menambah volume Multi Pad.
7	Filter/Voice,Style Menyesuaikan frekuensi kritis filter dan resonansi semua bagian keyboard dan Style untuk mengubah timbre atau nada bunyi.	Reverb/Voice,Style Menyesuaikan kedalaman Reverb untuk semua bagian keyboard dan Style. Memutar kenop ke kanan akan membuatnya jadi lebih dalam.
8	MIC(Gt)/Volume Menyesuaikan volume input suara mikrofon atau gitar melalui jack [MIC/GUITAR INPUT]. Memutar kenop ke kanan akan menambahnya.	(PSR-S970) MIC/VH-Balance Menyesuaikan keseimbangan volume antara input suara dari mikrofon dan efek Harmoni Vokal. Memutar kenop ke kiri akan menambah volume input, sedangkan memutarnya ke kanan akan menambah volume Harmoni Vokal. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menggunakan fungsi Harmoni Vokal, lihat halaman 91. (PSR-S770) AUX/Volume Mengontrol volume input dari jack [AUX IN] untuk menyesuaikan keseimbangan volume dengan bagian lainnya. Memutar kenop ke kanan akan menambahnya.

Delapan kombinasi fungsi dapat didefinisikan pada tampilan PARAMETER ASSIGN yang dipanggil dengan menekan tombol [I] (ASSIGN). Untuk instruksi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

Fungsi Pengaktifan Ulang Style hanya diterapkan pada bagian Utama dari Style.

3 Putar kenop LIVE CONTROL untuk mengontrol bunyi sambil memainkan keyboard atau memainkan kembali Style, dsb.



CATATAN

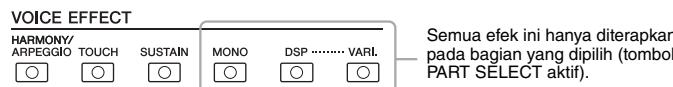
Bergantung pada pengaturan panel atau cara Anda menggerakkan kenop, Anda mungkin tidak melihat adanya perubahan pada nilai parameter, atau kenop mungkin tidak bekerja dengan benar, sekalipun Anda memutarnya.

CATATAN

Menekan tombol [F] (RESET) akan mengembalikan nilai parameter fungsi yang dipilih ke default, sedangkan menekan tombol [G] (ALL RESET) akan mengembalikan semua nilai parameter dari fungsi yang dapat ditetapkan.

Menerapkan Efek Voice

Anda dapat menerapkan beragam efek untuk menyempurnakan atau mengubah bunyi bagian keyboard (LEFT, RIGHT 1, dan 2). Efek dapat diaktifkan atau dinonaktifkan dengan menggunakan tombol berikut.



• HARMONY/ARPEGGIO

Harmoni atau Arpeggio diterapkan pada Voice tangan kanan. Lihat “Menerapkan Harmoni/Gaung pada Melodi Tangan Kanan Anda” (lihat di bawah) atau “Mengaktifkan Arpeggio dengan Tangan Kanan Anda” (halaman 44).

• TOUCH

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

• SUSTAIN

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

• MONO

Bila tombol ini aktif, Voice suatu bagian akan dimainkan secara monofonik (hanya satu not untuk setiap kalinya) dengan prioritas not terakhir, yang memungkinkan Anda memainkan bunyi utama tunggal seperti instrumen brass secara lebih realistik. Bergantung pada Voice, mungkin akan dihasilkan Portamento bila not dimainkan dengan legato.

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

• DSP/DSP VARI.

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

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

Tombol [DSP VARI.] digunakan untuk mengubah variasi efek DSP. Misalnya, ini dapat digunakan untuk mengubah kecepatan putar (lambat/cepat) dari efek speaker berputar saat Anda bermain.

CATATAN

Anda dapat mengubah jenis Respons Sentuhan. Untuk instruksi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

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

CATATAN

Jenis DSP dapat diubah. Pada tampilan Pemilihan Voice, pilih [5 ▼] (VOICE SET) → TAB [◀][▶] EFFECT/EQ → [A]/[B] 2 DSP. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Menerapkan Harmoni/Gaung pada Melodi Tangan Kanan Anda

Efek permainan seperti harmoni (duet, trio, dsb.), gaung, tremolo, dan trill dapat diterapkan pada not-not yang dimainkan di bagian tangan kanan pada keyboard sesuai dengan chord yang ditetapkan di bagian tangan kiri pada keyboard.

1 Aktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO].

2 Pilih jenis Harmoni atau Gaung yang diinginkan.

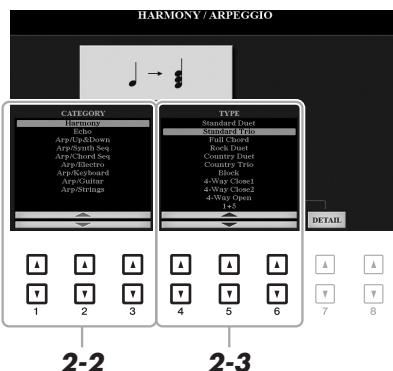
2-1 Panggil tampilan pengoperasian.
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [B] HARMONY/ARPEGGIO

2-2 Gunakan tombol [1 ▲▼] – [3 ▲▼] untuk memilih “Harmony” (Harmoni) atau “Echo” (Gaung).

CATATAN

Bila Anda memilih Voice lain, jenis Harmoni/Gaung/Arpeggio secara otomatis diatur ke default yang akan diingat sebagai Set Voice. Untuk mengetahui detail tentang fungsi Set Voice, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

2-3 Gunakan tombol [4 ▲▼] – [6 ▲▼] untuk memilih jenis yang diinginkan.



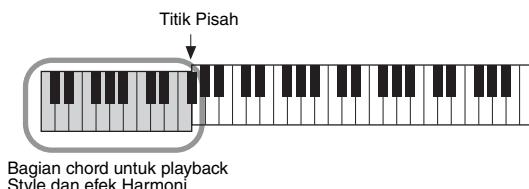
Menekan salah satu tombol [7 ▲▼] (DETAIL) akan memanggil tampilan pengaturan detail. Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

■ Kategori Harmoni

• Standard Duet — Strum

Efek Harmoni diterapkan pada not yang dimainkan di bagian tangan kanan pada keyboard sesuai dengan chord yang ditetapkan di bagian tangan kanan atau chord yang diperlihatkan di bawah.

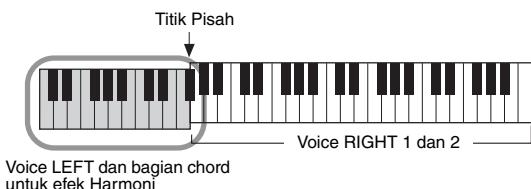
- Bila tombol [ACMP] aktif dan bagian LEFT nonaktif:



CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang Titik Pisah, lihat halaman 58.

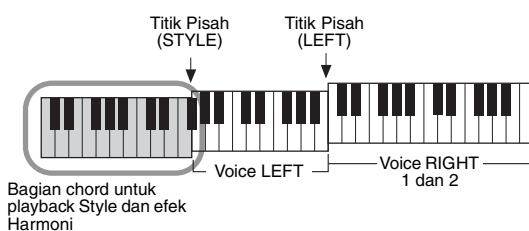
- Bila tombol [ACMP] nonaktif dan bagian LEFT aktif:



CATATAN

Pengaturan "1+5" dan "Octave" tidak dipengaruhi oleh chord.

- Bila tombol [ACMP] dan bagian LEFT aktif:



• Multi Assign

Efek Multi Assign (Penetapan Sekaligus) secara otomatis menetapkan beberapa not yang dimainkan sekaligus di bagian tangan kanan pada keyboard ke beberapa bagian (Voice) terpisah. Kedua bagian keyboard [RIGHT 1] dan [RIGHT 2] harus diaktifkan saat menggunakan efek Multi Assign. Voice RIGHT 1 dan RIGHT 2 ditetapkan bergantian pada dalam urutan Anda memainkannya.

■ Kategori Gaung (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 bekerja bila Anda menahan dua not pada keyboard secara bersamaan (atau dua not terakhir, jika lebih dari dua not yang ditahan), dan not itu dimainkan bergantian.

3 Mainkan keyboard.

Efek yang dipilih di langkah 2 diterapkan pada melodi tangan kanan.

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

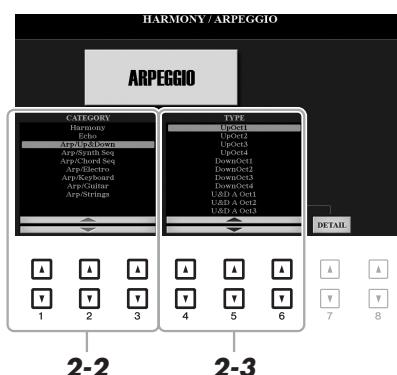
Mengaktifkan Arpeggio dengan Tangan Kanan Anda

Fungsi Arpeggio memungkinkan Anda memainkan arpeggio (chord patah) cukup dengan menekan not-not chord. Misalnya, Anda dapat memainkan not C, E, dan G untuk mengaktifkan frasa-frasa menarik. Fitur ini dapat digunakan untuk produksi musik maupun permainan.

1 Aktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO].

2 Pilih jenis Arpeggio yang diinginkan.

- 2-1 Panggil tampilan pengoperasian.
[FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → [B] HARMONY/ARPEGGIO
- 2-2 Gunakan tombol [1 $\blacktriangleleft\triangleright$] – [3 $\blacktriangleleft\triangleright$] untuk memilih kategori selain “Harmony” dan “Echo”.
- 2-3 Gunakan tombol [4 $\blacktriangleleft\triangleright$] – [6 $\blacktriangleleft\triangleright$] untuk memilih jenis yang diinginkan.



Anda dapat mengatur volume Arpeggio dan memilih bagian untuk memainkan Arpeggio dalam tampilan yang dipanggil melalui tombol [7 $\blacktriangleleft\triangleright$] (DETAIL). Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

3 Mainkan sebuah not atau beberapa not untuk mengaktifkan Arpeggio.

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

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

CATATAN

Bila Anda memilih Voice lain, jenis Harmoni/Gaung/Arpeggio secara otomatis diatur ke default yang akan diingat sebagai Set Voice. Untuk mengetahui detail tentang fungsi Set Voice, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

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: [FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → [J] UTILITY → TAB [$\blacktriangleleft\triangleright$] CONFIG 2.

CATATAN

Playback Arpeggio dapat dilanjutkan bahkan setelah not dilepas, dengan menetapkan fungsi Arpeggio Ditahan pada saklar kaki. Untuk instruksi, lihat halaman 97.

CATATAN

Anda dapat mengontrol volume Arpeggio dan panjang setiap not dengan menggunakan kenop LIVE CONTROL. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menetapkan berbagai fungsi pada kenop, lihat halaman 40.

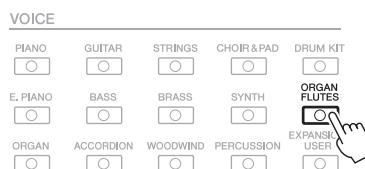
Membuat Sendiri Suara Organ Flutes

Anda dapat membuat Suara Organ Flutes orisinal dengan mengedit Suara Organ Flutes preset. Persis seperti organ biasa, Voice orisinal dapat dibuat dengan menambah dan mengurangi tingkatan footage suling. Voice yang telah dibuat dapat disimpan ke memori internal (drive USER) atau flash-drive USB untuk dipanggil kembali nanti.

1 Tekan tombol [ORGAN FLUTES].

Halaman FOOTAGE pada tampilan Set Voice untuk Suara Organ Flutes yang terakhir dipilih akan dipanggil.

Jika Anda ingin mengedit Suara Organ Flutes preset lain, tekan tombol [I] (PRESETS) untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara Organ Flutes, dan pilih sebagaimana yang diinginkan. Kemudian tekan tombol [5 ▼] (VOICE SET) untuk kembali ke tampilan Set Voice.

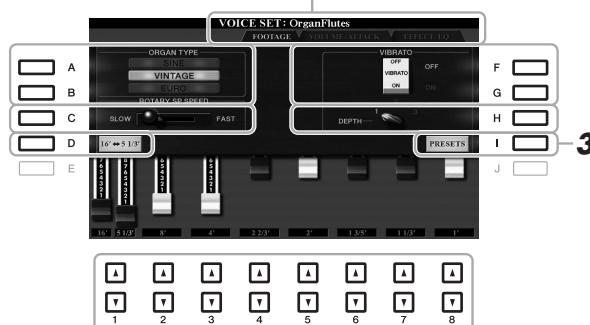


2 Gunakan tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] untuk menyesuaikan pengaturan footage.

Pengaturan footage menentukan suara dasar Organ Flutes.

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

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



Jika mau, Anda dapat memilih jenis Organ dan mengubah pengaturan lainnya seperti Speaker Berputar dan Vibrato.

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

Dengan menekan tombol [D] sambil menahan salah satu tombol [1 ▲▼] Anda dapat memilih kedua footage, dan memungkinkan Anda mengatur nilai yang sama untuk keduanya dengan menggunakan putaran Data.

[A]/[B]	ORGAN TYPE	Menentukan jenis pembuatan nada organ yang akan disimulasikan. SINE: Menghasilkan suara yang bersih dan jelas. VINTAGE: Menghasilkan suara yang kabur dan agak terdistorsi. EURO (hanya PSR-S970): Menghasilkan bunyi organ elektronik transistor yang dilengkapi dengan tremolo elektronik.
[C]	ROTARY SP SPEED	Mengganti-ganti kecepatan speaker berputar antara lambat dan cepat bila efek speaker berputar dipilih untuk Organ Flutes (parameter DSP TYPE di Halaman EFFECT/EQ), dan tombol VOICE EFFECT [DSP] diaktifkan.
[F]/[G]	VIBRATO	Mengaktifkan atau menonaktifkan efek vibrato untuk Suara Organ Flutes.
[H]	VIBRATO DEPTH	Mengatur kedalaman Vibrato ke salah satu dari tiga tingkatan: 1 (rendah), 2 (sedang), atau 3 (tinggi).

- 3 Tekan tombol [I] (PRESETS) untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara Organ Flutes.**
- 4 Simpan Suara Organ Flutes Anda dengan mengikuti prosedur pada halaman 28.**

CATATAN

Untuk kembali ke tampilan Set Voice, tekan tombol [5 ▼] (VOICE SET).

PEMBERITAHUAN

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

Menambahkan Konten Baru — Paket Ekspansi

Dengan menginstal Paket Ekspansi, Anda dapat menambahkan aneka Voice dan Style opsional pada folder “Expansion” di drive USER. Voice dan Style yang telah diinstal dapat dipilih melalui tombol [EXPANSION/USER] di tombol pemilihan kategori VOICE atau STYLE, yang memungkinkan Anda memperluas permainan musik dan kemampuan berkreasi. Anda bisa mendapatkan data Paket Ekspansi berkualitas tinggi yang dibuat oleh Yamaha, atau membuat sendiri data Paket Ekspansi orisinal dengan menggunakan perangkat lunak “Yamaha Expansion Manager” pada komputer Anda. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menginstal Paket Ekspansi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Untuk informasi selengkapnya tentang Paket Ekspansi, akseslah situs web berikut:

<http://www.yamaha.com/awk/>

Untuk memperoleh perangkat lunak Yamaha Expansion Manager dan buku panduannya, akseslah situs web berikut:

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

Fitur Lanjutan

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



Memilih GM/XG atau Voice lainnya:

Tampilan Pemilihan Voice → [8 ▲](UP) → [2 ▲] (P2)

Pengaturan yang berkaitan dengan efek dan Respons Sentuhan

- Mengatur Respons Sentuhan untuk keyboard:
- Membuat pengaturan detail untuk Harmoni/Arpeggio:

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 TOUCH RESPONSE

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [B] HARMONY/ARPEGGIO → [7 ▲▼] (DETAIL)

Pengaturan yang menyangkut titinada

- Menyetel titinada untuk seluruh instrumen:
- Penalaan Tangga Nada:
- Mengubah penetapan bagian untuk tombol TRANPOSE:

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀] MASTER TUNE

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [▶] SCALE TUNE

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [B] 3 TRANPOSE ASSIGN

Mengedit parameter yang ditetapkan pada kenop LIVE CONTROL:

[ASSIGN] → [I] (ASSIGN)

Mengedit Voice (Set Voice):

Tampilan Pemilihan Voice → [8 ▼] MENU 1 → [5 ▼] (VOICE SET)

Menonaktifkan pemilihan otomatis untuk Set Voice (efek, dsb.):

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [F] VOICE SET FILTER

Mengedit Suara Organ Flutes:

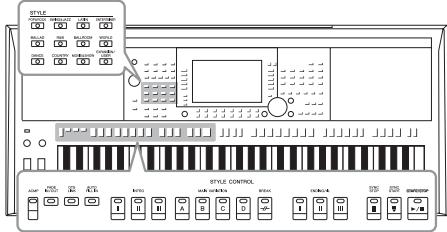
[ORGAN FLUTES] → TAB [◀][▶] VOLUME/ATTACK atau EFFECT/EQ

Menginstal data Paket Ekspansi:

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [F] PACK INSTALLATION → [6 ▼] (INSTALL)

Style

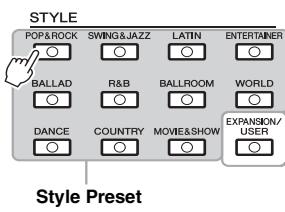
– Memainkan Irama dan Pengiring –



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

Memainkan Style bersama Pengiring Otomatis

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



Style Preset

- **Style Ekspansi**

Style tambahan yang telah diinstal (halaman 46).

- **Style Pengguna**

Style yang dibuat dengan fungsi Style Creator (lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web), atau Style yang telah disalin ke drive USER (halaman 30).

CATATAN

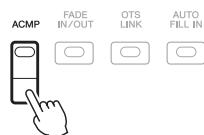
Untuk mengetahui daftar Style preset instrumen ini, lihat "Style List" dalam Data List (Daftar Style) pada situs web.

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

Anda dapat memanggil halaman lain dengan menekan tombol yang menyatakan nomor halaman itu (P1, P2 ...) atau dengan menekan tombol pemilihan kategori STYLE yang sama beberapa kali.



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

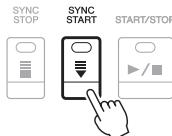


Bagian khusus tangan kiri pada keyboard (halaman 58) menjadi bagian chord, dan chord yang dimainkan di bagian ini secara otomatis terdeteksi dan digunakan sebagai basis untuk pengiring otomatis dengan Style yang dipilih.

CATATAN

Walaupun chord akan terdeteksi sesuai dengan not yang Anda mainkan di bagian tangan kiri secara default, Anda dapat mengubah area deteksi chord dari bagian tangan kiri ke bagian tangan kanan. Untuk detailnya, lihat halaman 59.

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



5 Begitu Anda memainkan chord dengan tangan kiri Anda, Style yang dipilih akan dimulai.

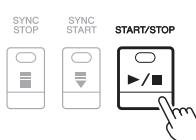
Cobalah memainkan chord dengan tangan kiri Anda dan mainkan melodi dengan tangan kanan Anda.



CATATAN

- Untuk informasi tentang chord dan jenis Blocking Chord, lihat halaman 52.
- Chord yang ditetapkan di bagian chord akan diperlihatkan pada tampilan Utama (halaman 24).

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



CATATAN

Anda dapat melakukan transposisi playback Style (halaman 38).

CATATAN

Anda dapat menggunakan fungsi Pengaktif Ulang Style dengan menetapkannya ke salah satu kenop LIVE CONTROL. Untuk instruksi, lihat halaman 40.

Karakteristik Style

Jenis Style dan karakteristiknya ditunjukkan di atas nama Style. Ada beragam karakteristik Style; walau demikian, hanya berikut ini yang dibahas di sini. Untuk informasi tentang yang lain, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.



• Style DJ

Style ini dapat dipilih dari kategori yang dipanggil melalui tombol [DANCE]. Ini berisi kemajuan akornya sendiri, sehingga Anda dapat menambahkan perubahan chord pada permainan Anda cukup dengan mengubah kunci dasar. Data Multi Pad (halaman 76) di folder “DJ Phrase” khusus dibuat untuk Style ini. Anda dapat memanggil Multi Pad yang cocok dengan menggunakan fungsi Pengaturan Satu Sentuhan (halaman 53).

CATATAN

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

• Style Audio (PSR-S970)

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

CATATAN

- Jika tempo diatur melebih 160% dari default, bagian audio akan dibungkarni. Tempo maksimal (tempo memainkan bagian audio) diperlihatkan dalam kurung di sudut kanan atas nama Style.
- Ingatlah bahwa Style audio mungkin perlu waktu lebih banyak untuk dimuat daripada gaya lain, dan mungkin mempunyai batasan tertentu serta perbedaan dalam fungsi spesifik yang dapat ditangani.

Kompatibilitas file Style

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

Mengoperasikan Playback Style

Untuk Memulai/Menghentikan Permainan

• Tombol [START/STOP]

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



• Tombol [ACMP]

Mengaktifkan/nonaktifkan Pengiring Otomatis. Bila tombol ini aktif, bagian irama dan Pengiring Otomatis dapat dimainkan kembali saat memainkan chord di bagian chord selama playback Style.



• 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 chord dengan tangan kiri Anda (bila [ACMP] aktif). Saat playback Style, menekan tombol ini akan menghentikan Style dan membuat playback jadi siaga.



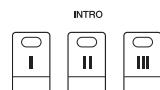
• Tombol [SYNC STOP]

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



• Tombol-tombol INTRO [I] – [III]

Instrumen menyediakan tiga macam bagian Pendahuluan untuk 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.

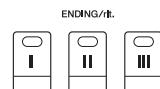


CATATAN

Bila jenis Blocking Chord (halaman 52) diatur ke FULL KEYBOARD atau AI FULL KEYBOARD, maka Sinkronisasi Berhenti tidak dapat diaktifkan.

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

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



CATATAN

Bagian INTRO [I] terdiri dari bagian Irama saja sementara INTRO [II] dan [III] terdiri dari semua bagian ditambah bagian irama. Bila Anda memainkan INTRO [II] atau [III], untuk mendapatkan bunyi bagian Pendahuluan yang lengkap dengan benar, Anda perlu memainkan chord di bagian chord dengan [ACMP] diaktifkan.

CATATAN

Jika Anda menekan tombol ENDING/rit. [I] saat Style sedang dimainkan, sebuah fill-in secara otomatis akan dimainkan sebelum ENDING/rit [I].

Mengubah Variasi Pola (Bagian) Selama Playback Style

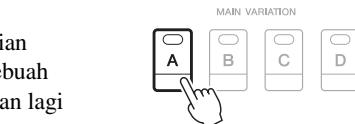
Setiap style menyediakan empat macam bagian Utama, empat bagian Fill-in, dan bagian Break. Dengan menggunakan bagian-bagian ini secara efektif, dengan mudah Anda dapat membuat bunyi permainan jadi lebih dinamis dan profesional. Bagian ini dapat diubah semaunya saat Style sedang dimainkan.

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

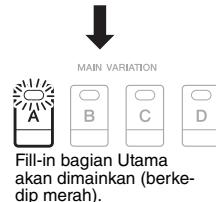
Tekan salah satu tombol MAIN VARIATION [A] – [D] untuk memilih bagian Utama yang diinginkan (tombol menyalah merah). Masing-masing adalah sebuah pola pengiring berisi beberapa hitungan dan dimainkan tanpa batas. Menekan lagi tombol MAIN VARIATION yang dipilih akan mempertahankan bagian yang sama, namun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

Fungsi AUTO FILL

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



Tekan lagi bagian Utama (menyalah merah) yang telah dipilih.



Fill-in bagian Utama akan dimainkan (berkedip merah).

• Tombol [BREAK]

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



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

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

Menyesuaikan Tempo

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

• Tombol-tombol TEMPO [-]/[+]

Tekan tombol TEMPO [-] atau [+]/[+] untuk memanggil tampilan Tempo pop-up. Gunakan tombol TEMPO [-]/[+] untuk mengurangi atau menambah tempo sepanjang rentang 5 – 500 ketukan per menit. Menahan salah satu tombol dapat mengubah nilai secara kontinu. Menekan kedua tombol TEMPO [-] dan [+]/[+] memungkinkan Anda memanggil tempo default untuk Style atau Lagu yang terakhir dipilih.

CATATAN

Jika Anda ingin menyesuaikan tempo file Audio, gunakan fungsi Bentang Waktu pada halaman 73.



Jika berupa Style audio (halaman 49), tempo maksimal untuk memainkan bagian audio akan diperlakukan di bawah tempo saat ini.

• Tombol [TAP TEMPO]

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

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



Timbul/Menghilang

• Tombol [FADE IN/OUT]

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



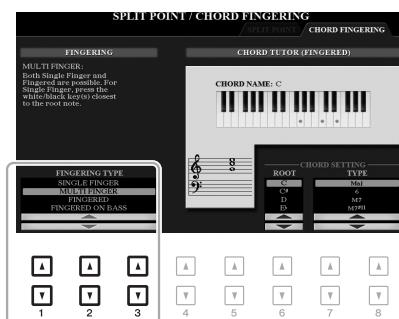
Mengubah Jenis Blocking Chord

Dengan mengubah Jenis Blocking Chord, secara otomatis Anda dapat menghasilkan pengiring yang sesuai, sekalipun Anda tidak menekan semua not yang berisi chord.

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → [A] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [\triangleright] CHORD FINGERING

2 Tekan tombol [1 $\blacktriangleleft\triangleright$] – [3 $\blacktriangleleft\triangleright$] untuk memilih jenis Blocking Chord.



CATATAN

Bila area deteksi chord diatur ke "UPPER" (halaman 59), maka hanya "FINGERED*" yang tersedia. Jenis ini pada dasarnya sama dengan "FINGERED," hanya saja "1+5," "1+8" dan Penyembunyian Chord tidak tersedia.

Jenis berikut ini dapat dipilih, misalnya.

• SINGLE FINGER

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



Chord mayor

Tekan kunci nada dasar saja.



Chord minor

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



Chord ketujuh

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



Chord ketujuh minor

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

• FINGERED

Ini memungkinkan Anda menetapkan chord dengan menekan not yang membentuk chord di bagian tangan kiri pada keyboard bila [ACMP] diaktifkan atau bila bagian LEFT diaktifkan. Untuk informasi tentang not yang harus ditekan untuk setiap chord, gunakan fungsi Tutor Chord (halaman 53) atau lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

• AI FULL KEYBOARD

Ini memungkinkan Anda memainkan apa saja, di mana saja, di keyboard dengan kedua tangan — layaknya bermain piano konvensional — dan tetap mendapatkan pengiring yang sesuai. Anda tidak perlu memikirkan penentuan chord. (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.

Menggunakan Fungsi Tutor Chord

Dengan fungsi yang diperlihatkan di bagian setengah kanan tampilan ini, Anda dapat melihat not yang harus ditekan untuk memasukkan chord. Jika Anda tahu nama chord namun tidak tahu cara memainkannya, gunakan fungsi ini. Walaupun fungsi ini memperlihatkan cara memainkan chord hanya dalam hal “FINGERED,” petunjuknya juga berguna bila memilih jenis selain “SINGLE FINGER”.

Gunakan tombol [6 ▲▼] untuk memilih dasar chord kemudian gunakan tombol [7 ▲▼] – [8 ▲▼] untuk memilih jenis chord. Not yang perlu Anda mainkan akan diperlihatkan dalam tampilan.

CATATAN

Bergantung pada chord, beberapa not dapat diabaikan.

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

2

Pengaturan Satu Sentuhan (OTS) adalah fitur andal dan secara otomatis memanggil pengaturan panel yang paling sesuai (Voice atau 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.

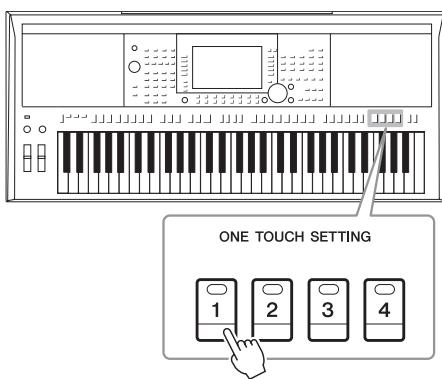
CATATAN

Untuk informasi tentang pengaturan panel yang dipanggil melalui Pengaturan Satu Sentuhan, lihat bagian OTS pada “Parameter Chart” dalam Data List (Daftar Data) pada situs web.

1 Pilih sebuah Style (langkah 1 – 2 pada halaman 48).

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

Selain memanggil langsung semua pengaturan (Voice, efek, dsb.) yang cocok dengan 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, tekan tombol [6 ▼] (OTS INFO) (bila MENU 1 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan) untuk memanggil jendela Informasi yang memperlihatkan Voice apa saja yang telah ditetapkan ke tombol-tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4] untuk Style saat ini.

CATATAN

Jika nama Voice ditampilkan dalam warna abu-abu, ini menunjukkan bahwa bagian Voice yang bersangkutan dinonaktifkan bila menekan tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4].

Untuk menutup jendela tersebut, tekan tombol [F] (CLOSE).

3 Begitu Anda memainkan chord di bagian chord, Style yang dipilih akan dimulai.

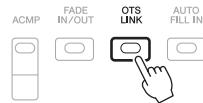
Setiap Style berisi empat pengaturan untuk Pengaturan Satu Sentuhan. Tekan tombol ONE TOUCH SETTING [1] – [4] lainnya untuk mencoba pengaturan yang lain.

CATATAN

Anda dapat mengingat pengaturan original ke Pengaturan Satu Sentuhan. Untuk instruksi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

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

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



CATATAN

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

Menemukan Karya Musik yang Cocok untuk Style Saat Ini (Repertoar)

Anda dapat mencari karya musik dan lagu yang paling cocok untuk dimainkan bersama Style saat ini dengan menggunakan Record Pencari Musik (halaman 80). Anda dapat memanggil secara otomatis pengaturan yang sesuai seperti halnya Voice, efek, dan pedal dengan memilih karya musik yang diinginkan.

Untuk penggunaan fungsi Repertoar secara optimal, kami merekomendasikan agar Anda mengimpor Record Pencari Musik (halaman 82).

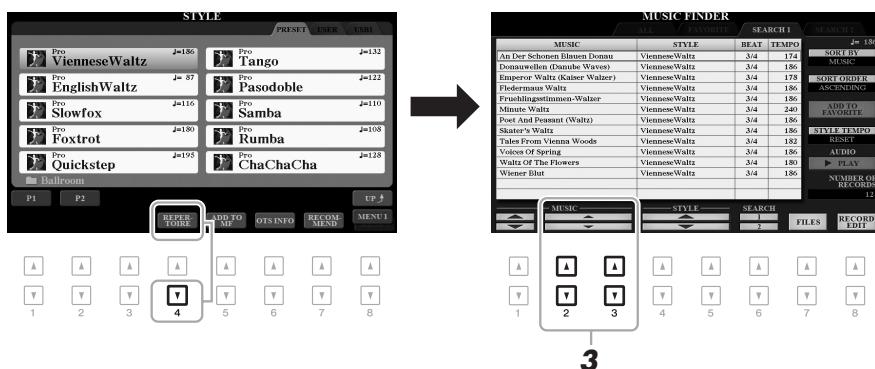
1 Pilih sebuah Style yang diinginkan (langkah 1 – 2 pada halaman 48).

2 Tekan tombol [4 ▼] (REPERTOIRE).

Tampilan MUSIC FINDER secara otomatis dipanggil, dan karya musik yang dapat dimainkan bersama Style saat ini akan diperlihatkan.

CATATAN

Pastikan bahwa MENU 1 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).



3 Gunakan tombol [2 ▲▼]/[3 ▲▼] untuk memilih karya musik (Record) yang diinginkan.

Pengaturan panel yang sesuai untuk memainkan karya musik tersebut akan dipanggil.

CATATAN

Bergantung pada Style tertentu yang dipilih, mungkin tidak ada Record yang dipanggil.

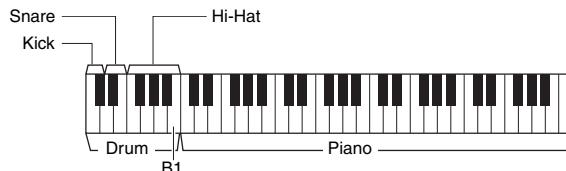
4 Begitu Anda memainkan chord di bagian chord, Style yang dipilih akan dimulai.

Memanggil Style Optimal untuk Permainan Anda (Style Recommender)

Fungsi praktis ini “merekomendasikan” Style optimal untuk permainan Anda, berdasarkan irama yang Anda mainkan untuk satu atau dua hitungan.

1 Dalam tampilan pemilihan Style (halaman 48), tekan tombol [7 ▼] (RECOMMEND) untuk memanggil tampilan STYLE RECOMMENDER.

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



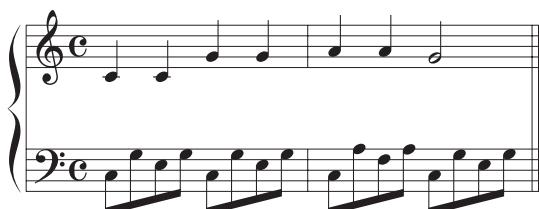
Instrumen Drum (Kick, Snare, dan Hi-Hat) ditetapkan ke sebelah kiri kunci B1 sedangkan bunyi Piano ditetapkan ke sebelah kanan.

2 Gunakan fungsi Style Recommender untuk menemukan Style.

- 2-1 Tekan tombol [J] (START) untuk memulai metronom, yang menunjukkan bahwa fungsi Style Recommender dimulai.
- 2-2 Gunakan tombol TEMPO [-]/[+] atau [TAP TEMPO] untuk menyesuaikan tempo, dan tekan tombol [E] (METRONOME) untuk memilih ketukan.
- 2-3 Mainkan apa yang ada di benak Anda pada bagian Piano (idealnya dengan menggunakan kedua tangan) atau mainkan irama pada bagian Drum sebanyak satu atau dua hitungan bersama metronom.

Permainan akan dianalisis selama beberapa detik, kemudian mulai memainkan Style yang paling direkomendasikan. Selain itu, calon Style lain yang direkomendasikan akan dicantumkan dalam tampilan.

- Contoh 1: Mainkan lagu berikut pada bagian Piano.



Style yang paling cocok dengan permainan Anda dengan tempo serupa akan dicantumkan.

- Contoh 2: Mainkan irama berikut pada bagian Drum.



Style yang berisi pola drum tempo serupa akan dicantumkan.

CATATAN

Pastikan bahwa MENU 1 diperlhatkan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).

2

CATATAN

Menekan tombol [J] akan memindah ke START dan CANCEL.

CATATAN

Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, mulailah memainkan dari hitungan berikutnya bila lagu yang ingin Anda mainkan dimulai dari tengah hitungan, atau lagu diam sebentar sebelum not pertama.

3 Pilih Style yang diinginkan dari daftar dengan menggunakan tombol [2 ▲▼] – [7 ▲▼].

Cobalah memainkan keyboard bersama Style ini untuk mengetahui apakah cocok dengan yang ingin Anda mainkan.

Jika Style yang dipanggil tidak cocok dengan yang ingin Anda mainkan, tekan tombol [J] (RETRY), kemudian kembali ke langkah 2-3.

4 Bila Anda puas dengan Style tersebut, tekan salah satu tombol [8 ▲▼] (OK) untuk keluar dari tampilan STYLE RECOMMENDER.

5 Mainkan keyboard bersama Style yang baru Anda temukan.

Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Style

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

Kanal Style

- **RHY1, 2 (Irama 1, 2):** Inilah bagian dasar sebuah Style, yang berisi pola irama drum dan perkusi.
- **BASS:** Bagian bass menggunakan beragam bunyi instrumen yang cocok dengan Style.
- **CHD1, 2 (Chord 1, 2):** Ini bagian pendukung chord ritmis, umumnya digunakan bersama Voice piano atau gitar.
- **PAD:** Bagian ini digunakan untuk instrumen yang ditahan (sustain) seperti dawai, organ, paduan suara, dsb.
- **PHR1, 2 (Frasa 1, 2):** Bagian-bagian ini digunakan untuk tabuhan drum yang enerjik, chord arpeggio, dan ekstra lain yang membuat pengiring jadi lebih menarik.

(PSR-S970)

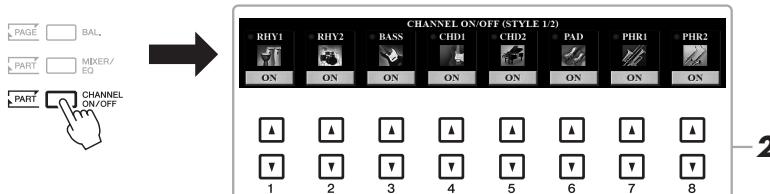
- **AUDIO:** Ini adalah bagian audio dari Style audio (halaman 49).

1 Tekan tombol [CHANNEL ON/OFF] berulang-ulang jika perlu untuk memanggil tampilan CHANNEL ON/OFF (STYLE) berisi kanal yang diinginkan.

Pada PSR-S970, ada dua halaman, 1/2 dan 2/2 untuk kanal Style. PSR-S770 hanya mempunyai satu halaman.

CATATAN

Untuk informasi tentang tampilan CHANNEL ON/OFF (SONG), lihat halaman 65.



2

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

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

CATATAN

Anda dapat menyimpan pengaturan di sini ke Memori Registrasi (halaman 85).

Untuk mengubah Voice setiap kanal

Tekan salah satu tombol [1 ▲] – [8 ▲] yang bersangkutan dengan kanal yang diinginkan untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice (halaman 36), kemudian pilih Voice yang diinginkan.

CATATAN

Kanal Audio tidak mempunyai Voice sehingga tidak dapat diubah.

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

CATATAN

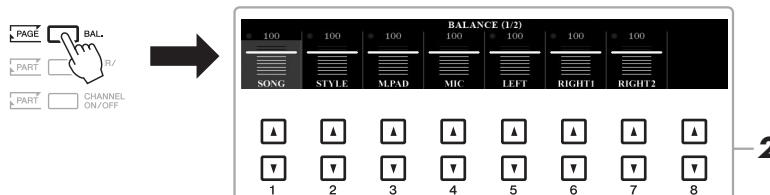
Anda juga dapat mengaktifkan/menon-aktifkan kanal Style untuk mendapatkan efek dinamis dengan menggunakan kenop LIVE CONTROL. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menetapkan berbagai fungsi pada kenop, lihat halaman 40.

Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antar Bagian

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antar bagian (Lagu, Style, LEFT, RIGHT 1/2, dsb.).

1 Tekan tombol [BAL.] sekali atau dua kali untuk memanggil halaman tampilan BALANCE yang diinginkan, berisi kanal yang diinginkan.

Ada dua halaman, 1/2 dan 2/2.



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

Di halaman BALANCE 1/2, Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara Lagu (halaman 62), Style, Multi Pad (halaman 76), mikrofon (atau gitar) dan bagian keyboard (LEFT, RIGHT1, dan 2).

CATATAN

- Anda juga dapat mengontrol keseimbangan volume antar bagian dengan menggunakan kenop LIVE CONTROL. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menetapkan berbagai fungsi pada kenop, lihat halaman 40.
- Pada halaman VOL/VOICE di tampilan MIXING CONSOLE (halaman 95), Anda dapat menye- suaikan volume untuk masing-masing bagian Lagu dan Style.

Di halaman BALANCE 2/2, Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara Lagu (MIDI), Audio (halaman 71), input suara dari jack [AUX IN], dan semua bagian keyboard (KBD). Untuk informasi tentang tombol [2 ▲▼] – [3 ▲▼], lihat halaman 74.

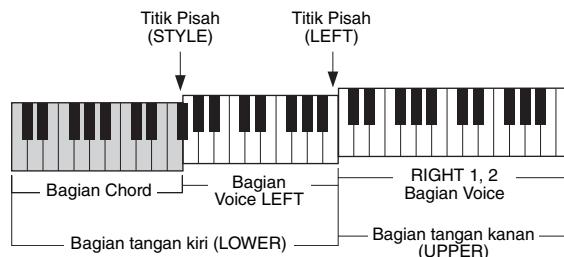
3 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan BALANCE.

CATATAN

Bila adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 telah dihubungkan ke instrumen, "WLAN" akan muncul di halaman BALANCE 2/2, dan volume input audio melalui alat bantu aplikasi iPhone/iPad (halaman 102) juga dapat disesuaikan.

Mengatur Titik Pisah

Kunci yang membagi keyboard menjadi dua bagian disebut dengan “Titik Pisah”. Ada dua Titik Pisah: Titik Pisah (LEFT) dan Titik Pisah (STYLE).



• Titik Pisah (LEFT):

Membagi keyboard menjadi bagian tangan kiri (LOWER) dan bagian tangan kanan (UPPER).

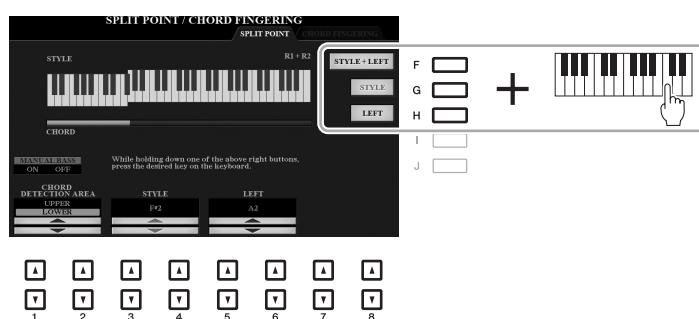
• Titik Pisah (STYLE):

Membagi bagian tangan kiri (LOWER) menjadi bagian Chord dan bagian Voice LEFT.

1 Panggil tampilan Titik Pisah.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [A] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀] SPLIT POINT

2 Atur Titik Pisah.



CATATAN

Anda juga dapat menetapkan setiap Titik Pisah menurut nama not, dengan menggunakan tombol [3 ▲▼]–[6 ▲▼].

[F]	STYLE + LEFT	Mengatur Titik Pisah (STYLE) dan Titik Pisah (LEFT) ke not yang sama. Tekan tombol [F] dan putarlah putaran Data. Anda juga dapat menetapkan Titik Pisah secara langsung dari keyboard dengan menekan kunci yang diinginkan pada keyboard sambil menahan tombol [F].
[G]	STYLE	Mengatur Titik Pisah masing-masing. Tekan salah satu tombol yang diinginkan dan putarlah putaran Data. Anda juga dapat menetapkan Titik Pisah secara langsung dari keyboard dengan menekan kunci yang diinginkan pada keyboard sambil menahan tombol yang sesuai, [G] atau [H].
[H]	LEFT	CATATAN Titik Pisah (LEFT) tidak dapat diatur lebih rendah daripada Titik Pisah (STYLE).

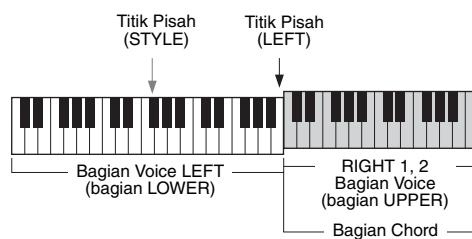
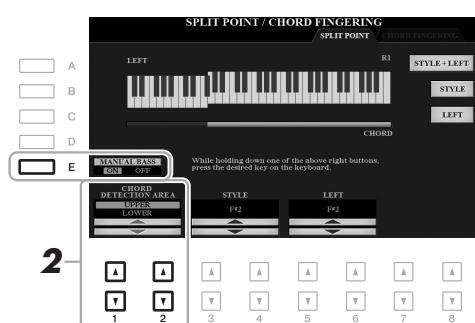
Menetapkan Chord Dengan Tangan Kanan Anda Sambil Memainkan Bass Dengan Tangan Kiri Anda

Dengan mengubah area deteksi chord dari bagian tangan kiri ke bagian tangan kanan, Anda dapat memainkan bagian bass dengan tangan kiri Anda sambil menggunakan tangan kanan untuk mengontrol playback Style.

1 Panggil tampilan Titik Pisah.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [A] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀] SPLIT POINT

2 Gunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] untuk mengatur CHORD DETECTION AREA ke “UPPER”.



Dengan pengaturan ini, seluruh bagian tangan kanan (UPPER) berfungsi sebagai bagian Chord, begitu pula untuk permainan melodi. Dalam kondisi ini, perhatikan hal-hal berikut:

- Di bagian tangan kanan (UPPER), Anda dapat menetapkan jenis chord saat memainkan melodi.
- Bila fungsi Bass Manual diaktifkan melalui tombol [E], Voice untuk bagian Bass dari Style saat ini akan dibungkam dan ditetapkan ke bagian tangan kiri (LOWER).
- Pengaturan Blocking Chord (halaman 52) akan diatur ke jenis tertentu (“FINGERED*”) secara otomatis, dalam hal ini Anda harus menekan tiga atau beberapa not secara bersamaan untuk memasukkan chord. Menekan dua not atau kurang tidak akan mengubah jenis chord.
- Titik Pisah (STYLE) tidak tersedia.

CATATAN

Jenis ini pada dasarnya sama dengan “FINGERED,” hanya saja “1+5,” “1+8” dan Penyembunyian Chord tidak tersedia.

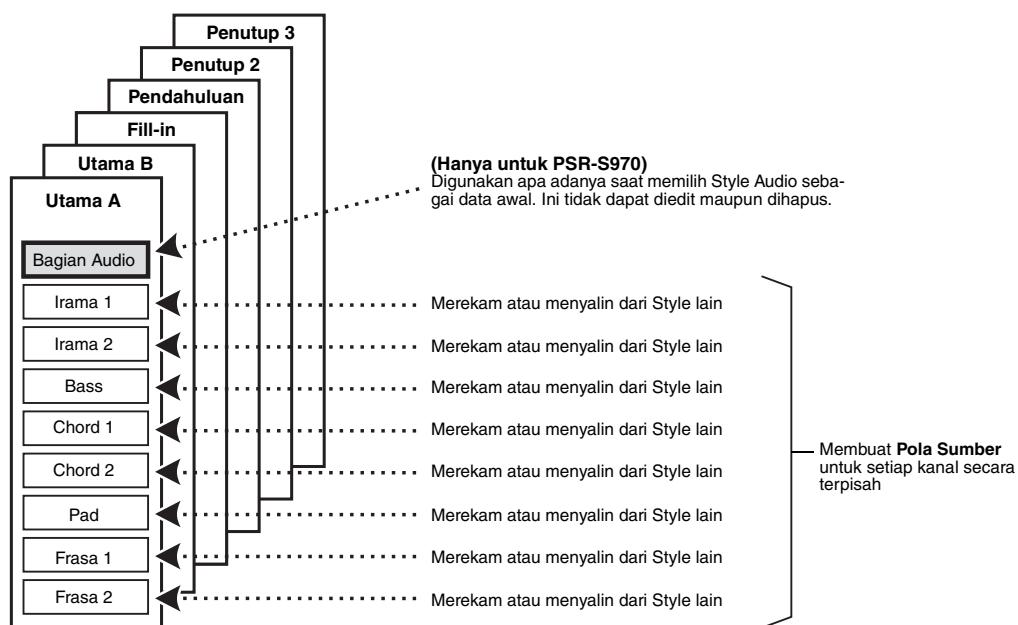
Membuat/Mengedit Style (Style Creator)

Fungsi Style Creator memungkinkan Anda membuat berbagai Style orisinal dengan merekam pola irama dari keyboard dan menggunakan data Style yang sudah direkam. Pada dasarnya, pilih Style preset yang paling mendekati jenis yang ingin Anda buat, kemudian rekam pola irama, bagian bass, pendukung chord, atau frasa (disebut dengan "Pola Sumber" dalam Style Creator) untuk setiap kanal setiap Bagian.

Bagian ini memberikan pendahuluan singkat mengenai fungsi Style Creator. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menggunakan fungsi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Struktur Data Style — Pola Sumber

Sebuah Style terbuat dari beberapa Bagian berbeda (Pendahuluan, Utama, Penutup, dsb.) dan masing-masing Bagian memiliki delapan kanal terpisah, masing-masing disebut dengan “Pola Sumber”. Dengan fitur Style Creator, Anda dapat membuat sebuah Style dengan merekam secara terpisah Pola Sumber untuk setiap kanal, atau dengan mengimpor data pola dari Style lain yang ada.



Mengedit Bagian Irama dari sebuah Style (Pengaturan Drum)

Bagian Irama dari sebuah Style preset terdiri dari sebuah Kit Drum preset, dan setiap bunyi drum ditetapkan ke not terpisah. Anda mungkin perlu mengubah penetapan not dan bunyi, atau membuat pengaturan lebih detail seperti keseimbangan volume, efek, dsb. Dengan menggunakan fungsi Pengaturan Drum dari Style Creator, Anda dapat mengedit bagian Irama dari sebuah Style dan menyimpannya sebagai sebuah Style orisinal. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Fitur Lanjutan

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



Pengaturan terkait playback Style: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [G] STYLE SETTING

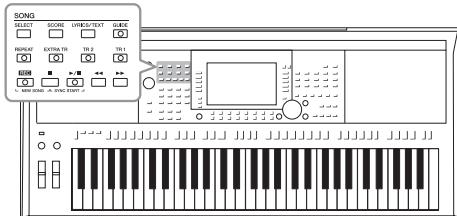
Mengingat Pengaturan Satu Sentuhan orisinal: [MEMORY] + ONE TOUCH SETTING [1] – [4]

Membuat/mengedit Style (Style Creator): [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [A] STYLE CREATOR

- Perekaman Realtime: → TAB [◀] BASIC
- Perekaman Langkah: → TAB [▶] EDIT → [G] STEP REC
- Perakitan Style: → TAB [◀][▶] ASSEMBLY
- Mengedit rasa ritmis: → TAB [◀][▶] GROOVE
- Mengedit data untuk setiap kanal: → TAB [◀][▶] CHANNEL
- Membuat pengaturan Format File Style: → TAB [◀][▶] PARAMETER
- Mengedit bagian irama pada Style (Pengaturan Drum) → TAB [◀] BASIC → [G] DRUM SETUP

Lagu

– Memainkan, Mempraktikkan, dan Merekam Lagu –



Untuk PSR-S970/S770, yang dimaksud “Lagu” adalah lagu-lagu MIDI berisi lagu preset, file berformat MIDI yang tersedia secara komersial, dsb. Selain dapat memainkan Lagu dan mendengarkannya, Anda juga dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu dan merekam permainan Anda sebagai sebuah Lagu.

CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang playback dan perekaman file audio, lihat halaman 71.

Playback Lagu

Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut.

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

CATATAN

Untuk informasi tentang format data yang kompatibel, lihat halaman 8.

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 100.

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



- 2 Gunakan tombol TAB [\leftarrow][\rightarrow] untuk memilih lokasi Lagu yang diinginkan.
- 3 Pilih Lagu yang diinginkan dengan menggunakan tombol [A] – [J].

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



CATATAN

Anda dapat melakukan transposisi playback Lagu (halaman 38).

Mengantre Lagu berikutnya untuk playback

Saat sebuah Lagu sedang dimainkan, Anda dapat mengantrekan Lagu berikutnya untuk playback. Hal ini memudahkan untuk merangkainya ke Lagu berikutnya dengan mulus selama pertunjukan langsung. Pilih Lagu yang ingin Anda mainkan berikutnya dalam tampilan Pemilihan Lagu, saat sebuah Lagu sedang dimainkan. Tanda “NEXT” muncul di bagian kanan atas nama Lagu yang bersangkutan. Untuk membatalkan pengaturan ini, tekan tombol [7 ▼] (NEXT CANCEL).

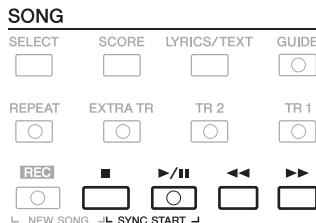
CATATAN

Pastikan bahwa MENU 1 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).

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



Pengoperasian yang menyangkut playback



- Sinkronisasi Mulai** ...Saat playback berhenti, tahan tombol SONG [■] (STOP) dan tekan tombol [▶/ ■] (PLAY/PAUSE). Tombol [▶/ ■] (PLAY/PAUSE) berkedip, menunjukkan status siaga. Anda dapat memulai playback begitu Anda memainkan keyboard. Untuk membatalkan fungsi Sinkronisasi Mulai, tekan tombol SONG [■] (STOP).

- Jeda**Tekan tombol [▶/ ■] (PLAY/PAUSE) selama playback. Menekannya lagi akan melanjutkan playback Lagu dari posisi saat ini.

- Mundur/Maju Cepat**Tekan [◀◀] (REW) atau [▶▶] (FF) selama playback atau saat Lagu dihentikan. Menekan salah satu tombol sekali akan memundurkan/memajukan satu hitungan. Menahan salah satu tombol akan menggulir mundur/maju terus-menerus.

CATATAN

- Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara Lagu dan keyboard (halaman 57). Pada halaman VOL/VOICE di tampilan Konsol Pencampur (halaman 95), Anda dapat menyesuaikan volume setiap kanal Lagu.
- Anda juga dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara Lagu dan Audio (halaman 74).

CATATAN

Anda juga dapat mengaktifkan atau menonaktifkan bagian tertentu (halaman 65).

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

Untuk Lagu yang tidak berisi Tanda Frasa



CATATAN

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

Untuk Lagu yang berisi Tanda Frasa
Anda dapat mengubah unit untuk memundurkan/memajukan dengan menekan tombol [D] (BAR) atau [E] (PHRASE MARK).



- **Menyesuaikan Tempo**

.....Sama prosedurnya dengan tempo Style. Lihat halaman 51.

- **Timbul/Menghilang** ...Sama prosedurnya dengan Style. Lihat halaman 52.

Menampilkan Notasi Musik (Skor)

Anda dapat melihat notasi musik (skor) untuk Lagu yang dipilih.

1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 3 pada halaman 62).

2 Tekan tombol [SCORE] untuk memanggil tampilan SCORE.

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



CATATAN

Instrumen ini dapat menampilkan notasi musik Lagu yang telah direkam, atau file MIDI yang tersedia secara komersial (hanya yang memungkinkan perangkat untuk menunjukkan notasi).

CATATAN

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

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

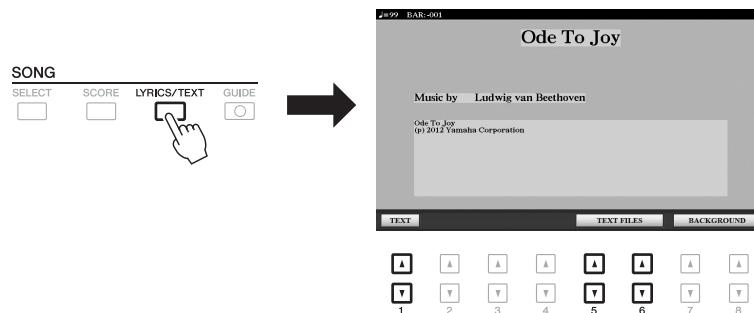
Menampilkan Lirik/Teks

Bila Lagu yang dipilih berisi data lirik, Anda dapat melihatnya pada tampilan instrumen. Sekalipun Lagu tidak berisi data lirik, Anda dapat melihat lirik pada tampilan dengan memuat file teks (file .txt kurang dari 60 KB) yang telah dibuat pada komputer melalui flash-drive USB. Tampilan teks memungkinkan aneka kemampuan yang berguna dan praktis, seperti memperlihatkan lirik, bagan chord, dan not permainan.

1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 3 pada halaman 62).

2 Tekan tombol [LYRICS/TEXT] untuk memanggil tampilan LYRICS/TEXT.

Anda dapat berpindah antara tampilan LYRICS dan tampilan TEXT dengan menggunakan tombol [1 ▲▼].



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

Untuk melihat file teks pada tampilan TEXT, tekan salah satu tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (TEXT FILES) untuk memanggil tampilan Pemilihan File dan pilih yang diinginkan yang dibuat pada komputer Anda.

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

CATATAN

Bila lirik menjadi berantakan atau tidak dapat dibaca, Anda mungkin perlu mengubah pengaturan Bahasa Lirik: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING.

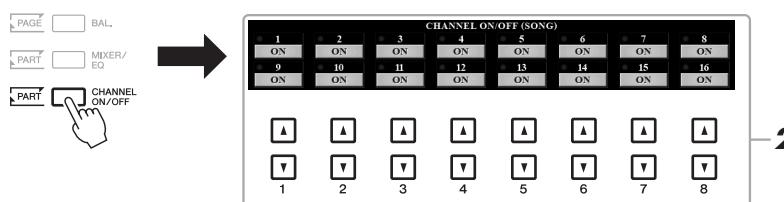
CATATAN

(PSR-S970) Lirik (teks) dapat ditampilkan pada monitor eksternal (halaman 99).

Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Lagu

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

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



CATATAN

Informasi tentang pemilihan File Teks dapat direkam ke Memori Registrasi (halaman 85).

CATATAN

Anda dapat berpindah ke halaman teks berikutnya/sebelumnya secara praktis dengan menetapkan fungsi ke pedal kaki: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [D] CONTROLLER → TAB [◀] FOOT PEDAL

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

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

CATATAN

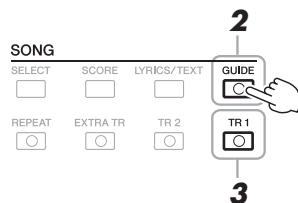
Biasanya, setiap bagian direkam ke kanal berikut ini.
Kanal 1 – 3: bagian keyboard (RIGHT 1, LEFT, RIGHT 2)
Kanal 5 – 8: Bagian Multi Pad
Kanal 9 – 16: Bagian Style

Praktik Satu Tangan dengan Fungsi Panduan

Anda dapat membungkam bagian tangan kanan untuk mencoba mempraktikkan sendiri bagian tersebut. Penjelasan di sini berlaku saat Anda mempraktikkan bagian tangan kanan dengan “Follow Lights” pada fungsi Panduan. Anda dapat mempraktikkan dengan kemampuan sendiri — karena pengiring akan menunggu Anda untuk memainkan not dengan benar. Dalam tampilan SCORE, Anda dapat melihat not yang akan dimainkan dan posisi saat ini.

1 Pilih sebuah Lagu dan panggil tampilan SCORE (halaman 64).

2 Aktifkan tombol [GUIDE].



3 Nonaktifkan tombol [TR 1] untuk membungkam bagian tangan kanan.

Anda sekarang dapat memainkan bagian itu sendirian.

CATATAN

Biasanya, Ch 1 (bagian tangan kanan) ditetapkan ke tombol [TR 1], Ch 2 (bagian tangan kiri) ditetapkan ke tombol [TR 2], dan Ch 3 – 16 ditetapkan ke tombol [EXTRA TR].

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



Praktikkan bagian yang tadi dibungkam sambil melihat tampilan SCORE. Playback bagian kiri dan ekstra akan menunggu Anda memainkan not dengan benar.

Setelah Anda praktikkan, nonaktifkan tombol [GUIDE].

Fungsi panduan lainnya

Selain fungsi “Follow Lights” yang dijelaskan di atas, ada beberapa fungsi lain di fitur Panduan, untuk mempraktikkan pengaturan waktu memainkan kunci (Any Key), untuk Karaoke atau untuk mempraktikkan lagu dengan kecepatan sendiri (Your Tempo).

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING → TAB [◀] GUIDE/CHANNEL → [A]/[B] GUIDE MODE

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

Playback Pengulangan

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

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



CATATAN

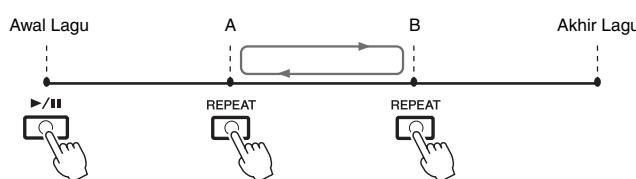
Anda dapat memainkan beberapa Lagu berulang-ulang: [FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → [H] SONG SETTING → TAB [\blacktriangleright] OTHERS → [G] REPEAT MODE.

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

3

- 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 3 pada halaman 62).
- 2 Tekan tombol SONG [$\blacktriangleright/\blacksquare$] (PLAY/PAUSE) untuk memulai playback.
- 3 Tetapkan rentang pengulangan.

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



CATATAN

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

- 4 Untuk menghentikan playback, tekan tombol SONG [\blacksquare] (STOP).

Posisi Lagu kembali ke Titik A dan menekan tombol SONG [$\blacktriangleright/\blacksquare$] (PLAY/PAUSE) memungkinkan Anda memulai dari titik itu lagi.

Setelah selesai mempraktikkan, tekan tombol [REPEAT] untuk menonaktifkan playback Pengulangan.

CATATAN

Bila Anda ingin mengulang dari atas Lagu ke tengah Lagu:

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

Menetapkan rentang pengulangan saat Lagu dihentikan

- 1 Majukan Lagu dengan cepat ke Titik A, kemudian tekan tombol [REPEAT].
- 2 Majukan Lagu dengan cepat ke Titik B, kemudian tekan lagi tombol [REPEAT].

Merekam Permainan Anda

Anda dapat merekam permainan sendiri dan menyimpannya sebagai file MIDI (SMF format 0) ke drive USER atau flash-drive USB. Karena data yang terrekam berupa MIDI, Anda dapat dengan mudah mengedit Lagu.

Ada dua metode perekaman:

- **Rekam Cepat.....lihat bagian bawah**

Anda dapat merekam semua bagian permainan Anda sekaligus atau hanya bagian tertentu (bagian tangan kanan, tangan kiri, atau playback Style).

- **Perekaman Multi Trackhalaman 69**

Anda dapat merekam data ke setiap kanal satu per satu, untuk membuat Lagu tunggal, multi-bagian. Penetapan kanal/bagian dapat diubah dengan bebas.

CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang perekaman lagu (file) audio, lihat halaman 74.

CATATAN

Data audio seperti kanal irama yang dibuat melalui data audio untuk Style Audio (halaman 49), Multi Pad Audio Link (halaman 78), dan file audio (halaman 71) tidak dapat direkam ke Lagu MIDI.

Rekam Cepat

Sebelum merekam, lakukan pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Voice/Style. Pada perekaman ini, setiap bagian akan direkam ke kanal-kanal berikut.

- **Bagian keyboard:** kanal 1 – 3
- **Bagian Multi Pad:** kanal 5 – 8
- **Bagian Style:** kanal 9 – 16

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



Sebuah Lagu kosong untuk perekaman akan dibuat secara otomatis, dan nama Lagu pada tampilan Utama (halaman 24) akan diatur ke “NewSong”.

2 Tekan tombol SONG [REC].



Tombol [REC] dan [▶/ ■] (PLAY/PAUSE) berkedip, menunjukkan status siaga.

3 Mulai merekam.

Anda dapat memulai perekaman dengan memainkan keyboard, memulai Style, memainkan Multi Pad, atau menekan tombol SONG [▶/ ■] (PLAY/PAUSE).



CATATAN

Untuk membatalkan perekaman, tekan tombol [■] (STOP) sebelum beralih ke langkah 3.

CATATAN

Anda dapat menggunakan metronom (halaman 37) saat merekam; walaupun demikian, bunyi metronom tidak akan direkam.

4 Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol SONG [■] (STOP) untuk menghentikan perekaman.



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

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



- 6** Simpan permainan yang telah direkam sebagai sebuah Lagu.

- 6-1** Tekan tombol SONG [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.
- 6-2** Simpan data yang telah direkam sebagai file dengan mengikuti instruksi pada halaman 28.

PEMBERITAHUAN

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

Merekam bagian tertentu

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

Menekan tombol [EXTRA TR] sambil menahan tombol [REC] akan memungkinkan perekaman playback Style dan Multi Pad saja.

Merekam Setiap Kanal Satu Per Satu (Perekaman Multi Track)

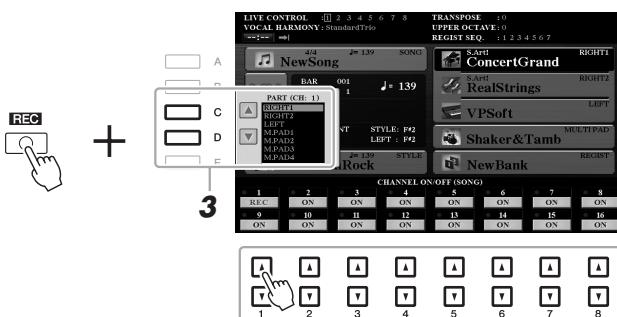
Anda dapat membuat Lagu yang terdiri dari 16 kanal dengan merekam permainan Anda ke setiap kanal satu per satu. Dalam merekam karya piano, misalnya, Anda dapat merekam bagian tangan kanan ke kanal 1 kemudian merekam bagian tangan kiri ke kanal 2, yang memungkinkan Anda membuat sebuah karya lengkap yang mungkin sulit dimainkan langsung dengan kedua tangan sekaligus. Untuk merekam permainan dengan playback Style, misalnya, rekam playback Style ke kanal 9 – 16, kemudian rekam melodi ke kanal 1 sambil mendengarkan playback Style yang sudah direkam. Sebelum merekam, lakukan pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Voice/Style.

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

Sebuah Lagu kosong untuk perekaman akan dibuat secara otomatis, dan nama Lagu pada tampilan Utama (halaman 24) akan diatur ke “NewSong”.

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

Untuk membatalkan status REC kanal tersebut, tekan tombol kanal yang diinginkan.



- 3** Gunakan tombol [C]/[D] untuk mengubah penetapan bagian bagi kanal yang akan direkam.

CATATAN

Untuk membatalkan perekaman, tekan tombol [■] (STOP) sebelum beralih ke langkah 4.

4 Mulai merekam.

Anda dapat memulai perekaman dengan memainkan keyboard, memulai Style, memainkan Multi Pad, atau menekan tombol SONG [▶/ ■] (PLAY/PAUSE).



5 Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol SONG [■] (STOP) untuk menghentikan perekaman.

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

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

7 Rekam permainan Anda ke kanal lain dengan mengulangi langkah-langkah 2 hingga 6 di atas.

8 Simpan permainan yang telah direkam sebagai sebuah Lagu.

- 8-1** Tekan tombol SONG [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.
- 8-2** Simpan data yang telah direkam sebagai file dengan mengikuti instruksi pada halaman 28.

CATATAN

Fungsi Pengaktif Ulang Style (halaman 40) tidak dapat digunakan bila Anda sedang overdubbing (melapis track) data yang ada.

PEMBERITAHUAN

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

Fitur Lanjutan

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



Mengedit pengaturan Notasi Musik:

tombol [SCORE] → [1 ▲▼] – [8 ▲▼]

Mengedit pengaturan tampilan Lirik/Teks:

tombol [LYRICS/TEXT] → [1 ▲▼] – [8 ▲▼]

Menggunakan fitur Pengiring Otomatis dengan Playback Lagu:

SONG [■] + [▶/■] → [ACMP] → STYLE CONTROL
[SYNC START] → STYLE CONTROL [START/STOP]

Parameter yang berkaitan dengan Playback Lagu:

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [H] SONG SETTING

- Keyboard dan praktik vokal menggunakan fungsi Panduan:
- Memainkan bagian-bagian dengan Teknologi Pembantu Permainan:

→ TAB [◀] GUIDE/CHANNEL

→ TAB [▶] OTHERS → [6 ▲▼]/[7 ▲▼] P.A.T.

Membuat/Mengedit Lagu (Song Creator):

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [B] SONG CREATOR

- Merekam melodi (Perekaman Langkah):
- Merekam chord (Perekaman Langkah):
- Memilih parameter pengaturan yang direkam ke posisi atas Lagu
- Merekam ulang bagian tertentu — Penimpaan:
- Mengedit kejadian kanal:
- Mengedit kejadian chord, not, kejadian Eksklusif Sistem, dan lirik:

→ TAB [◀][▶] 1-16

→ TAB [◀][▶] CHORD

→ TAB [◀][▶] SETUP

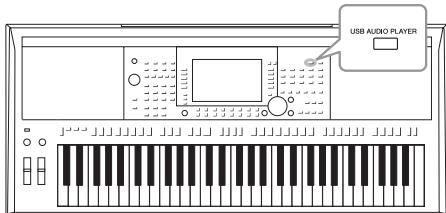
→ TAB [◀] REC MODE

→ TAB [◀][▶] CHANNEL

→ TAB [◀][▶] CHORD, 1-16, SYS/EX. atau LYRICS

Pemutar/Perekam Audio USB

– Playback dan Merekam File Audio –



Fungsi Pemutar/Perekam Audio USB yang praktis memungkinkan Anda memainkan file audio (WAV atau MP3) yang disimpan ke flash-drive USB — langsung dari instrumen. Selain itu, karena Anda dapat merekam permainan dan rekaman sebagai data audio (.WAV) ke flash-drive USB, file tersebut dapat dimainkan pada komputer, dibagikan pada teman, dan merekam CD sendiri untuk dinikmati.

CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang playback dan perekaman Lagu MIDI, lihat halaman 62.

Memainkan Kembali File Audio

Anda dapat memainkan kembali file audio yang telah disimpan ke flash-drive USB dalam format berikut.

- WAVLaju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo
- MP3MPEG-1 Audio Layer-3: Laju sampel 44,1/48,0 kHz, 64 – 320 kbps dengan laju bit bervariasi, mono/stereo

CATATAN

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

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

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menhubungkan Perangkat USB" pada halaman 100.

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

CATATAN

Saat memilih file audio (WAV) yang dinginkan dalam fungsi Multi Pad Audio Link (langkah 5 pada halaman 78), tombol [USB AUDIO PLAYER] tidak berfungsi.



- 3 Tekan tombol [H] (FILES) untuk memanggil tampilan Pemilihan File Audio.

- 4 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih file yang diinginkan.**



CATATAN

Waktu pemuatan file Audio sedikit lebih lama daripada file lainnya.

Melihat informasi file Audio

Menekan tombol [6 ▼] (INFO) akan memanggil jendela Informasi di mana Anda dapat melihat nama file, lokasi, laju sampel, dsb. dari file berbingkai merah yang dipilih.

CATATAN

Pastikan bahwa MENU 1 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).

Untuk menutup jendela tersebut, tekan tombol [F] (OK).

- 5 Tekan tombol [7 ▼] (AUDIO PLAY) untuk memulai playback.**

Tampilan secara otomatis dikembalikan ke USB AUDIO PLAYER.

- 6 Untuk menghentikan playback, tekan tombol [2 ▲▼] (STOP).**



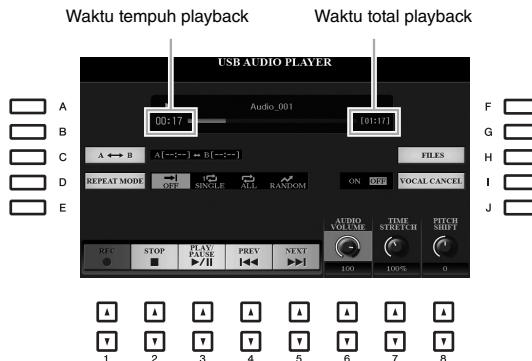
CATATAN

Pastikan bahwa MENU 1 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).

PEMBERITAHUAN

Jangan mencoba melepaskan flash-drive USB atau mematiikan instrumen selama playback. Hal tersebut dapat merusak data di flash-drive USB.

Pengoperasian yang menyangkut playback



[2 ▲▼]	STOP	Menghentikan playback.
[3 ▲▼]	PLAY/PAUSE	Memulai atau menghentikan playback sementara pada posisi saat ini.
[4 ▲▼]	PREV	Menekan tombol ini akan memilih file sebelumnya; menahannya akan terus memundurkan hingga file saat ini (dalam detik).
[5 ▲▼]	NEXT	Menekan tombol ini akan memilih file berikutnya; menahannya akan terus memajukan hingga file saat ini (dalam detik).
[6 ▲▼]	AUDIO VOLUME	Menyesuaikan volume file audio saat ini. CATATAN Keseimbangan volume antara playback Lagu dan playback file audio dapat disesuaikan melalui tombol [BAL.]. Untuk instruksi, lihat halaman 74.
[7 ▲▼]	TIME STRETCH	Menyesuaikan kecepatan playback dengan membentang/memadatkan audio, dibandingkan dengan kecepatan orisinal 100%. Semakin tinggi nilainya semakin cepat temponya. CATATAN <ul style="list-style-type: none">Nilainya dapat disesuaikan dari 70% hingga 160%.Bentang Waktu tidak dapat diterapkan pada file MP3 dengan laju sampel 48,0 kHz.
[8 ▲▼]	PITCH SHIFT	Menggeser titinada antara -12 dan 12 dalam interval seminada. CATATAN Pergeseran Titinada tidak dapat diterapkan pada file MP3 dengan laju sampel 48,0 kHz.
[I]	VOCAL CANCEL	Menyembunyikan atau melemahkan posisi tengah bunyi stereo. Ini memungkinkan Anda bernyanyi style "karaoke" cukup dengan dukungan instrumental, karena bunyi vokal biasanya di tengah citra stereo dalam rekaman.

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

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

- Untuk mengatur titik A, tekan tombol [C] bila playback mencapai titik yang diinginkan. Waktu yang diatur sebagai titik A ditampilkan di "A [--::--]" dalam tampilan, dan diberi tanda aksen pertama dalam bar progres playback.
 - Untuk mengatur titik B, tekan tombol [C] lagi bila playback mencapai titik yang diinginkan. Waktu yang diatur sebagai titik B ditampilkan di "B [--::--]" dalam tampilan, dan diberi tanda aksen kedua dalam bar progres playback.
- Bagian A-B dari file audio sekarang akan dimainkan berulang-ulang.

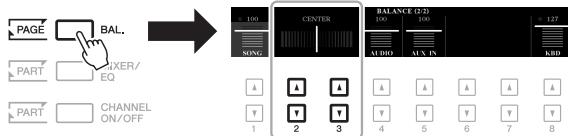
- Untuk membatalkan playback Pengulangan, tekan lagi tombol [C].

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

- **Nonaktif**..... Memainkan hingga file yang dipilih, kemudian berhenti.
- **Tunggal**..... Memainkan hingga file yang dipilih secara berulang-ulang.
- **Semua** Melanjutkan playback hingga semua file dalam folder yang saat ini dipilih, berulang-ulang.
- **Acak** Secara acak dan berulang-ulang memainkan semua file dalam folder saat ini.

Menyesuaikan Keseimbangan Volume Antara Lagu dan Keyboard

Menekan tombol [BAL.] sekali atau dua kali akan memanggil tampilan BALANCE (2/2). Dalam tampilan ini, Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara Lagu (MIDI) dan Audio dengan menggunakan tombol [2 ▲▼] – [3 ▲▼]. Bila ini diatur ke CENTER, tingkat Lagu dan Audio akan sama. Untuk mengatur ulang keseimbangan dengan cepat ke CENTER, tekan tombol [2 ▲] dan [3 ▲] (atau [2 ▼] dan [3 ▼]) secara bersamaan.



CATATAN

Untuk informasi selengkapnya tentang tampilan BALANCE, lihat halaman 57.

Merekam Permainan Anda sebagai Audio

Anda dapat merekam permainan sebagai file audio (format WAV — laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo) secara langsung ke flash-drive USB.

Bunyi yang dapat direkam:

- Bunyi yang dihasilkan melalui semua bagian keyboard (LEFT, RIGHT 1, 2), bagian Lagu, bagian Style, dan bagian Multi Pad.
- Bunyi pemutar audio portabel yang disalurkan melalui jack [AUX IN].
- Bunyi mikrofon atau gitar yang disalurkan melalui jack [MIC/GUITAR INPUT].

Jumlah waktu perekaman maksimal:

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

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menyambungkan Perangkat USB" pada halaman 100.

CATATAN

Jika Anda ingin merekam beragam bagian secara terpisah atau mengedit data setelah merekam pada instrumen ini, rekamlah sebagai file MIDI (halaman 68).

CATATAN

Data yang tidak dapat direkam meliputi: Lagu yang dilindungi oleh hak cipta (seperti Lagu preset), dan bunyi metronom.

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

2 Buat pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Voice/Style dan koneksi mikrofon (jika Anda ingin merekam vokal).

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



CATATAN

Flash-drive USB "USB1" akan dipilih sebagai tempat tujuan rekaman bila ada beberapa flash-drive USB yang dihubungkan.

4 Gunakan tombol [1 ▲▼] (REC) untuk memasuki siaga perekaman.

Tombol [PLAY/PAUSE] di tampilan berkedip.

Waktu dapat direkam



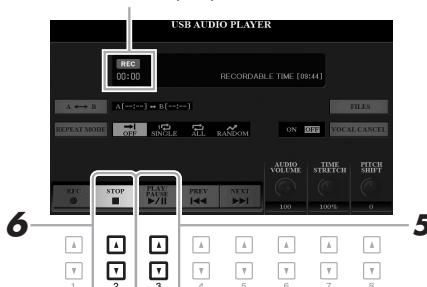
CATATAN

Anda dapat menggunakan metronom (halaman 37) saat merekam; walaupun demikian, bunyi metronom tidak akan direkam.

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

Waktu perekaman yang ditempuh akan ditampilkan dalam tampilan saat merekam.

Waktu tempuh perekaman



PEMBERITAHUAN

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

6 Setelah Anda menyelesaikan permainan, gunakan tombol [2 ▲▼] (STOP) untuk menghentikan perekaman.

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

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

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

CATATAN

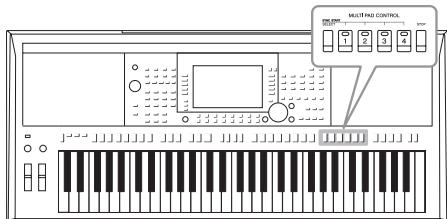
Operasi perekaman dilanjutkan, sekalipun Anda menutup tampilan USB AUDIO PLAYER dengan menekan tombol [EXIT]. Tekan tombol [USB AUDIO PLAYER] untuk memanggil tampilan USB AUDIO PLAYER lagi, kemudian hentikan rekaman dengan menekan tombol [2 ▲▼] (STOP).

CATATAN

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

Multi Pad

– Menambahkan Frasa Musik pada Permainan Anda –



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

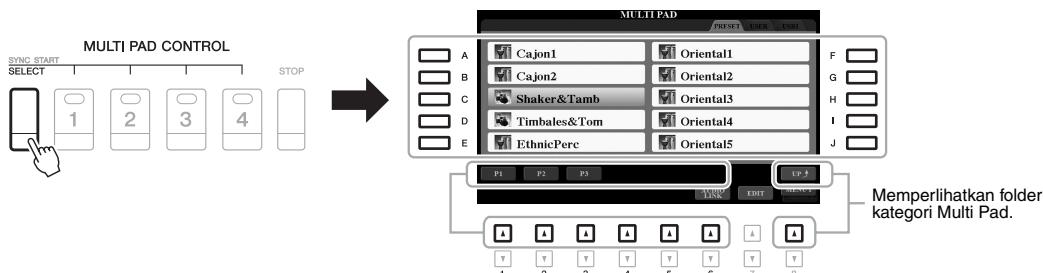
Multi Pad dikelompokkan dalam beberapa Bank yang masing-masing berisi empat. Instrumen ini menyediakan aneka Bank Multi Pad dalam aneka genre musik.

Terlebih, fungsi Multi Pad Audio Link memungkinkan Anda membuat pad baru dengan data audio (file WAV) untuk dimainkan kembali selama permainan Anda.

Memainkan Multi Pad

Bagian ini hanya membahas cara memainkan kembali Multi Pad. Walau demikian, Anda juga dapat memainkan Multi Pad selama memainkan Style/Lagu untuk membuat permainan jadi lebih menarik.

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



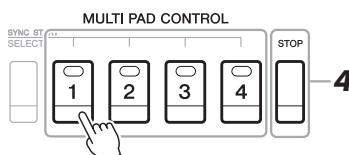
- 2 Tekan salah satu tombol **[A] – [J]** untuk memilih bank yang diinginkan.

Anda dapat memanggil halaman lain dengan menekan tombol yang menyatakan nomor halaman itu (P1, P2 ...) atau menekan tombol **MULTI PAD CONTROL [SELECT]** berulang-ulang.

Tekan tombol **[8 ▲] (UP)** untuk memanggil folder tingkat lebih tinggi yang digunakan untuk mengkategorikan Multi Pad.

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

Frasi 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 memainkan sekali dan berhenti bila mencapai akhir. Yang lain akan dimainkan berulang-ulang (loop).

CATATAN

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

4 Tekan tombol [STOP] untuk berhenti memainkan Multi Pad.

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

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

- **Hijau:** Menunjukkan bahwa pad tersebut berisi data (frasa).
- **Merah:** Menunjukkan bahwa pad tersebut sedang dimainkan.
- **Merah (berkedip):** Menunjukkan bahwa pad tersebut sedang siaga (Sinkronisasi Mulai; lihat di bawah).
- **Mati:** Menunjukkan pad yang bersangkutan tidak berisi data dan tidak dapat dimainkan.

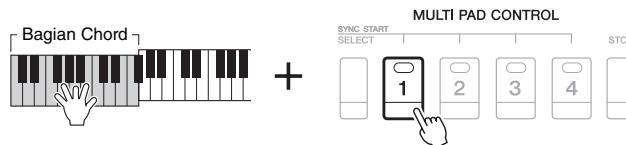
CATATAN

- Saat Style atau Lagu sedang dimainkan, menekan tombol Multi Pad akan memulai playback di atas hitungan berikutnya. Bila Style atau Lagu dihentikan, menekan tombol Multi Pad akan memulai playback dengan segera.
- Saat Style atau Lagu dimainkan, menekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] atau SONG [■] (STOP) juga akan menghentikan playback Multi Pad. Saat Style maupun Lagu dimainkan, menekan tombol SONG [■] (STOP) akan menghentikan playback Lagu, Style, dan Multi Pad.

Menggunakan Pencocokan Chord

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

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



CATATAN

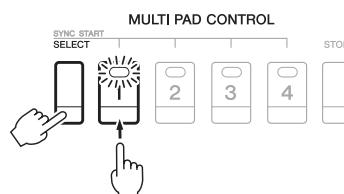
- Beberapa Multi Pad tidak dipengaruhi oleh Pencocokan Chord.
- Multi Pad yang dikategorikan dalam folder "DJ Phrase" khusus dibuat untuk Style DJ (halaman 49), dan hanya kunci dasar yang dapat diubah.

Menggunakan Fungsi Sinkronisasi Mulai di Multi Pad

Anda 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 bahwa statusnya 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 chord di bagian chord, atau mainkan sebuah Style.

Jika Anda membuat Multi Pad jadi siaga selama playback Style atau Lagu, menekan not apa saja (bila [ACMP] nonaktif) atau memainkan sebuah chord di bagian chord (bila [ACMP] aktif) akan memulai playback Multi Pad di atas hitungan berikutnya.

CATATAN

Bila ada dua atau beberapa Multi Pad dalam status siaga, menekan salah satu tombol akan memulai playback simultan untuk semua Multi Pad.

Membuat Multi Pad bersama file Audio (Multi Pad Audio Link)

Anda dapat membuat Multi Pad baru dengan membuat link bersama file audio (format WAV: Laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit) di flash-drive USB ke setiap Multi Pad. File audio (WAV) dapat berupa data yang telah Anda rekam di instrumen ini (halaman 71) maupun yang dijual bebas. Multi Pad yang telah ditautkan dengan file audio disebut Multi Pad Audio Link. Multi Pad Audio Link baru dapat disimpan ke drive USER atau flash-drive USB.

- 1 Hubungkan flash-drive USB berisi file audio (WAV) ke terminal [USB TO DEVICE].**
- 2 Tekan tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad.**
- 3 Tekan tombol [6 ▼] (AUDIO LINK) untuk memanggil tampilan AUDIO LINK MULTI PAD.**

Sebuah pesan konfirmasi mungkin akan muncul di sini. Jika muncul, ikuti instruksi pada tampilan.

CATATAN

Multi Pad Audio Link tidak dapat dibuat maupun dimainkan selama playback, merekam siaga, maupun merekam file audio.



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

Tampilan Pemilihan File WAVE akan muncul.

- 5 Pilih file audio yang diinginkan dengan menggunakan tombol [A] – [J].**

Untuk mengonfirmasi informasi file audio yang dipilih

Dengan menekan tombol [6 ▼] (INFO) dalam tampilan Pemilihan File WAVE, Anda dapat mengonfirmasikan informasi (nama judul, laju bit, dan laju sampel, dsb.). Tekan tombol [F] (OK) untuk menutupnya.

- 6 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan AUDIO LINK MULTI PAD.**

Untuk mengonfirmasi lokasi file audio yang dipilih

Dengan menekan tombol [H] (INFO) dalam tampilan AUDIO LINK MULTI PAD, Anda dapat mengonfirmasikan lokasinya. Tekan tombol [F] (OK) untuk menutupnya.

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menhubungkan Perangkat USB" pada halaman 100.

CATATAN

Pastikan bahwa MENU 1 diperlakukan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).

CATATAN

File audio tidak dapat ditautkan ke Multi Pad MIDI.

CATATAN

Jika sebuah Multi Pad Audio Link telah dipilih bila Anda menekan tombol [6 ▼] (AUDIO LINK) di langkah 3, link yang dibuat untuk Pad yang dipilih akan muncul. Untuk membuat Pad baru, pastikan menekan tombol [C] (NEW BANK). Jika tidak, Anda tinggal memilih kembali link tersebut dalam Pad yang telah dipilih.

7 Jika Anda ingin menautkan file audio lain ke pad lain, ulang langkah-langkah 4 hingga 6.

8 Jika diinginkan, sesuaikan volume setiap file audio dengan menggunakan tombol [1 ▲▼] – [4 ▲▼].

Dengan menekan tombol MULTI PAD CONTROL [1] – [4] yang diinginkan, Anda dapat menyesuaikan volume sambil memainkan frasa Multi Pad.

9 Simpan pengaturan tersebut sebagai Bank Multi Pad.

9-1 Tekan tombol [I] (SAVE) dalam tampilan AUDIO LINK MULTI PAD untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Multi Pad.

9-2 Simpan pengaturan sebagai file bank dengan mengikuti instruksi pada halaman 28.

10 Tekan tombol [EXIT] untuk memeriksa Multi Pad Audio Link baru dalam tampilan Pemilihan Bank Multi Pad.

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

Jika Anda ingin mengubah pengaturan Link:

Pilih Multi Pad Audio Link yang diinginkan, kemudian lakukan operasi yang sama dengan di langkah-langkah 3 hingga 10.

PEMBERITAHUAN

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

Memainkan Multi Pad Audio Link

Anda dapat memainkan Multi Pad yang telah ditetapkan file audio dengan memilihnya di tab USER atau USB pada tampilan Pemilihan Bank Multi Pad. Walaupun Anda dapat memainkannya melalui operasi yang sama di halaman 76, perhatikan batasan berikut.

CATATAN

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

- Pastikan menghubungkan flash-drive USB berisi file audio (WAV) yang bersangkutan.
- Playback pengulangan otomatis tidak tersedia.
- Hanya satu Pad yang dapat dimainkan untuk setiap kalinya.
- Pencocokan Chord tidak dapat diterapkan.

Fitur Lanjutan

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



Membuat Multi Pad (Pembuat Multi Pad):

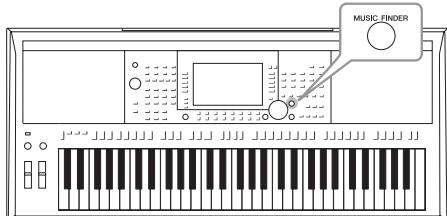
[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [C] MULTI PAD CREATOR

Mengedit Multi Pad:

Tampilan Pemilihan Bank Multi Pad → [7 ▼] (EDIT)

Pencari Musik

– Memanggil Pengaturan Panel Ideal untuk Permainan Anda –



Fitur ini membantu Anda memanggil pengaturan panel yang ideal untuk musik yang ingin Anda mainkan, cukup dengan memilih “Record” pada Pencari Musik, yang berisi pengaturan Voice dan Style. Jika Anda ingin memainkan karya musik tertentu namun tidak tahu pengaturan Style dan Voice yang sesuai, Anda dapat mencari Record yang relevan melalui judulnya.

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

Memilih Record yang Diinginkan (Pengaturan Panel)

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

Jika perlu, pilih tab dengan menggunakan tombol TAB [\blacktriangleleft][\triangleright].

- **ALL** Semua Record Pencari Musik
- **FAVORITE** Record favorit yang telah Anda tambahkan (untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web)
- **SEARCH 1, 2** Hasil pencarian (halaman 81)

Setiap entri disebut “Record”. Ini memperlihatkan judul lagu (MUSIC) dan informasi Style yang disertakan.

MUSIC FINDER			
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
A Musical Joke	PopClassics	4/4	124
Abide With Me	ClassicalPianoBd	4/4	72
Aida Triumph March	OvertureMarch	4/4	112
Air On The G String	BaroqueAir	4/4	68
Air On The G String	Chillout	4/4	68
Air On The G String	ClassicalPianoBd	4/4	68
Aloha Oe	Hawaiian	4/4	102
Amnesia	RockGuitarPop	4/4	138
Amnesia	Rumba	4/4	112
Amazing Grace	(SONG)		
Amboss Polka	PartyPolka	4/4	116
Amsterdam Parade	BigBandPart2	4/4	136
An Der Seiden Blaesen Domau	VienneseWaltz	3/4	174
Any Old Iron	PubPiano	4/4	116

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

Anda juga dapat menggunakan putaran Data dan tombol [ENTER].

Pengaturan panel dalam Record akan dipanggil. Bila dipilih Record yang berisi nama Style, tombol [ACMP] dan [SYNC START] akan diaktifkan dan Style yang bersangkutan akan dipanggil. Ini memungkinkan Anda memulai playback Style dengan segera.

Menyortir Record

Tekan tombol [F] (SORT BY) berulang-ulang jika perlu untuk mengubah cara menyortir Record: menurut MUSIC (karya musik), STYLE, BEAT, atau TEMPO. Tekan tombol [G] (SORT ORDER) untuk mengubah urutan, menaik atau menurun.

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

3 Mulailah playback Style dengan menetapkan chord di bagian chord.

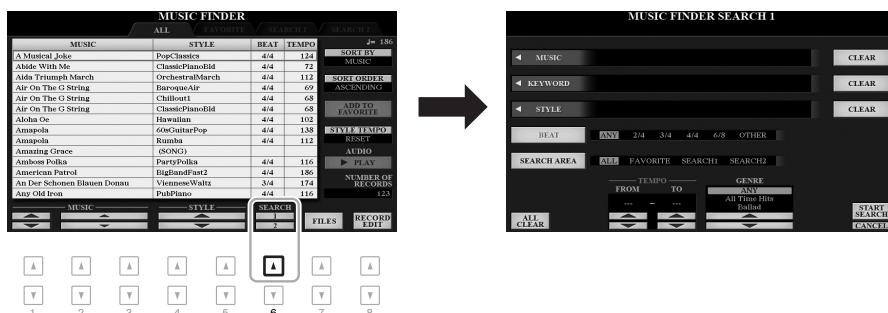
Untuk menghindari pengubahan tempo selama playback Style saat memilih Record lain

Tekan tombol [I] (STYLE TEMPO) untuk mengatur "STYLE TEMPO" ke "HOLD" atau "LOCK". Bila diatur ke "LOCK," tempo akan dikunci saat menghentikan maupun memainkan. Jika Anda ingin mengatur ulang tempo setiap kali memilih Record lain, aturlah ke "RESET".

Mencari Record (Pengaturan Panel)

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

1 Di tampilan MUSIC FINDER, tekan tombol [6 ▲] (SEARCH 1) untuk memanggil tampilan MUSIC FINDER SEARCH 1.



2 Masukkan kriteria pencarian.

[A]	MUSIC	Memanggil jendela Entri Karakter (halaman 32) untuk memasukkan judul lagu. Untuk mengosongkan judul yang telah dimasukkan, tekan tombol [F] (CLEAR) yang bersangkutan.
[B]	KEYWORD	Memanggil jendela Entri Karakter (halaman 32) untuk memasukkan kata kunci. Untuk mengosongkan kata kunci yang telah dimasukkan, tekan tombol [G] (CLEAR) yang bersangkutan.
[C]	STYLE	Memanggil tampilan Pemilihan Style (halaman 48). Setelah memilih Style dengan tombol [A] – [J], tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan SEARCH 1. Untuk mengosongkan nama Style yang telah dimasukkan, tekan tombol [H] (CLEAR) yang bersangkutan.
[D]	BEAT	Menentukan tanda mula untuk pencarian. Semua pen-gaturan ketukan disertakan dalam pencarian jika Anda memilih ANY.
[E]	SEARCH AREA	Memilih lokasi tertentu (tab bagian atas pada tampilan MUSIC FINDER) untuk mencari.
[1 ▲▼]	ALL CLEAR	Mengosongkan semua kriteria pencarian yang telah dimasukkan.
[3 ▲▼]	TEMPO FROM	Mengatur rentang tempo yang ingin Anda gunakan untuk pencarian.
[4 ▲▼]	TEMPO TO	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Memilih genre musik yang diinginkan.

CATATAN

Jika Anda ingin memasukkan dua atau beberapa kata kunci, masukkan koma di antara setiap kata.

CATATAN

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

CATATAN

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

3 Tekan tombol [8 ▲] (START SEARCH) untuk memulai pencarian.

Setelah Pencarian selesai, Record hasilnya akan muncul di tab SEARCH 1 pada tampilan MUSIC FINDER. Jika tidak ada Record yang dicantumkan, cobalah langkah 1 – 3 lagi dengan judul lagu atau kata kunci yang lain.

CATATAN

Jika Anda ingin mempertahankan hasil pencarian saat ini dan memulai pencarian yang lain, gunakan tombol [6 ▼] (SEARCH 2) di langkah 1. (Record pencarian saat ini akan dibiar-kan di tab SEARCH 1.)

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

5 Mulailah playback Style dengan menetapkan chord di bagian chord.

Mendownload Record (Pengaturan Panel) dari Situs Web

Sebagai default pabrik, beberapa contoh Record telah disediakan dalam Pencari Musik. Untuk menggunakan fungsi Pencari Musik lebih praktis dan efektif, kami merekomendasikan agar Anda mendownload Record dari situs web Yamaha, kemudian memuatnya ke instrumen ini.

1 Di komputer, akseslah situs web berikut dan download file Pencari Musik (***.mfd) ke flash-drive USB yang terhubung ke komputer.

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

2 Hubungkan flash-drive USB yang berisi file Pencari Musik (***.mfd) ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen.

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

CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Men-ghubungkan Perangkat USB" pada halaman 100.



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

5 Pilih file Pencari Musik dalam flash-drive USB dengan menekan tombol [A] – [J] untuk memanggil pesan yang mengonfirmasi Anda untuk memilih REPLACE atau APPEND.

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

7 Bila muncul pesan konfirmasi, ikuti instruksi pada tampilan.

Anda dapat mengonfirmasikan Record yang telah ditambahkan dengan memeriksa jumlah Record di sudut kanan bawah tampilan.

CATATAN

Bahkan setelah menambah atau mengganti Record Pencari Musik, Anda dapat mengatur ulang ke pengaturan pabrik semula dengan memilih file "MusicFinderPreset" dalam tab PRE-SET di langkah 5.

Mendaftarkan File Lagu, Audio, atau Style ke sebuah Record

Dengan mendaftarkan file Lagu, audio, atau Style di beragam lokasi (PRESET, USER, dan USB) ke Pencari Musik, Anda dapat memanggil file favorit dengan mudah.

1 Dalam tampilan Pemilihan Lagu, Audio, atau Style, pilih file yang diinginkan.

Untuk mengetahui instruksi tentang Lagu, lihat halaman 62; untuk audio, halaman 71; dan untuk Style, halaman 48.

CATATAN

- Jika Anda ingin mendaftarkan file dalam flash-drive USB, hubungkan flash-drive USB berisi data ke terminal [USB TO DEVICE].
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 100.



2 Tekan tombol [5 ▼] (ADD TO MF) untuk memanggil tampilan MUSIC FINDER RECORD EDIT.

CATATAN

Pastikan bahwa MENU 1 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).

3 Tekan tombol [8 ▲] (OK) untuk mendaftarkan file.

CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang tampilan MUSIC FINDER RECORD EDIT, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

4 Periksa apakah Record yang telah didaftarkan ditampilkan dalam tampilan MUSIC FINDER.

CATATAN

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

Di kolom STYLE pada Record, Lagu didaftarkan sebagai "(SONG)", file audio sebagai "(AUDIO)", dan Style didaftarkan sesuai dengan nama Stylenya.

Memanggil Lagu, Audio, atau Style yang telah didaftarkan pada Pencari Musik

Anda dapat memanggil Lagu, Audio, atau Style yang telah didaftarkan dengan cara yang sama dengan di bagian “Memilih Record yang Diinginkan” (halaman 80) dan “Mencari Record” (halaman 81).

File yang dipilih dapat dimainkan kembali sebagaimana berikut.

- **Lagu:** Tekan tombol SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE) atau mainkan keyboard. Untuk menghentikan playback, tekan tombol SONG [■] (STOP).
- **Audio:** Tekan tombol [J] (▶ PLAY) dalam tampilan MUSIC FINDER. Untuk menghentikan playback, tekan tombol [J] (■ STOP).
- **Style:** Tapakkan chord dengan tangan kiri Anda dan mainkan melodi dengan tangan kanan Anda. Untuk menghentikan playback, tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP].

CATATAN

Jika Anda ingin memainkan file Lagu, Audio, atau Style di flash-drive USB yang telah didaftarkan sebagai Record, pastikan menghubungkan flash-drive USB yang sama ke terminal [USB TO DEVICE].

CATATAN

Saat mencari file Lagu atau audio (halaman 81), Anda perlu mengatur kriteria pencarian sebagaimana berikut.

STYLE: Kosong
BEAT: ANY
TEMPO: “---” - “---”

Fitur Lanjutan

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



Membuat serangkaian Record favorit:

[MUSIC FINDER] → TAB [◀][▶] ALL, SEARCH 1 atau
SEARCH 2 → [H] ADD TO FAVORITE

Mengedit Record:

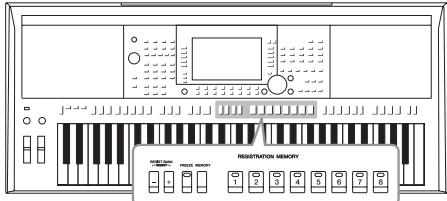
[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (RECORD EDIT)

Menyimpan Record sebagai sebuah file:

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] (FILES)

Memori Registrasi

– Menyimpan dan Mengingat Pengaturan Panel Khusus –



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

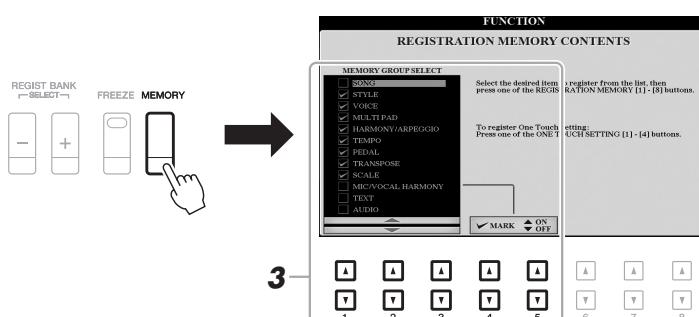
Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda

1 Buat pengaturan panel yang diinginkan, seperti pengaturan untuk Voice, Style, dan Efek.

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

2 Tekan tombol [MEMORY] di bagian REGISTRATION MEMORY.

Tampilan untuk memilih grup yang akan didaftarkan akan muncul.



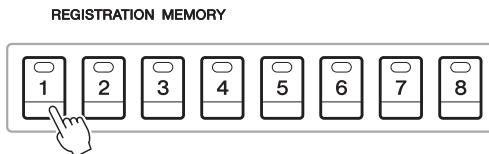
3 Tentukan grup yang ingin Anda daftarkan.

Pilih item yang diinginkan dengan menggunakan tombol [1 ▲▼] – [3 ▲▼], kemudian masukkan atau hapus tanda centang dengan menggunakan tombol [4 ▲]/[5 ▲] (MARK ON)/[4 ▼]/[5 ▼] (MARK OFF).

CATATAN

Anda juga dapat menggunakan putaran Data untuk memilih item, dan tombol [ENTER] untuk memasukkan atau menghapus tanda centang.

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



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

Tentang status lampu

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

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

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

PEMBERITAHUAN

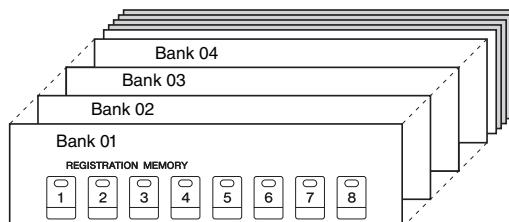
Jika Anda memilih tombol yang lampunya menyala merah atau hijau di sini, pengaturan panel yang telah diingat sebelumnya ke tombol tersebut akan dihapus dan diganti dengan pengaturan baru.

CATATAN

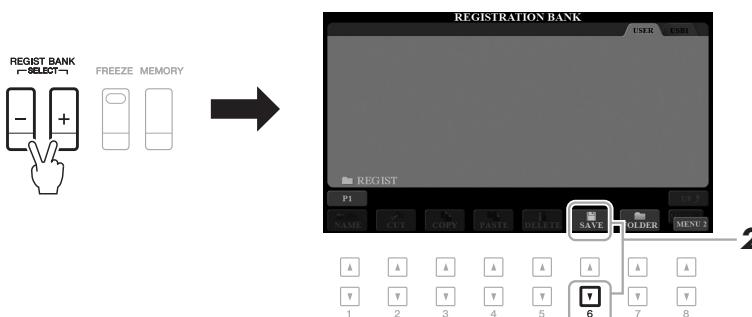
Pengaturan panel yang didaftarkan di tombol nomor akan tersimpan bila Anda mematikan instrumen. Jika Anda ingin menghapus kedelapan pengaturan panel saat ini, nyalakan instrumen sambil menahan kunci B5 (kunci B paling kanan di keyboard).

Menyimpan Memori Registrasi sebagai file Bank

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



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



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

Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat halaman 28.

CATATAN

Pastikan bahwa MENU 2 diperlakukan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).

Mengingat Pengaturan Panel Terdaftar

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

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

2 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih sebuah Bank.

Anda juga dapat menggunakan tombol REGIST BANK [-]/[+], atau putaran Data dan tombol [ENTER] untuk memilih sebuah Bank.

Mengonfirmasi Informasi Memori Registrasi

Dalam tampilan Pemilihan REGISTRATION BANK, tekan tombol [6 ▼] (INFO) untuk memanggil jendela Informasi, yang menampilkan Voice dan Style yang akan diingat ke tombol [1] – [8] pada Bank Memori Registrasi.

CATATAN

Pastikan bahwa MENU 1 diperlihatkan di sudut kanan bawah tampilan (halaman 26).

CATATAN

Jika nama Voice ditampilkan dalam warna abu-abu, ini menunjukkan bahwa bagian Voice yang bersangkutan dinonaktifkan bila menekan tombol REGISTRATION MEMORY [1] – [8].

Untuk menutup jendela tersebut, tekan tombol [F] (CLOSE).

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

CATATAN

- Saat mengingat pengaturan berisi pemilihan file Lagu, Style, teks, dsb. dari flash-drive USB, pastikan bahwa flash-drive USB berisi Lagu/ Style terdaftar telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menhubungkan Perangkat USB" pada halaman 100.

CATATAN

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

Fitur Lanjutan

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



Menonaktifkan pengingatan item tertentu (Beku):

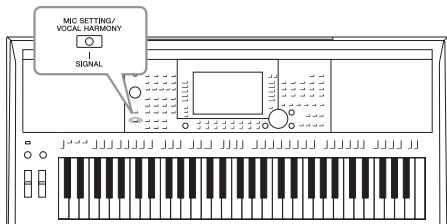
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [C] REGIST SEQUENCE/FREEZE → TAB [▶] FREEZE

Memanggil Registrasi Nomor memori secara berurutan (Sekuensi Registrasi):

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [C] REGIST SEQUENCE/FREEZE → TAB [◀] REGISTRATION SEQUENCE

Input Mikrofon/Gitar

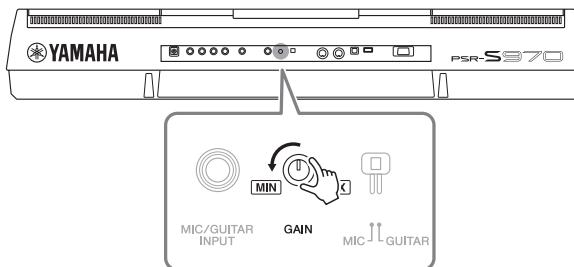
– Menggunakan Mikrofon atau Gitar bersama Instrumen –



Dengan menghubungkan mikrofon ke jack [MIC/GUITAR INPUT], Anda dapat menikmati nyanyian bersama permainan keyboard Anda atau bersama playback Lagu. Instrumen mengeluarkan vokal Anda melalui speaker bawaan. Terlebih, pada PSR-S970, Anda dapat menerapkan beragam efek Harmoni Vokal secara otomatis pada voice Anda saat bernyanyi, atau Anda dapat menggunakan Synth Vocoder untuk menyisipkan karakteristik unik suara Anda pada sintetizer dan bunyi lainnya. Anda juga dapat menghubungkan gitar ke jack [MIC/GUITAR INPUT], dan menyalurkan bunyi dari speaker PSR-S970/S770.

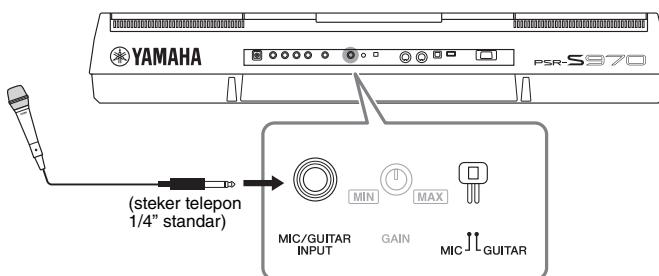
Menghubungkan Mikrofon/Gitar

- Sebelum menghubungkan mikrofon atau gitar, aturlah kenop [GAIN] ke posisi minimal.



- Atur sakelar [MIC GUITAR].

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



- Hubungkan mikrofon atau gitar ke jack [MIC/GUITAR INPUT].

- Nyalakan instrumen.

CATATAN

Pastikan Anda menggunakan mikrofon dengan 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

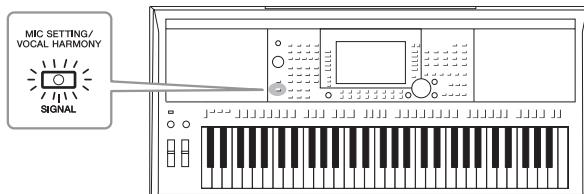
Bila Anda menggunakan gitar bersama pickups aktif, aturlah sakelar [MIC GUITAR] ke “MIC,” karena hal itu dapat mengurangi derau.

- 5** (Jika perlu, nyalakan mikrofon.) Sesuaikan kenop [GAIN] pada panel belakang sambil menyanyi ke mikrofon atau memainkan gitar.

Sesuaikan kenop [GAIN] sehingga lampu SIGNAL menyalah hijau. Pastikan lampunya tidak menyalah jingga atau merah, karena ini menunjukkan tingkat input terlalu tinggi.

CATATAN

Anda juga dapat melihat tingkat input pada tampilan MIC/GUITAR SETTING yang dipanggil dengan tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S970) atau [MIC SETTING] (PSR-S770).

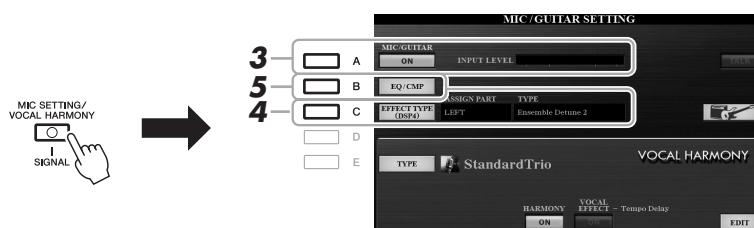


Melepaskan mikrofon/gitar

1. Atur kenop [GAIN] ke posisi minimal.
2. Lepaskan mikrofon/gitar dari jack [MIC/GUITAR INPUT].

Persiapan untuk Menggunakan Mikrofon/Gitar

- 1 Hubungkan mikrofon/gitar ke instrumen (halaman 88).
- 2 Tekan tombol [MIC SETTING/ VOCAL HARMONY] (PSR-S970) atau [MIC SETTING] (PSR-S770) untuk memanggil tampilan MIC/GUITAR SETTING.



CATATAN

Pengaturan pada tampilan MIC/GUITAR SETTING (dengan pengecualian pengaturan EQ/CMP) dapat disimpan ke Memori Registrasi (halaman 85).

- 3 Tekan tombol [A] (MIC/GUITAR) untuk mengaturnya ke ON.

Ini memungkinkan Anda mendengarkan bunyi input dari instrumen saat berbicara/bernyanyi ke mikrofon atau memainkan gitar.

- 4 Jika perlu, tekan tombol [C] (EFFECT TYPE) untuk memanggil halaman EFFECT pada tampilan MIXING CONSOLE dan pilih jenis efek.

CATATAN

Untuk bunyi mikrofon/gitar, blok efek harus diatur ke DSP4. Untuk mengetahui detail tentang tampilan MIXING CONSOLE, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 9.

(PSR-S970)

- 4-1** Tekan tombol [B], kemudian gunakan tombol [1 ▲▼]/[2 ▲▼] untuk memilih kategori efek dan gunakan tombol [3 ▲▼]/[4 ▲▼] untuk memilih jenis efek.
- 4-2** Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MIC/GUITAR SETTING.

(PSR-S770)

- 4-1** Gunakan tombol [5 ▲▼]/[6 ▲▼] untuk memilih kategori efek kemudian gunakan tombol [7 ▲▼]/[8 ▲▼] untuk memilih jenis efek.
- 4-2** Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan MIC/GUITAR SETTING.

5 Jika perlu, tekan tombol [B] (EQ/CMP) untuk memanggil tampilan EQ/CMP SETTING dan buat pengaturan EQ dan Compressor.

Pengaturan yang sesuai untuk penggunaan mikrofon telah disediakan secara default. Bila Anda menggunakan gitar, pastikan mengubah pengaturan untuk mendapatkan bunyi yang optimal.

Tampilan di bawah ini adalah contoh pengaturan yang direkomendasikan untuk mikrofon dan gitar.

CATATAN

Volume mikrofon/gitar dapat berubah, bergantung pada jenis efek yang dipilih.

Pengaturan mikrofon (pengaturan default)



Pengaturan gitar



Pastikan menyimpan pengaturan mikrofon atau gitar yang Anda buat di sini ke memori internal melalui tombol [I] (USER MEMORY). Jika tidak, pengaturan tersebut tidak akan tersimpan dan Anda perlu membuat pengaturan yang sama setiap kali menggunakan mikrofon atau gitar.

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

6 Menyanyilah ke mikrofon atau mainkan gitar.

7 Sesuaikan keseimbangan volume antara bunyi mikrofon/gitar dan bunyi instrumen pada tampilan BALANCE (halaman 57).

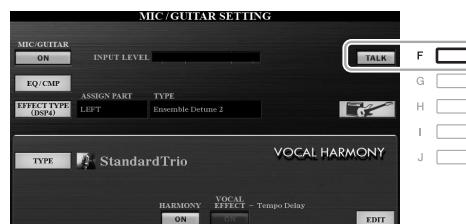
CATATAN

Menekan tombol [H] akan memungkinkan Anda dengan cepat mengembalikan pengaturan untuk penggunaan gitar listrik secara optimal, sebagaimana berikut.

- [A] MIC/GUITAR: ON
- [F] TALK: OFF
- [4 ▲▼] HARMONY: OFF
- [5 ▲▼] VOCAL EFFECT: OFF
- [C] EFFECT TYPE: ASSIGN PART—MIC/GUITAR, TYPE—MultiDistBasic

Menggunakan fungsi Bicara

Mengaktifkan fungsi Bicara dengan menekan tombol [F] (TALK) di tampilan MIC/GUITAR SETTING memungkinkan Anda dengan cepat mengubah pengaturan untuk bicara. Ini berguna bila Anda ingin berbicara di antara lagu selama permainan.



CATATAN

Anda juga dapat menyesuaikan volume mikrofon atau gitar dengan menggunakan kenop LIVE CONTROL. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menetapkan berbagai fungsi pada kenop, lihat halaman 40.

CATATAN

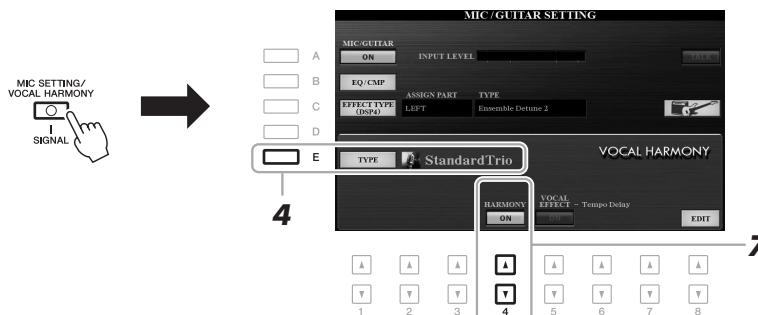
Untuk mengoptimalkan penggunaan fungsi ini secara praktis, Anda dapat menetapkan pedal kaki untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Bicara selama permainan. Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, Bab 10.

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

Menggunakan Harmoni Vokal (PSR-S970)

Bagian ini membahas Efek Harmoni Vokal yang dapat diterapkan pada voice Anda melalui mikrofon.

- 1 Hubungkan mikrofon ke instrumen (halaman 88).**
- 2 Tekan tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] untuk memanggil tampilan MIC/GUITAR SETTING.**



- 3 Pastikan bahwa tombol [A] (MIC/GUITAR) diatur ke ON.**
- 4 Tekan tombol [E] (TYPE) untuk memanggil tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal.**
- 5 Gunakan tombol TAB [\blacktriangleleft][\triangleright] untuk memilih tab VOCAL HARMONY.**
- 6 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih jenis Harmoni Vokal yang diinginkan.**

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

Harmoni Vokal menyediakan tiga mode berbeda yang dapat dipilih secara otomatis dengan memilih jenis Harmoni Vokal.

Ikon	Mode	Deskripsi
(Mikrofon dan pria/wanita)	Chordal	Not harmoni ditentukan oleh chord yang Anda mainkan di bagian chord (dengan [ACMP] diaktifkan), bagian tangan kiri (dengan [ACMP] dinonaktifkan dan [LEFT] diaktifkan) atau data chord sebuah Lagu.
(Mikrofon)		Not harmoni ditentukan dalam cara yang sama dengan Mikrofon di atas. Walau demikian, efek seperti Pengganda Vokal dan PokerPhaser akan diterapkan. Harmoni mungkin atau mungkin tidak diterapkan sesuai dengan jenis yang dipilih. (Jika harmoni tidak diterapkan, tombol [4 \blacktriangle \blacktriangledown] (HARMONY) di tampilan MIC/GUITAR SETTING akan diatur ke OFF.)
(Mikrofon dan keyboard)	Vocoder	Suara mikrofon dikeluarkan melalui not yang Anda mainkan pada keyboard atau melalui not playback Lagu.
	Vocoder Mono	Pada dasarnya sama dengan mode Vocoder. Dalam mode ini, hanya baris atau melodi not tunggal yang dapat dimainkan kembali (dengan prioritas not terakhir).

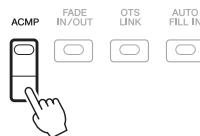
7 Pastikan bahwa tombol [4 ▲▼] (HARMONY) di tampilan MIC/GUITAR SETTING diatur ke ON.

Jika perlu, gunakan tombol [5 ▲▼] (VOCAL EFFECT) untuk mengaktifkan efek Harmoni Vokal yang dapat diatur pada tampilan yang dipanggil melalui tombol [8 ▲▼] (EDIT). Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

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

Jika Anda memilih salah satu Jenis Chordal:

8-1 Nyalakan tombol [ACMP].

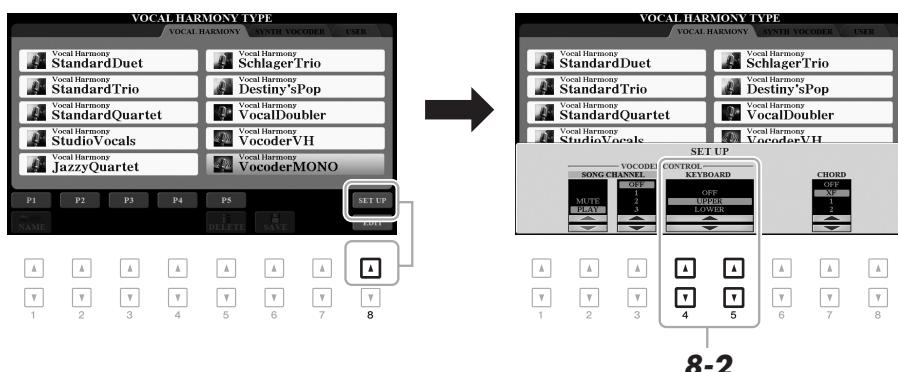


8-2 Mainkan chord dengan tangan kiri, atau mainkan Lagu yang berisi data chord.

Harmoni vokal berdasarkan chord yang dipilih untuk nyanyian Anda.

Jika Anda memilih salah satu Jenis Vocoder atau Vocoder Mono:

8-1 Panggil jendela SET UP di tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal dengan menekan tombol [8 ▲].



8-2

8-2 Gunakan tombol [4 ▲▼]/[5 ▲▼] untuk mengubah pengaturan keyboard (OFF, UPPER, LOWER), jika perlu.

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

8-3 Mainkan melodi pada keyboard atau mainkan sebuah Lagu, dan menyanyilah ke mikrofon. Anda akan mendapat bahwa Anda tidak perlu benar-benar menyanyikan not titinada. Suara mikrofon dikeluarkan melalui not yang Anda mainkan pada keyboard atau playback Lagu.

CATATAN

Untuk kembali ke tampilan MIC/GUITAR SETTING, tekan tombol [EXIT].

CATATAN

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara input suara dari mikrofon dan efek Harmoni Vokal dengan menggunakan kenop LIVE CONTROL. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menetapkan berbagai fungsi pada kenop, lihat halaman 40.

CATATAN

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

CATATAN

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

Menggunakan Synth Vocoder (PSR-S970)

Ini merupakan efek khusus yang menyisipkan karakteristik input voice Anda dari mikrofon ke sintetiser dan bunyi lainnya, untuk mendapatkan efek seperti suara mesin atau suara robot, serta suara paduan suara yang unik, yang dapat Anda kontrol dengan nyanyian dan permainan Anda.

- 1** Lakukan langkah 1 – 4 dalam “Menggunakan Harmoni Vokal” pada halaman 91.
- 2** Dari tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal, gunakan tombol TAB [\blacktriangleleft][\triangleright] untuk memilih tab SYNTH VOCODER.



- 3** Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memilih jenis Synth Vocoder yang diinginkan.
- 4** Pastikan bahwa tombol [4 \blacktriangleleft \triangleright] (HARMONY) di tampilan MIC/GUITAR SETTING diatur ke ON.

Jika perlu, gunakan tombol [5 \blacktriangleleft \triangleright] (VOCAL EFFECT) untuk mengaktifkan efek Harmoni Vokal yang dapat diatur pada tampilan yang dipanggil melalui tombol [8 \blacktriangleleft \triangleright] (EDIT). Untuk detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

- 5** 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

Untuk kembali ke tampilan MIC/GUITAR SETTING, tekan tombol [EXIT].

CATATAN

Anda dapat mengubah pengaturan keyboard (OFF/UPPER/LOWER), yang menentukan bagian mana dari keyboard (atau Lagu) yang akan mengontrol efek tersebut. Lihat langkah 8-1 dan 8-2 pada halaman 92.

Fitur Lanjutan

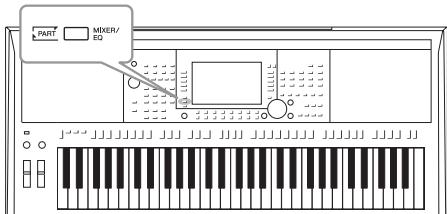
Lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web, **Bab 8**.



Membuat pengaturan mikrofon/gitar:	(PSR-S970) [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], (PSR-S770) [MIC SETTING] → [B] (EQ/CMP)
Menyimpan pengaturan mikrofon/gitar:	(PSR-S970) [MIC SETTING/VOCAL HARMONY], (PSR-S770) [MIC SETTING] → [B] (EQ/CMP) → [H] (USER MEMORY) → [6 ▼] (SAVE)
(PSR-S970) Mengatur parameter Kontrol Harmoni Vokal:	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [E] (TYPE) → [8 ▲] (SET UP)
(PSR-S970) Mengedit Jenis Harmoni Vokal:	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [E] (TYPE) → TAB [◀] VOCAL HARMONY → (pilih jenis Harmoni Vokal) → [8 ▼] (EDIT) <ul style="list-style-type: none">• Mengedit parameter tab OVERVIEW: → TAB [◀] OVERVIEW• Mengedit parameter tab PART: → TAB [◀][▶] PART• Mengedit parameter tab DETAIL: → TAB [▶] DETAIL
(PSR-S970) Mengedit Jenis Synth Vocoder:	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [E] (TYPE) → TAB [◀][▶] SYNTH VOCODER → (pilih jenis Synth Vocoder) → [8 ▼] (EDIT) <ul style="list-style-type: none">• Mengedit parameter tab OVERVIEW: → TAB [◀] OVERVIEW• Mengedit parameter tab DETAIL: → TAB [▶] DETAIL

Konsol Mixer

– Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –



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

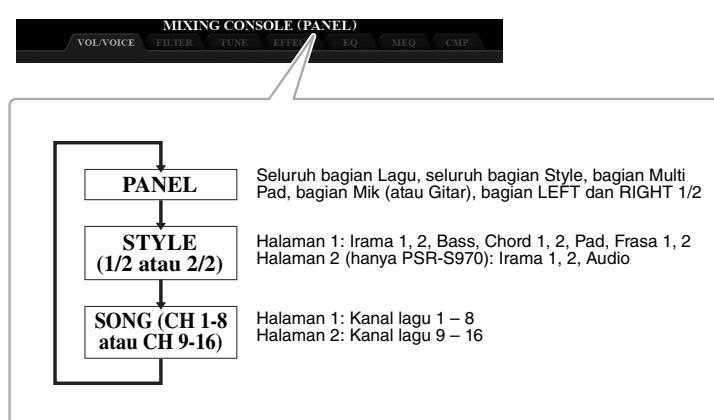
Prosedur Dasar

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



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

Kategori bagian (Panel, Style, Lagu) ditunjukkan di bagian atas tampilan.



CATATAN

Untuk bagian yang memiliki dua halaman, menekan tombol [A] (PART) akan memungkinkan Anda berpindah antar halaman.

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

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

- **VOL/VOICE**.....Mengubah Voice untuk setiap bagian dan menyesuaikan pan-nig dan volume untuk setiap bagian.
- **FILTER**.....Menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kecemer-langan suara.
- **TUNE**Pengaturan yang berkaitan dengan titinada (penalaan, trans-pose, dsb.).
- **EFFECT**.....Memilih jenis efek dan menyesuaikan kedalaman setiap bagian.
- **EQ**Memperkuat/memotong band tinggi atau rendah untuk setiap bagian guna mengoreksi nada atau timbre suara.
- **MEQ**Memilih jenis ekualiser master yang diterapkan pada seluruh bunyi dan mengedit parameter terkait.
- **CMP**Ini adalah pengaturan Master Compressor yang menentukan dinamika suara secara keseluruhan.

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

5 Simpan pengaturan Konsol Pencampur Anda.

- Untuk menyimpan pengaturan tampilan PANEL:

Daftarkan ke Memori Registrasi (halaman 85).

- Untuk menyimpan pengaturan tampilan STYLE:

Simpan sebagai data Style. Jika Anda ingin mengingat pengaturan untuk penggunaan mendatang, pilih file Style yang disimpan di sini.

1. Panggil tampilan pengoperasian.
[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [A] STYLE CREATOR
2. Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan RECORD.
3. Tekan tombol [I] (SAVE) untuk memanggil tampilan Pemilihan Style, kemudian simpan (halaman 28).

- Untuk menyimpan pengaturan tampilan STYLE:

Terlebih dahulu daftarkan pengaturan yang telah diedit sebagai bagian dari data Lagu, kemudian simpan Lagu tersebut. Jika Anda ingin mengingat pengaturan untuk penggunaan mendatang, pilih file Lagu yang disimpan di sini.

1. Panggil tampilan pengoperasian.
[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → [B] SONG CREATOR
2. Gunakan tombol TAB [<◀][▶] untuk memilih tab SETUP.
3. Gunakan tombol [8 ▲▼] (APPLY) untuk benar-benar menerapkan peng-aturan.
4. Tekan tombol [I] (SAVE) untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu, kemudian simpan (halaman 28).

CATATAN

Pengaturan MEQ dan CMP tidak diter-apkan pada pemutaran audio atau bunyi metronom.

CATATAN

Anda dapat langsung mengatur nilai yang sama untuk parameter ke semua bagian, jika Anda secara bersamaan menahan salah satu tombol [A] – [J] dan menggunakan tombol [1 ▲▼] – [8 ▲▼] (atau putaran Data).

Fitur Lanjutan

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



Koneksi

– Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –

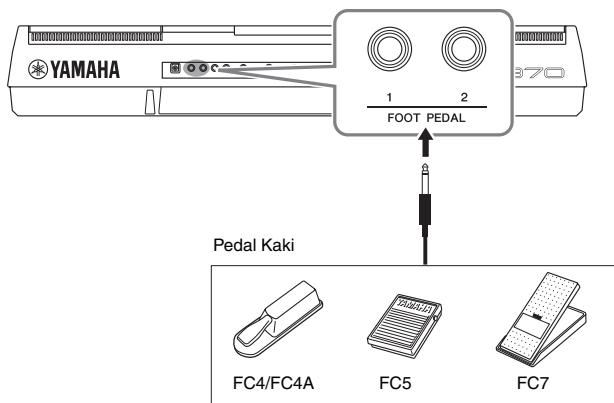
Bab ini membahas berbagai konektor pada instrumen ini. Untuk mengetahui lokasi konektor pada instrumen, lihat halaman 14 – 15.

PERHATIAN

Sebelum menghubungkan instrumen ke komponen elektronik lainnya, matikan semua komponen. Juga, sebelum menyalaikan 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 Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack FOOT PEDAL)

Sakelar kaki FC4/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 FC4/FC4A atau FC5.

- **FOOT PEDAL [1]** Mengaktifkan atau menonaktifkan sustain.
- **FOOT PEDAL [2]** Mengontrol Super Articulation Voice (halaman 37).

Anda juga dapat mengubah penetapan fungsi pada pedal sebagaimana yang diinginkan.

- **Misalnya: Mengontrol Lagu Mulai/Berhenti dengan sakelar kaki**

Hubungkan sakelar kaki (FC4/FC4A atau FC5) ke salah satu jack FOOT PEDAL.

Untuk menetapkan fungsi ke pedal yang terhubung, pilih “SONG PLAY/PAUSE” dalam tampilan pengoperasian: [FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → [D] CONTROLLER → TAB [\blacktriangleleft] FOOT PEDAL.

CATATAN

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

Fitur Lanjutan

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



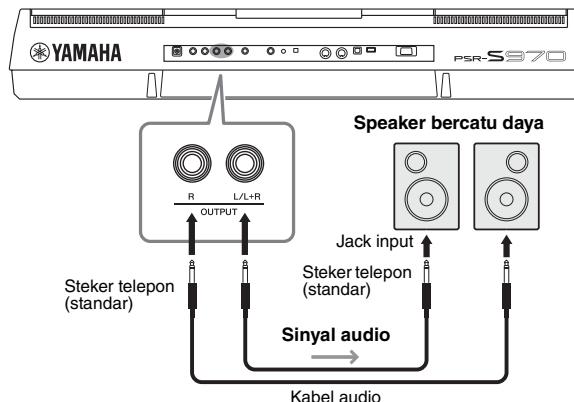
Menetapkan fungsi tertentu pada setiap pedal kaki:

[FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → [D] CONTROLLER → TAB [\blacktriangleleft] FOOT PEDAL

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

Menggunakan Sistem Stereo Eksternal untuk Playback

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



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

CATATAN

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

CATATAN

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

PEMBERITAHUAN

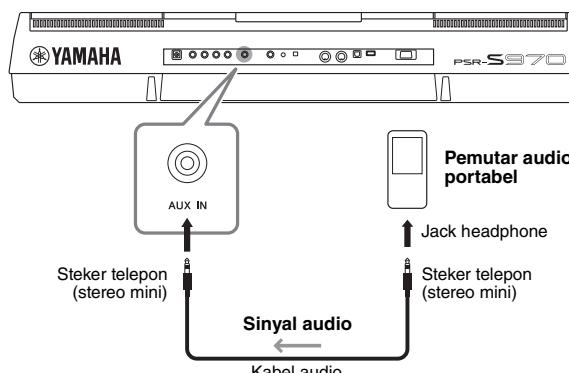
Untuk menghindari risiko kerusakan, nyalakan dahulu instrumen, kemudian nyalakan perangkat eksternal. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan perangkat eksternal, kemudian matikan instrumen. Karena instrumen dapat dimatikan secara otomatis oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 17), matikan perangkat eksternal, atau nonaktifkan Mati Otomatis bila Anda tidak bermaksud mengoperasikan instrumen.

PEMBERITAHUAN

Jangan menyalurkan output dari jack OUTPUT ke jack [AUX IN]. Jika Anda membuat koneksi ini, input sinyal pada jack [AUX IN] akan disalurkan dari jack [OUTPUT] kemudian kembali lagi, sehingga membuat kalang umpan balik yang bisa membuat permainan biasa menjadi tidak memungkinkan, dan bahkan bisa merusak perlengkapan.

Memainkan Pemutar Audio Portabel dengan Speaker Bawaan

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



Sinyal input dari jack [AUX IN] dipengaruhi oleh pengaturan putaran [MASTER VOLUME] instrumen, dan keseimbangan volume dengan suara lain yang dimainkan pada keyboard dapat disesuaikan dari tampilan BALANCE (halaman 57).

PEMBERITAHUAN

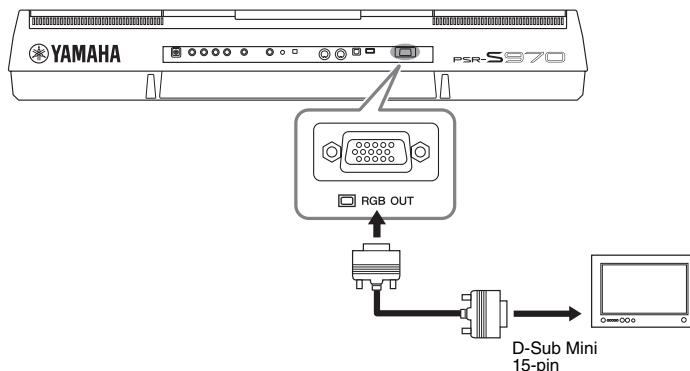
Agar tidak merusak perangkat, terlebih dahulu nyalakan perangkat eksternal, kemudian nyalakan instrumen. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan instrumen, kemudian matikan perangkat eksternal.

CATATAN

Anda juga dapat menyesuaikan volume input dengan menggunakan kenop LIVE CONTROL. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menetapkan berbagai fungsi pada kenop, lihat halaman 40.

Menghubungkan Monitor Eksternal (terminal [RGB OUT]) (PSR-S970)

Dengan menghubungkan monitor eksternal ke terminal [RGB OUT] pada instrumen, Anda dapat menampilkan lirik, teks, dan tampilan LCD instrumen pada monitor.



PERHATIAN

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

Memilih Isi Tampilan untuk Monitor Eksternal

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → [J] UTILITY → TAB [\blacktriangleleft][\triangleright] CONFIG 2

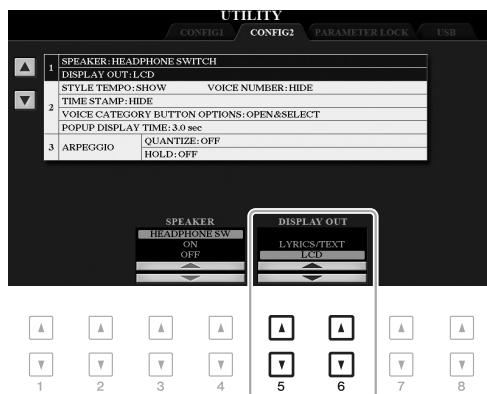
2 Gunakan tombol [A]/[B] untuk memilih “1 SPEAKER/DISPLAY OUT”.

3 Tekan tombol [5 \blacktriangleup / \blacktriangledown]/[6 \blacktriangleup / \blacktriangledown] untuk memilih isi tampilan.

Bila Anda memilih “LYRICS/TEXT,” monitor yang terhubung akan memperlihatkan tampilan LYRICS atau TEXT, apa pun yang diperlihatkan pada LCD instrumen. Bila Anda memilih “LCD,” monitor akan memperlihatkan isi yang sama dengan yang diperlihatkan pada LCD instrumen.

CATATAN

Jika tampilan tidak sinkron dengan di monitor eksternal, ubah pengaturan di monitor itu sendiri.



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

Anda dapat menghubungkan mikrofon atau gitar ke jack [MIC/GUITAR INPUT] (jack telepon standar 1/4"). Untuk instruksi, lihat halaman 88.

Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])

Anda dapat menghubungkan flash-drive USB atau adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah) ke terminal [USB TO DEVICE]. Ini memungkinkan Anda menyimpan data yang telah Anda buat pada instrumen ke flash-drive USB (halaman 28). Anda juga dapat menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti iPad melalui LAN nirkabel (halaman 102).

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
- Hub USB
- Adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda)

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

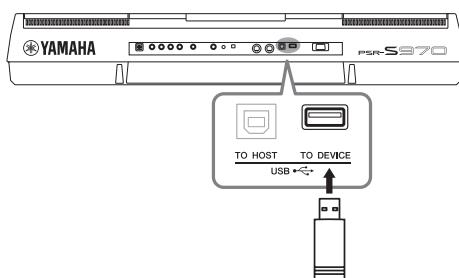
Walaupun perangkat USB 1.1 hingga 3.0 dapat digunakan pada ini, waktu untuk menyimpan ke atau memuat dari perangkat USB mungkin berbeda, bergantung pada jenis data atau status instrumen.

CATATAN

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

CATATAN

- Jika Anda ingin menghubungkan dua perangkat sekaligus ke sebuah terminal, Anda harus menggunakan hub USB yang menggunakan daya sendiri. Hanya bisa digunakan satu hub USB. Jika muncul sebuah pesan kesalahan saat menggunakan hub USB, lepaskan hub dari instrumen, kemudian nyalakan instrumen dan hubungkan kembali hub USB tersebut.
- Saat menghubungkan kabel USB, pastikan panjangnya kurang dari 3 meter.

Menggunakan flash-drive USB

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

Jumlah flash-drive USB maksimal yang diizinkan

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

Memformat flash-drive USB

Anda harus memformat flash-drive USB hanya dengan instrumen ini (halaman 101). 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 instrumen TIDAK sedang mengakses flash-drive USB melalui playback/perekaman atau manajemen file (misalnya selama operasi Save (Simpan), Copy (Salin), Delete (Hapus), dan Format). Bila diabaikan, hal tersebut dapat merusak flash-drive USB dan datanya.

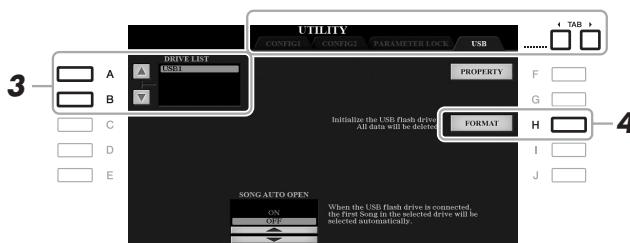
Memformat Flash-Drive USB

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

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

2 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → [J] UTILITY → TAB [\triangleright] USB



3 Gunakan tombol [A]/[B] untuk memilih drive yang akan diformat dari daftar drive.

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

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

5 Tekan tombol [G] (YES) untuk benar-benar melakukan operasi Format.

PEMBERITAHUAN

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

CATATAN

Playback Style, Lagu dan Multi Pad akan berhenti bila pemformatan dimulai.

Mengonfirmasi sisa memori

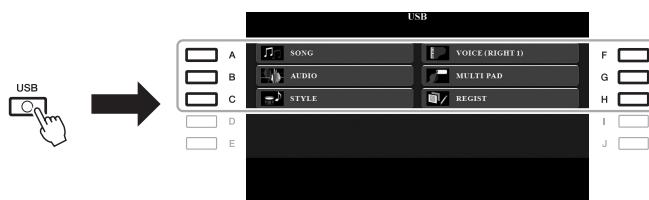
Anda dapat memeriksa sisa memori untuk flash-drive USB yang terhubung dengan menekan tombol [F] (PROPERTY).

CATATAN

Untuk membatalkan operasi Format, tekan tombol [H] (NO).

Memilih File dalam Flash-Drive USB

Dengan menekan tombol [USB], Anda dapat mengakses file yang tersimpan dalam flash-drive USB.



Pilih kategori yang diinginkan dengan menggunakan tombol [A] – [C] dan [F] – [H], kemudian pilih dengan menekan salah satu tombol [A] – [J].

Menghubungkan ke iPhone/iPad (terminal [USB TO DEVICE], [USB TO HOST] dan 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, dijual secara terpisah).
- Hubungkan ke terminal [USB TO HOST] melalui Antarmuka MIDI USB untuk iPhone/iPod touch/iPad (i-UX1, dijual secara terpisah), dsb.
- Hubungkan ke terminal MIDI melalui Antarmuka MIDI untuk iPhone/iPod touch/iPad (i-MX1, dijual secara terpisah).

*Aksesoris ini mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.

Untuk mengetahui detail tentang koneksi, lihat “iPhone/iPad Connection Manual” (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad) dan Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

Untuk informasi tentang perangkat cerdas dan alat bantu aplikasi yang kompatibel, akseslah halaman berikut:

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

PEMBERITAHUAN

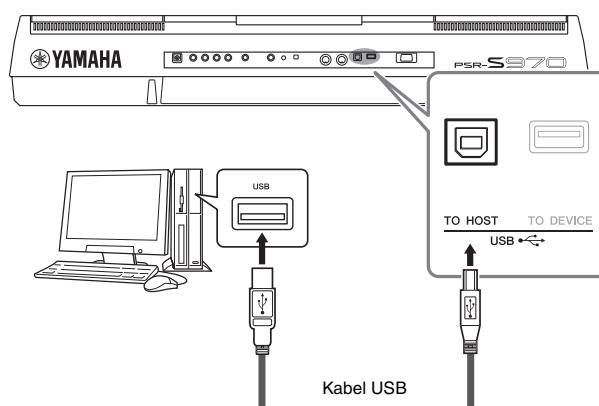
Jangan meletakkan iPhone/iPad Anda dalam posisi yang tidak stabil. Hal tersebut dapat menyebabkan perangkat jatuh dan mengakibatkan kerusakan.

CATATAN

- Sebelum menggunakan terminal [USB TO DEVICE], pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]” pada halaman 100.
- 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.

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.

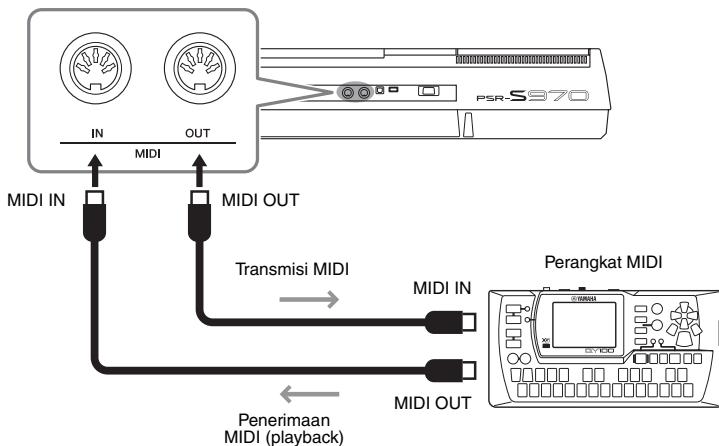
CATATAN

- 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 [IN]/[OUT])

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

- **MIDI IN**Menerima pesan MIDI dari perangkat MIDI lain.
- **MIDI OUT**Mengirim pesan MIDI yang dibuat oleh instrumen ke perangkat MIDI lain.



Untuk informasi detail tentang pengaturan MIDI seperti kanal pengirim/penerima pada instrumen, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web.

CATATAN

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

Fitur Lanjutan

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

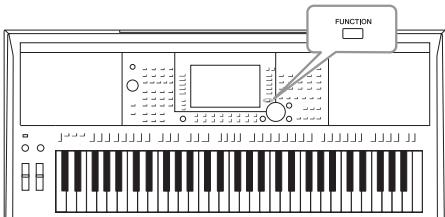


Pengaturan MIDI:

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [I] MIDI

Fungsi Lainnya

– Membuat Pengaturan Global dan Menggunakan Fitur Lanjutan –



Menu Fungsi menyediakan aneka alat bantu dan pengaturan praktis untuk instrumen. Ini termasuk pengaturan umum yang memengaruhi seluruh instrumen, juga pengaturan detail untuk fungsi-fungsi tertentu. Fitur Kreator yang canggih juga telah disertakan, seperti untuk Style, Lagu, dan Multi Pad.

Prosedur Dasar

1 Panggil tampilan pengoperasian.

[FUNCTION] → TAB [◀][▶] MENU 1/MENU 2



2 Tekan salah satu tombol [A] – [J] untuk memanggil halaman fungsi yang diinginkan.

Untuk informasi tentang apa yang dapat Anda lakukan pada setiap halaman, lihat Daftar Fungsi pada halaman 105.

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

4 Ubah pengaturan atau lakukan pengoperasian.

Lihat Daftar Fungsi pada halaman 105 untuk mengetahui di mana Anda dapat menemukan informasi detail.

Daftar Fungsi

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

MENU 1			Deskripsi	Panduan untuk Pemilik	Reference Manual (Panduan Referensi)
A	SPLIT POINT/CHORD FINGERING	SPLIT POINT	Menentukan Titik Pisah.	halaman 58	-
		CHORD FINGERING	Menentukan jenis Blocking Chord.	halaman 52	Bab 2
B	HARMONY/ARPEGGIO		Untuk memilih jenis Harmoni atau jenis Arpeggio.	halaman 42	Bab 1
C	REGIST SEQUENCE/FREEZE	REGISTRATION SEQUENCE	Menentukan urutan pemanggilan pengaturan Memori Registrasi saat menggunakan tombol TAB [\blacktriangleleft][\triangleright] atau pedal.	-	Bab 7
		FREEZE	Menentukan grup pengaturan (Voice, Style, dsb.) yang tidak akan berubah sekalipun bila Anda memanggil pengaturan panel melalui Memori Registrasi.	-	Bab 7
D	CONTROLLER	FOOT PEDAL	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke pedal.	-	Bab 10
		KEYBOARD/PANEL	Untuk mengatur Respons Sentuhan keyboard, atau memilih bagian yang akan dipengaruhi oleh roda [MODULATION] atau tombol TRANSPOSE [-/+].	halaman 39	Bab 1
E	MASTER TUNE/SCALE TUNE	MASTER TUNE	Untuk menyetel lagi titinada seluruh instrumen dengan interval 0,2 Hz.	halaman 38	Bab 1
		SCALE TUNE	Menentukan jenis tangga nada dan menala titinada not (kunci) yang diinginkan dalam sen.	halaman 38	Bab 1
F	VOICE SET FILTER		Untuk menonaktifkan pemilihan otomatis untuk Set Voice (efek, dsb.).	-	Bab 1
G	STYLE SETTING		Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Style, seperti pengaturan waktu Link OTS, Kontrol Dinamika, dsb.	-	Bab 2
H	SONG SETTING		Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Lagu, seperti Fungsi Panduan, pengaturan Kanal, pengaturan Pengulangan, dsb.	-	Bab 3
I	MIDI		Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan MIDI.	-	Bab 11
J	UTILITY	CONFIG 1	Untuk membuat pengaturan umum, seperti waktu Timbul/Menghilang, bunyi metronom, suara Tempo Ketukan, atau Mati Otomatis.	halaman 17	Bab 11
		CONFIG 2	Untuk membuat pengaturan umum, seperti speaker, tampilan, dsb.	halaman 99	Bab 11
		PARAMETER LOCK	Menentukan parameter apa saja (efek, Titik Pisah, dsb.) yang tidak akan berubah bila pengaturan panel diubah melalui Memori Registrasi, Pengaturan Satu Sentuhan, dsb.	-	Bab 11
		USB	Berisi operasi yang berkaitan dengan flash-drive USB yang terhubung, seperti pemformatan dan konfirmasi ukuran memori.	halaman 101	Bab 11

MENU 2			Deskripsi	Panduan untuk Pemilik	Reference Manual (Panduan Referensi)
A	STYLE CREATOR		Untuk membuat Style dengan mengedit Style preset, atau dengan merekam kanal Style satu per satu.	-	Bab 2
B	SONG CREATOR		Untuk membuat Lagu dengan mengedit Lagu yang telah direkam, atau dengan memasukkan kejadian satu per satu.	-	Bab 3
C	MULTI PAD CREATOR		Untuk membuat Multi Pad dengan mengedit preset Multi Pad yang ada, atau dengan merekam yang baru.	-	Bab 5
F	PACK INSTALLATION		Untuk menginstal Paket Eksansi bagi penambahan konten ekstra yang didownload dari situs web atau yang dibuat sendiri dengan menggunakan Yamaha Expansion Manager.	-	Bab 1
G	SYSTEM	OWNER	Untuk mengatur nama Pemilik, bahasa Pesan, dsb.	halaman 18	Bab 11
		BACKUP/RESTORE	Untuk mencadangkan atau memulihkan data pengaturan dan data yang tersimpan di drive USER pada instrumen.	halaman 34	-
		SETUP FILES	Untuk menyimpan dan memanggil pengaturan instrumen yang ditetapkan.	-	Bab 11
		RESET	Untuk memulihkan pengaturan instrumen ke nilai default pabrik.	-	Bab 11
H	WIRELESS LAN		Untuk membuat pengaturan untuk menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas, seperti iPad, melalui LAN nirkabel. Ini hanya muncul bila adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan.	-	Bab 10

Bagan Akses Langsung

Tekan tombol [DIRECT ACCESS], kemudian tekan salah satu tombol (atau pindahkan kenop, roda, atau pedal yang sesuai) yang dicantumkan di bawah untuk memanggil tampilan yang diinginkan.

Kontrol	Tampilan yang dipanggil dengan fungsi Akses Langsung			
STYLE CONTROL	[ACMP]	FUNCTION	SPLIT POINT/CHORD FINGERING	
	[AUTO FILL IN]		CHORD FINGERING	
	[OTS LINK]			
	[BREAK]			
	[INTRO] [I], [II], [III]		STYLE SETTING	
	[MAIN VARIATION] [A], [B], [C], [D]			
	[ENDING/ril.] [I], [II], [III]			
	[SYNC START]		SPLIT POINT/CHORD FINGERING	
	[SYNC STOP]		SPLIT POINT	
STYLE	[START/STOP]	FUNCTION	STYLE SETTING	
SONG	[GUIDE]		GUIDE/CHANNEL	
	[SCORE]		OTHERS	
	[LYRICS/TEXT]		GUIDE/CHANNEL	
	[TR 1], [TR 2], [EXTRA TR]			
	[REPEAT]			
	[▶] (FF)		SONG SETTING	
	[◀] (RW)			
	[▶/■] (PLAY/PAUSE)		OTHERS	
	[■] (STOP)			
	[REC]		GUIDE/CHANNEL	
	[SELECT]		OTHERS	
[TAP TEMPO]		FUNCTION	UTILITY	
TEMPO	[+], [-]		STYLE SETTING	
[METRONOME]			UTILITY	
[FADE IN/OUT]		FUNCTION	CONFIG 1	
TRANSPOSE	[+], [-]		METRONOME	
UPPER OCTAVE	[+], [-]		FADE IN/OUT	
MULTI PAD	[SELECT]	MIXING CONSOLE	KEYBOARD/PANEL	
	[STOP]		TRANSPOSE ASSIGN	
	[1], [2], [3], [4]		TUNE	
[DEMO]		FUNCTION	CONFIG 1	
[FUNCTION]		FUNCTION	TAP	
[MIXER/EQ]			STYLE SETTING	
[BAL.]		FUNCTION	UTILITY	
[CHANNEL ON/OFF]			CONTROLLER	
[USB]		FUNCTION	KEYBOARD/PANEL	
[USB AUDIO PLAYER]		FUNCTION	METRONOME	
TAB	[◀], [▶]		FADE IN/OUT	
[ENTER]				
[EXIT]				
Putarlan Data				
VOICE	PART SELECT [LEFT]	FUNCTION	MAIN	OWNER
	PART SELECT [RIGHT1]			
	PART SELECT [RIGHT2]			
	PART ON/OFF [LEFT]			
	PART ON/OFF [RIGHT1]			
	PART ON/OFF [RIGHT2]			
	[LEFT HOLD]			
	Tombol pemilihan kategori VOICE		SPLIT POINT/CHORD FINGERING	SPLIT POINT
VOICE CONTROL	[HARMONY/ARPEGGIO]	FUNCTION	VOICE SET FILTER	LEFT
	[TOUCH]		HARMONY/ARPEGGIO	RIGHT1
	[SUSTAIN]		CONTROLLER	RIGHT2
	[MONO]			LEFT
	[DSP]			RIGHT1
	[VARI.]			RIGHT2
[MUSIC FINDER]		MUSIC FINDER	MUSIC FINDER SEARCH 1	
ONE TOUCH SETTING	[1], [2], [3], [4]	OTS INFORMATION		
(PSR-S970) [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]		MIC/GUITAR SETTING	EQ/CMP SETTING	MIC/GUITAR
(PSR-S770) [MIC SETTING]				REGISTRATION SEQUENCE
REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK [+], [-]	FUNCTION		FREEZE
	[FREEZE]			REGISTRATION SEQUENCE
	[MEMORY]			
	[1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8]		REGIST INFORMATION	
FOOT PEDAL [1], [2]		FUNCTION	CONTROLLER	FOOT PEDAL 1, 2
[MODULATION]		FUNCTION	CONTROLLER	KEYBOARD/PANEL MODULATION WHEEL
[PITCH BEND]		MIXING CONSOLE		TUNE
LIVE CONTROL	[1], [2]	LIVE CONTROL		PARAMETER ASSIGN
[ASSIGN]				

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 17).
Terdengar berisik dari speaker instrumen.	Mungkin akan terdengar berisik jika ada telepon seluler yang digunakan di dekat instrumen atau jika telepon berdering. Matikan telepon seluler, atau gunakan jauh dari instrumen.
Terdengar berisik dari speaker instrumen atau headphone saat menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad.	Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada iPhone/iPad, kami merekomendasikan agar Anda mengatur "Airplane Mode" (Mode Pesawat) ke "ON" pada iPhone/iPad Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
Di LCD, ada beberapa titik tertentu yang selalu menyala atau tidak menyala.	Ini adalah akibat piksel cacat dan kadang-kadang terjadi TFT-LCD; ini tidak menunjukkan masalah dalam pengoperasian.
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 pelan atau tidak terdengar suara.	<p>Volume master mungkin diatur terlalu rendah. Atur volume master ke tingkat yang sesuai dengan putaran [MASTER VOLUME].</p> <p>Semua bagian keyboard dinonaktifkan. Gunakan tombol PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] untuk mengaktifkannya.</p> <p>Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan BALANCE (halaman 57).</p> <p>Pastikan kanal yang diinginkan diatur ke ON (halaman 56, 65).</p> <p>Headphone telah dihubungkan, sehingga menonaktifkan output speaker. Lepaskan headphone.</p> <p>Pastikan pengaturan Speaker diatur ke ON. [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] CONFIG 2</p> <p>Tombol [FADE IN/OUT] aktif, sehingga menonaktifkan suara. Tekan tombol [FADE IN/OUT] untuk menonaktifkan fungsi.</p> <p>Bergantung pada fungsi yang ditetapkan ke kenop LIVE CONTROL atau cara Anda memindahkan kenop, Anda mungkin tidak mendengar suaranya dengan benar. Periksa pengaturan kenop dan reset nilainya (halaman 40).</p>
Suara terdistorsi atau berisik.	<p>Volume mungkin disetel terlalu tinggi. Pastikan semua pengaturan volume yang relevan telah sesuai.</p> <p>Ini mungkin disebabkan oleh pengaturan efek atau filter tertentu. Periksa pengaturan efek atau filter dan ubah bila perlu, dengan mengacu Reference Manual (Panduan Referensi).</p>
Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal (halaman 110) instrumen. Bila melebihi polifoni maksimal, not yang paling dahulu dimainkan akan berhenti berbunyi, yang membuat not yang terakhir dimainkan dibunyikan.
Volume keyboard lebih rendah daripada volume playback Lagu/Style.	Volume bagian-bagian keyboard mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan BALANCE (halaman 57).
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 Utama. Untuk menghindari hal ini, nyalakan instrumen setelah melepaskan perangkat.

Beberapa karakter nama file/folder berantakan.	Pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file/folder (halaman 18).
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.
Voice	
Voice yang dipilih dari tampilan Pemilihan Voice tidak berbunyi.	Periksa apakah bagian yang dipilih telah diaktifkan atau tidak (halaman 35). Jika perlu, tekan tombol PART ON/OFF yang sesuai untuk mengaktifkan bagian tersebut.
Terdengar bunyi "tumpang-tindih" atau "ganda" yang aneh. Bunyinya sedikit berbeda setiap kali kunci dimainkan.	Bagian RIGHT 1 dan RIGHT 2 diatur ke "ON," dan kedua bagian diatur untuk memainkan Voice yang sama. Nonaktifkan bagian RIGHT 2 atau ubah Voice salah satu bagian.
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.
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.	<p>Pastikan fungsi Pengiring Otomatis telah diaktifkan; tekan tombol [ACMP].</p> <p>Pastikan Anda memainkan kunci dalam bagian chord keyboard (halaman 58, 59).</p> <p>Fungsi Track Mute mungkin telah ditetapkan ke kenop LIVE CONTROL. Periksa pengaturan kenop dan reset nilainya (halaman 40).</p>
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 ditangani oleh instrumen.
Lagu	
Lagu tidak dapat dipilih.	<p>Ini mungkin karena pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file Lagu.</p> <p>Jika ukuran data Lagu besar (sekitar 300 KB atau lebih), Lagu tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk ditangani oleh instrumen.</p>
Playback Lagu tidak dimulai.	<p>Lagu berhenti di akhir data Lagu. Kembali ke awal Lagu dengan menekan tombol SONG [■] (STOP).</p> <p>Jika sebuah Lagu diberi proteksi tulis, ada beberapa pembatasan dan mungkin tidak mendukung playback. Untuk detailnya, lihat halaman 27.</p>
Playback lagu berhenti sebelum Lagu selesai.	Fungsi Panduan telah diaktifkan. (Dalam hal ini, playback dalam keadaan "menunggu" kunci yang benar dimainkan.) Tekan tombol [GUIDE] untuk menonaktifkan fungsi Panduan.
Nomor hitungan berbeda dari skor di tampilan Posisi Lagu, yang ditampilkan dengan menekan tombol [◀◀](REW)/[▶▶](FF).	Ini terjadi saat memainkan data musik yang telah diatur dengan tempo tetap yang spesifik.
Saat memainkan Lagu, beberapa kanal tidak dimainkan.	Playback kanal-kanal ini mungkin diatur ke "OFF". Aktifkan playback untuk kanal-kanal yang telah diatur ke "OFF" (halaman 65).
Tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak ditampilkan dengan benar.	Beberapa data Lagu untuk instrumen direkam dengan pengaturan khusus "free tempo". Untuk data Lagu demikian, tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak akan ditampilkan dengan benar.

Pemutar/Perekam Audio USB	
Muncul pesan yang menunjukkan bahwa flash-drive USB tidak tersedia, dan perekaman dibatalkan.	Pastikan Anda menggunakan flash-drive USB yang kompatibel (halaman 100).
	Flash-drive USB mungkin tidak memiliki memori yang cukup. Periksa waktu yang dapat direkam pada tampilan (halaman 75).
	Jika Anda menggunakan flash-drive USB berisi data yang telah direkam, periksalah terlebih dahulu bahwa tidak ada data penting di perangkat tersebut, kemudian format (halaman 101) dan coba lagi merekam.
File 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.
File rekaman yang ada dimainkan pada volume yang berbeda bila dibandingkan dengan saat merekamnya.	Volume playback audio telah diubah. Mengatur nilai volume ke 100 akan memainkan file pada volume yang sama dengan saat perakamannya (halaman 74).
Konsol Pencampur	
Bunyi terdengar aneh atau berbeda dari harapan saat mengubah Voice irama (Kit Drum, dsb.) untuk Style atau Lagu dari Mixer.	Saat mengubah Voice irama/perkusи (Kit Drum, 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. Dalam hal playback Lagu, Anda dapat memulihkan bunyi orisinal ke awal Lagu dan memainkan kembali dari posisi itu. Dalam hal memainkan Style, Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Style yang sama.
Mikrofon/Harmoni Vokal, Gitar	
Sinyal input mikrofon atau gitar tidak dapat direkam.	Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam melalui perekaman Lagu. Gunakan fungsi Pemutar/Perekam Audio USB (halaman 74).
(PSR-S970) Harmoni dapat didengar di samping bunyi mikrofon.	Harmoni Vokal diatur ke "ON". Nonaktifkan Harmoni Vokal (halaman 91).
(PSR-S970) 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: <ul style="list-style-type: none"> Menyanyilah sedekat mungkin dengan mikrofon. Gunakan mikrofon satu arah. Turunkan volume Master, volume Style, atau kontrol volume Lagu (halaman 18, 57).
Pedal Kaki	
Pengaturan aktif/nonaktif untuk sakelar kaki yang terhubung ke jack FOOT PEDAL ditukar.	Ubah pengaturan polaritas: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → [D] CONTROLLER → [I] (PEDAL POLARITY).

Spesifikasi

		PSR-S970		PSR-S770
Nama produk		Keyboard Digital		Keyboard Digital
Ukuran/Berat	Dimensi (L x Tb x T)		1.002 mm x 437 mm x 148 mm (39-7/16" x 17-3/16" x 5-13/16")	1.002 mm x 437 mm x 148 mm (39-7/16" x 17-3/16" x 5-13/16")
	Berat	11,6 kg (25 lbs., 9 oz.)		11,1 kg (24 lbs., 8 oz.)
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	61	61
		Jenis	Organ	Organ
		Respons Sentuhan	Keras 2, Keras 1, Sedang, Halus 1, Halus 2	Keras 2, Keras 1, Sedang, Halus 1, Halus 2
	Pengontrol Lainnya	Roda Liukan Titinada	Ya	Ya
		Roda Modulasi	Ya	Ya
		Kenop	2 (Dapat ditetapkan)	2 (Dapat ditetapkan)
	Tampilan	Jenis	LCD VGA Lebar Berwarna TFT	LCD VGA Lebar Berwarna TFT
		Ukuran	7 inci	7 inci
		Bahasa	Inggris, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia	Inggris, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia
	Panel	Bahasa	Inggris	Inggris
Voice	Penghasil Nada	Teknologi Penghasil Nada	AWM Stereo Sampling	AWM Stereo Sampling
	Polifoni	Jumlah Polifoni (maks.)	128	128
	Preset	Jumlah Voice	989 Voice + 41 Drum/SFX Kit + 480 Voice XG	830 Voice + 36 Drum/SFX Kit + 480 Voice XG
		Voice yang Disediakan	131 S.Art!, 30 MegaVoices, 31 Sweet!, 74 Cool!, 89 Live!, 30 Organ Flutes!	67 S.Art!, 23 MegaVoices, 27 Sweet!, 64 Cool!, 71 Live!, 20 Organ Flutes!
	Kompatibilitas	XG, GS (untuk playback Lagu), GM, GM2		XG, GS (untuk playback Lagu), GM, GM2
	Bagian	Kanan 1, Kanan 2, Kiri		Kanan 1, Kanan 2, Kiri
	Blok Reverb	52 Preset + 3 Pengguna		52 Preset + 3 Pengguna
	Blok Chorus	106 Preset + 3 Pengguna		106 Preset + 3 Pengguna
Efek	Blok DSP	322 Preset (dengan VCM) + 10 Pengguna		295 Preset + 10 Pengguna
	Master Compressor	5 Preset + 5 Pengguna		5 Preset + 5 Pengguna
	Master EQ	5 Preset + 2 Pengguna		5 Preset + 2 Pengguna
	EQ Bagian	27 Bagian		27 Bagian
	Efek Mikrofon/Gitar	Noise Gate, Compressor, 3Band EQ		Noise Gate, Compressor, 3Band EQ
	Harmoni Vokal	Jumlah Preset	Harmoni Vokal: 44 Synth Vocoder: 10	-
		Jumlah Pengaturan Pengguna	60 * Jumlah adalah total Harmoni Vokal dan Synth Vocoder	-
		Efek Vokal	23	-
Style	Preset	Jumlah Style	450	360
		Style yang Disediakan	40 +Audio, 366 Pro, 31 Session, 10 DJ, 3 Free Play	322 Pro, 27 Session, 10 DJ, 1 Free Play
		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	Pencari Musik (Maks.)	2.500	1.200
		Pengaturan Satu Sentuhan (OTS)	4 untuk setiap Style	4 untuk setiap Style
	Kompatibilitas	Style File Format (SFF), Style File Format GE (SFF GE)		Style File Format (SFF), Style File Format GE (SFF GE)
	Preset	Jumlah Lagu Preset	5 sampel Lagu preset	5 sampel Lagu preset
Lagu (MIDI)	Perekaman	Jumlah Track	16	16
		Kapasitas Data	sekitar 300 KB/Lagu	sekitar 300 KB/Lagu
		Fungsi Perekaman	Rekam Cepat, Perekaman Multi Track, Perekaman Langkah	Rekam Cepat, Perekaman Multi Track, Perekaman Langkah
	Format Data	Playback	SMF (Format 0 & 1), XF	SMF (Format 0 & 1), XF
		Perekaman	SMF (Format 0)	SMF (Format 0)
Multi Pad	Preset	Jumlah Bank Multi Pad	188 bank x 4 Pad	188 bank x 4 Pad
	Audio	Audio Link	Ya	Ya
Fungsi	Voice	Harmoni	Ya	Ya
		Arpeggio	Ya	Ya
		Pengaturan Sustain	Ya	Ya
		Mono/Poli	Ya	Ya
		Informasi Voice	Ya	Ya
	Style	Style Creator	Ya	Ya
		Style Recommender	Ya	Ya
		Informasi OTS	Ya	Ya

			PSR-S970	PSR-S770
Fungsi	Lagu	Song Creator	Ya	Ya
		Fungsi Tampilan Skor	Ya	Ya
		Fungsi Tampilan Lirik	Ya	Ya
		Fungsi Tampilan Tekst	Ya	Ya
		Penyesuaian Wallpaper	Ya	Ya
		Panduan	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo
	Multi Pad	Teknologi Pembantu Permainan (P.A.T.)	Ya	Ya
		Multi Pad	Ya	Ya
		Jumlah Tombol	8	8
	Memori Registrasi	Kontrol	Sekuensi Registrasi, Beku	Sekuensi Registrasi, Beku
Kemampuan untuk diperluas (Paket Ekspansi)	Pemutar/Perekam Audio USB	Format Playback	.wav (format WAV: laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo) .mp3 (MPEG-1 Audio Layer-3: laju sampel 44,1/48,0 kHz, 64-320 kbps dan laju bit bervariasi, mono/stereo)	.wav (format WAV: laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo) .mp3 (MPEG-1 Audio Layer-3: laju sampel 44,1/48,0 kHz, 64-320 kbps dan laju bit bervariasi, mono/stereo)
		Format Perekaman	.wav (format WAV: Laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo)	.wav (format WAV: Laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo)
		Waktu Perekaman (maks.)	80 menit/Lagu	80 menit/Lagu
		Bentang Waktu	Ya	Ya
		Pergeseran Titinada	Ya	Ya
		Penyembunyian Vokal	Ya	Ya
	Demonstrasi		Ya	Ya
	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya	Ya
		Tempo	5 – 500	5 – 500
		Transpose	-12 – 0 – +12	-12 – 0 – +12
		Penalaan	414,8 – 440,0 – 466,8 Hz	414,8 – 440,0 – 466,8 Hz
		Tombol Oktaf	Ya	Ya
	Jenis Tangga Nada		9 jenis	9 jenis
	Lain-lain	Akses Langsung	Ya	Ya
Penyimpanan dan Konektivitas	Voice Ekspansi		Ya (sekitar 512 MB maks.)	Ya (sekitar 160 MB maks.)
	Style Ekspansi		Ya (memori internal)	Ya (memori internal)
	Style Audio Ekspansi		Ya (sekitar 128 MB maks.)	-
Amplifier/Speaker	Penyimpanan	Memori Internal	Ya (sekitar 13 MB maks.)	Ya (sekitar 13 MB maks.)
		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
		OUTPUT	L/L+R, R	L/L+R, R
		RGB OUT	Ya	-
		FOOT PEDAL	1 (SUSTAIN), 2 (ARTICULATION 1), Fungsi dapat ditetapkan	1 (SUSTAIN), 2 (ARTICULATION 1), Fungsi dapat ditetapkan
	USB TO DEVICE		Ya	Ya
	USB TO HOST		Ya	Ya
Catu Daya	Amplifier		15 W x 2	15 W x 2
	Speaker		13 cm x 2 + 2,5 cm (kubah) x 2	13 cm x 2 + 5 cm x 2
	Catu Daya	Adaptor	PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha	PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha
Aksesoris yang Disertakan	Konsumsi Daya		20 W	19 W
	Mati Otomatis		Ya	Ya
Aksesoris Dijual Terpisah (Mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.)			<ul style="list-style-type: none"> • Panduan untuk Pemilik (buku ini) • Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online) • Stand book • Adaptor AC* (PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha), kabel listrik* • Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Panduan untuk Pemilik (buku ini) • Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online) • Stand book • Adaptor AC* (PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha), kabel listrik* • Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.
			<ul style="list-style-type: none"> • Adaptor AC: PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha • Headphone: HPH-50/HPH-100/HPH-150 • Sakelar kaki: FC4/FC4A/FC5 • Pengontrol kaki: FC7 • Antarmuka MIDI USB untuk iPhone/iPod touch/iPad: i-UX1 • Antarmuka MIDI untuk iPhone/iPod touch/iPad: i-MX1 • Adaptor LAN nirkabel USB: UD-WL01 • Antarmuka USB-MIDI: UX16 • Penyangga keyboard: L-6/L-7 (Ukuran eksterior PSR-S970/S770 melebihi batas yang diterangkan dalam Instruksi Perakitan L-6. Walau demikian, kami telah mengetahuinya melalui tes bahwa penyangga dapat digunakan dengan aman untuk instrumen.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptor AC: PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha • Headphone: HPH-50/HPH-100/HPH-150 • Sakelar kaki: FC4/FC4A/FC5 • Pengontrol kaki: FC7 • Antarmuka MIDI USB untuk iPhone/iPod touch/iPad: i-UX1 • Antarmuka MIDI untuk iPhone/iPod touch/iPad: i-MX1 • Adaptor LAN nirkabel USB: UD-WL01 • Antarmuka USB-MIDI: UX16 • Penyangga keyboard: L-6/L-7 (Ukuran eksterior PSR-S970/S770 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 pencetakan. Karena Yamaha terus melakukan peningkatan pada produk, panduan ini mungkin tidak berlaku pada spesifikasi produk tertentu. Untuk memperoleh panduan terbaru, akseslah situs web Yamaha kemudian download file panduan. Karena spesifikasi, perlengkapan, atau aksesoris yang dijual secara terpisah mungkin tidak sama di setiap wilayah, harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

Indeks

A

- Adaptor AC 16, 111
Adaptor LAN nirkabel USB 100, 102
Akses Langsung 23, 106
Area deteksi chord 59
Arpeggio 44, 47
Auto Fill 51
AUX IN 98

B

- Bagian 51
Bagian (Voice) 35
Bagian keyboard 35
Bagian LEFT 35
Bagian RIGHT 35
Bahasa 18
Beku 87
Bentang Waktu 73
Bicara 90
Break (Style) 51

C

- Cadangkan 34
Chordal 91
CMP (Master Compressor) 96
Computer-related Operations
(Pengoperasian yang menyangkut
Komputer) 7

D

- Data List (Daftar Data) 7
Daya 16
Demo 19
DSP 42

E

- Efek 42, 96
EQ (Ekualiser) 96
EQ Bagian 96

F

- File 26, 27
Fill-in 51
Filter 96
Flash-drive USB 100, 101
Folder 29
Footage 45
Format (flash-drive USB) 101
Format (Kompatibilitas) 8
Fungsi 104

G

- Gaung 42
Gitar 88
GM 8, 47
GS 8
- H**
- Hapus 31
Harmoni 42, 47
Harmoni Vokal 91
Headphone 15

I

- iPhone/iPad 102
iPhone/iPad Connection Manual
(Panduan untuk Menghubungkan
iPhone/iPad) 7

J

- Jeda 63, 73
Jenis Blocking Chord 52
Jenis Penjarian 52

K

- Kanal (Lagu) 65
Kanal (Style) 56
Kenop 40
Kenop LIVE CONTROL 40

- Keseimbangan 57, 74
Keseimbangan Volume 57, 74
Kiri Ditahan 37
Kit Drum 37
Kit SFX 37
Koleksi Musik 54
Komputer 102
Koneksi 97
Konsol Mixer 95

L

- Lagu 62
LAN Nirkabel 102, 105
Lapisan 35
Link OTS 54
Lirik 65
LOWER 59

M

- Maju Cepat 63, 73
Master Compressor (CMP) 96
Master EQ (MEQ) 96
Mati Otomatis 17
MegaVoice 37
Memasukkan karakter 32
Memori Registrasi 85
MENU 26, 105
MEQ (Master EQ) 96
Merekam (Lagu) 68
Metronom 37
MIDI 103
Mikrofon 88
Monitor 99
Mono 42
MP3 71

K

- Multi Pad 76
Multi Pad Audio Link 78
Mundur 63, 73

N	
Nama.....	30
Notasi Musik.....	64
O	
Oktaf Naik.....	38
OTS (Pengaturan Satu Sentuhan).....	53
P	
P.A.T. (Teknologi Pembantu Permainan).....	70
Paket Ekspansi.....	46, 47
Panduan.....	66
Pedal	97, 105
Pembuat Multi Pad.....	79
Pemecahan Masalah.....	107
Pemutar Audio.....	71
Pemutar/Perekam Audio USB	71
Penalaan	38, 96
Penalaan Master	38
Penalaan Tangga Nada	38
Pencari Musik.....	80
Pencocokan Chord	77
Pendahuluan (Style).....	50
Pengaktif Ulang Style	40
Pengaturan Drum	60
Pengaturan Satu Sentuhan (OTS).....	53
Pengaturan Ulang	33
Pengaturan Ulang Pabrik	33
Pengiring	48
Pengontrol kaki.....	97
Pengulangan	67, 73, 74
Pengulangan A-B	67, 73
Penguncian Parameter.....	105
Penutup (Style).....	50
Penyembunyian Vokal.....	73
Perekam Audio	74
Perekaman (Audio)	74
Perekaman Langkah (Lagu).....	70
Perekaman Langkah (Style).....	61
Perekaman Multi Track.....	69
Pergeseran Titinada	73
Pindah	30
Pisah.....	35
Playback (File Audio)	71
Playback (Lagu).....	62
Playback (Style)	48
PRESET (tampilan Pemilihan File).....	26
R	
Protected Song	27
Putaran Data	22
S	
Sakelar Kaki	97
Salin	30
Sekuensi Registrasi	87
Set Voice	47
SFF (Style File Format).....	8, 49
Simpan	28
Sinkronisasi Berhenti	50
Sinkronisasi Mulai (Lagu).....	63
Sinkronisasi Mulai (Multi Pad).....	77
Sinkronisasi Mulai (Style)	50
Skor.....	64
SMF (Standard MIDI File)	62
Song Creator.....	70
Speaker.....	98, 105
Spesifikasi	110
Stand book.....	14
Standard MIDI File (SMF)	62
Style	48
Style Audio	49
Style Creator	60
Style DJ	49
Style File Format (SFF).....	8, 49
Style Recommender	55
Suara Organ Flutes	45
Super Articulation Voice	37
Sustain	42
Synth Vocoder	93
T	
Tampilan Pemilihan File	26
Tampilan Utama.....	24
Tanda Frasa	64
Teknologi Pembantu Permainan (P.A.T.)	70
U	
UPPER	59
USB (tampilan Pemilihan File)	26
USER (tampilan Pemilihan File)	26
Utama (Style)	51
V	
Vocoder	91
Vocoder Mono	91
Voice	35
Voice S.Art! (Super Articulation Voice).....	37
Volume (Audio)	73
Volume (Volume master)	18
W	
WAV	71, 78
X	
XF	8
XG	8, 47

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
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 Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

VENEZUELA

Yamaha Musical de Venezuela, C.A.

AV. Manzanares, C.C. Manzanares Plaza,
Piso 4, Oficina 0401, Baruta, Caracas, Venezuela
Tel: +58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/

CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.

Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama
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, Rellingen, Branch Switzerland in Zürich

Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria

Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/

ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria

Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

Yamaha Music Europe GmbH

Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. Wrotkowa 14, 02-553 Warsaw, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.

Bul.Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Europia
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

Viale Italia 88, 20020, Lainate (Milano), Italy
Tel: +39-02-93577-1

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal

en España
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House

19th klm. 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,

Filiaal van 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, 1361 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljodfaerahusid Ehf.

Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CROATIA

Euro Unit D.O.O.

Slakovec 73
40305 Nedelisce
Tel: +38540829400

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
Maslak Meydan Sokak, Spring Giz Plaza Bagimsiz
Böl. No:3, Sanya İstanbul, Turkey
Tel: +90-212-999-8010

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 Nicosia, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

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 Xinza 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

Spazedge Building, Ground Floor, Tower A,
Sector-47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon-122002,
Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)

Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jenet. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.

8F, Dongsung Bldg. 21, Teheran-ro 87-gil,
Gangnam-gu, Seoul, 135-880, 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
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.

3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
89/1 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: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

http://asia.yamaha.com

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.

Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Vic. 3006, 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

http://asia.yamaha.com



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.YMID2.00303.0715



ZP52800

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

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

Manual Development Department
© 2015 Yamaha Corporation

Published 01/2016 CRZC*.*-**D0
Printed in Indonesia

ZP52800