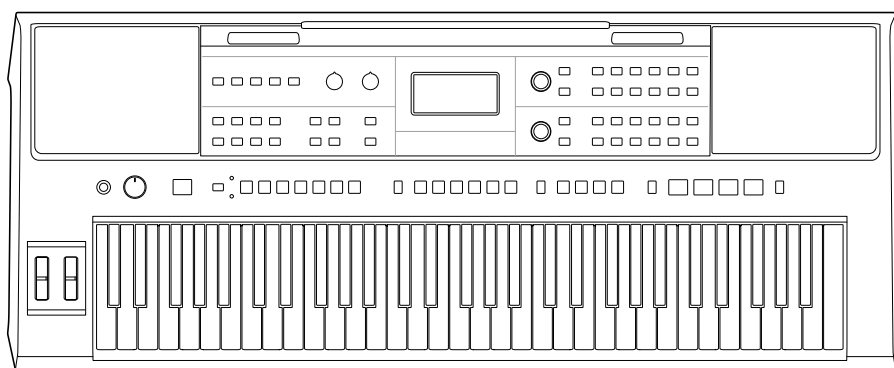


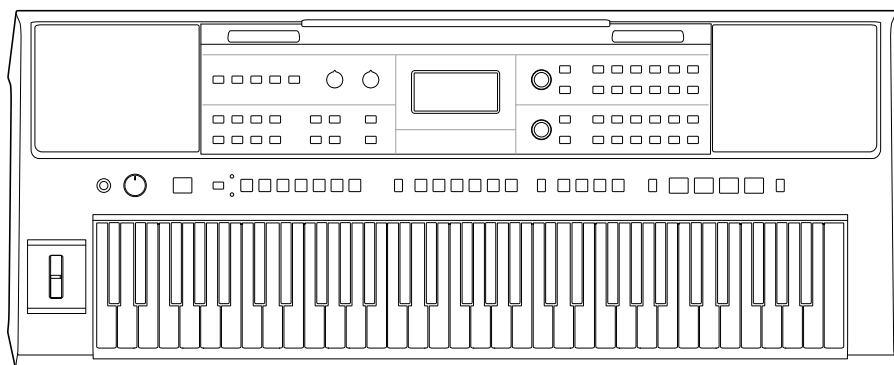
KEYBOARD DIGITAL

PANDUAN REFERENSI

— PSR-E583



— PSR-E483



Buku Panduan Pemilik ini telah diterjemahkan dari bahasa Inggris melalui terjemahan otomatis. Untuk pertanyaan tentang cara menggunakan produk, silakan kunjungi situs dukungan Yamaha.

Tentang Panduan

Dokumen dan materi instruksional berikut tersedia untuk instrumen ini.

■ Disertakan dengan Instrumen

- **Panduan untuk Pemilik**

Ini memberikan informasi tentang fungsi dasar instrumen ini serta "PERHATIAN" yang harus dibaca sebelum menggunakan instrumen. Baca dokumen ini terlebih dahulu.

■ Tersedia di Situs Web

- **Buku Panduan Referensi (buku ini)**

Ini memberikan informasi terperinci tentang semua fungsi instrumen ini.

- **Daftar Data**

Ini menyediakan daftar Suara, Lagu, Gaya, dll., yang terintegrasi dalam instrumen ini serta informasi tentang MIDI.

- **Smart Device Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Pintar)**

Ini menyediakan petunjuk tentang cara menghubungkan instrumen ini ke perangkat pintar, seperti telepon pintar dan tablet.

- **Dasar-dasar MIDI**

Ini berisi penjelasan dasar tentang apa itu MIDI dan apa yang dapat dilakukannya.

Manual yang tercantum di atas dapat ditemukan di situs web Yamaha berikut.



PSR-E583/PSR-E483 halaman unduhan

<https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/downloads/>

Mengunduh Data Lagu dan Buku Lagu

Data lagu yang dapat diputar ulang pada instrumen ini, serta Buku Lagu yang berisi notasi musik untuk data lagu tersebut, dapat diunduh secara gratis dari situs web di atas.

Silakan gunakan sesuka hati.



Song Data (Data Lagu)

Termasuk data lagu (MIDI) yang dapat diputar ulang pada instrumen ini.



Song Book (Buku Lagu)

Berisi lembaran musik untuk data lagu.

■ Panduan Video

Ini adalah manual video yang disiapkan khusus yang menunjukkan cara menggunakan instrumen ini.



Untuk melihat manual video, kunjungi situs web Yamaha berikut.

<https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/videos/>

Konvensi

Dalam dokumen ini, berbagai jenis tindakan pencegahan dan informasi penting lainnya diuraikan sebagai berikut.

 PERINGATAN	Menunjukkan risiko cedera serius atau kematian.
 PERHATIAN	Menunjukkan risiko cedera.
PEMBERITAHUAN	Menunjukkan risiko kegagalan produk, kerusakan atau malfungsi serta hilangnya data.
 CATATAN	Menunjukkan informasi tambahan yang mungkin berguna.

Informasi

- Ilustrasi dan tampilan dalam Buku Panduan Referensi ini hanya untuk tujuan pembelajaran.
- Kecuali dinyatakan sebaliknya, ilustrasi dan tampilan seperti yang ditunjukkan dalam manual ini didasarkan pada PSR-E583.
- Windows adalah merek dagang terdaftar dari Microsoft Corporation di Amerika Serikat dan negara-negara lain.
- Mac adalah merek dagang Apple Inc., yang terdaftar di AS dan negara-negara lain.
- USB Type-C™ dan USB-C™ adalah merek dagang terdaftar dari USB Implementers Forum.
- Nama perusahaan dan nama produk dalam manual ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaan masing-masing.

Format dan Fungsi yang Kompatibel



GM System Level 1

“GM System Level 1” adalah tambahan pada standar MIDI yang memastikan data musik apa pun yang kompatibel dengan GM dapat dimainkan secara akurat oleh penghasil nada yang kompatibel dengan GM, apa pun pabrikannya. Tanda GM dipasang pada semua produk perangkat lunak dan perangkat keras yang mendukung GM System Level.



XGlite

Sebagaimana tersirat dalam namanya, “XGlite” adalah versi sederhana dari format penghasil nada XG kualitas tinggi dari Yamaha. Pada dasarnya, Anda dapat memainkan data lagu XG apa pun menggunakan penghasil nada XGlite. Walau demikian, ingatlah bahwa beberapa lagu yang dimainkan kembali mungkin berbeda dibandingkan dengan data aslinya, karena parameter kontrol dan efeknya telah dikurangi.



Style File Format (SFF)

Style File Format adalah format file gaya asli Yamaha yang menggunakan sistem konversi unik untuk menyediakan iringan otomatis berkualitas tinggi berdasarkan berbagai jenis akord.

Daftar Isi

Tentang Panduan	2	Memilih Jenis Chorus	31
Konvensi	3	Memilih Pengaturan EQ Utama untuk Mencapai Suara yang Diinginkan	32
Informasi	3	Menggunakan Roda Pitch Bend	32
Format dan Fungsi yang Kompatibel	3	Menggunakan Roda Modulasi (PSR-E583 saja)	32
Mempersiapkan	6	Bermain dengan Irama dan Pengiring Otomatis (Style)	33
Kebutuhan Daya	6	Tentang Fungsi Pengiring Otomatis (Style)	33
Menyalakan/Mematikan Instrumen	8	Menentukan Akord Sendiri	34
Fungsi Mati Secara Otomatis	8	Memilih Cara Akord Ditentukan Saat Memainkannya Sendiri (Jenis Penjarian)	36
Menggunakan Music Rest	8	Menentukan Kunci Gaya (Pemutaran Akord Otomatis/ Akord Cerdas)	37
Terminal dan Kontrol Panel	9	Menentukan Chord Secara Otomatis (Pemutaran Chord Otomatis)	38
Pengoperasian Dasar dan Informasi Tampilan	13	Menggunakan Variasi Pemutaran Style	41
Pengoperasian Dasar	13	Menggunakan Gaya Sinkronisasi Berhenti	42
Informasi Tampilan	14	Track Aktif/Nonaktif Setiap Style Track	42
Menggunakan Fungsi Umum	16	Menyesuaikan Volume Setiap Trek Gaya Secara Terpisah	42
Mengubah Tempo	16	Mengubah Penugasan Voice Bagian Style (Penyesuaian Voice Style)	43
Menggunakan Metronom	16	Memainkan Akord dengan Pengaturan Multi Finger	44
Meningkatkan Volume Keseluruhan Instrumen (Mega Boost)	18	Akord yang Ditentukan dengan Pengaturan Akord Cerdas	45
Mengubah Sensitivitas Sentuhan Keyboard (Respons Sentuhan)	18	Memuat File Style dari Perangkat Eksternal	46
Mengubah Titinada Instrumen (Transpose)	19	Mengubah Suara dengan Kenop	47
Menyetel Nada Instrumen dengan Tepat (Penalaan)	19	Menggunakan Tombol-Tombol	47
Memainkan Beragam Voice (Suara Instrumen)	20	Menentukan Pengaturan Kenop	48
Memilih Suara Utama	20	Fungsi yang Dapat Ditetapkan ke Tombol-Tombol	49
Bermain dengan Suara Grand Piano	20	Menentukan Pengaturan Penalaan Skala (Temperamen)	50
Memanggil Pengaturan Panel Optimal—Pengaturan Sekali Sentuh (OTS)	20	Memilih Temperamen Preset	50
Menambahkan Lapisan - Suara Ganda	21	Memilih Nada Dasar untuk Temperamen	50
Memainkan Suara yang Berbeda dengan Tangan Kiri dan Kanan (Suara Terpisah)	22	Menyetel Setiap Nada untuk Menciptakan Tangga Nada Orisinal	51
Mengubah Pengaturan Voice	23	Memutar Ulang Lagu (Data MIDI) atau File Audio	52
Menambahkan Efek Artikulasi	24	Memutar Ulang Lagu Demo	53
Menggunakan Fungsi Harmoni	25	Memutar Lagu (Data MIDI)	53
Menggunakan Fungsi Arpeggio	26	Memutar File Audio dari Flash Drive USB	54
Sinkronisasi Arpeggio dengan Gaya/Pemutaran Lagu (Kuantisasi Arpeggio)	27	Kontrol Transportasi File Lagu/Audio: Maju Cepat, Mundur Cepat, dan Jeda	55
Mempertahankan Pemutaran Arpeggio melalui Sakelar Kaki (Arpeggio Hold)	27	Memainkan Bagian Tertentu dari Sebuah Lagu Berulang Kali (Pengulangan A-B)	55
Menambahkan Efek pada Pertunjukan dan Pemutaran	28	Memainkan Frasa yang Direkam (User Song) Berulang Kali	56
Menambahkan Efek DSP	28		
Menambahkan Efek Gerak	30		
Memilih Jenis Reverb	31		

Mengubah Melodi Voice Sebuah Lagu.....	56	Pemutaran Berulang Frasa yang Direkam	84
Mematikan Setiap Trek Secara Terpisah	57	Pemutaran Berulang Frasa yang Disinkronkan dengan Pemutaran Gaya/Lagu (Pemutaran Sinkron).....	84
Mengatur Volume Setiap Trek Lagu Secara Terpisah	57	Menghapus Frasa yang Direkam	85
Menghubungkan dan Menggunakan Mikrofon	58	Menyimpan Frasa yang Direkam Menggunakan Fungsi Looper ke flash drive USB	86
Menghubungkan Mikrofon	58	Memuat File Looper dari Flash Drive USB	87
Melepaskan Mikrofon	59	Menghapus File Looper dari Flash Drive USB	88
Merekam Penampilan Anda	60	Menghubungkan Flash Drive USB	89
Metode untuk Merekam ke Instrumen Ini	60	Operasi File yang Berkaitan dengan Flash Drive USB	90
Merekam Pertunjukan sebagai Lagu Pengguna Baru (Rekaman MIDI)	61	Memformat Flash Drive USB	92
Merekam Setiap Trek (Bagian) Secara Terpisah	63	Menyimpan Data Pengguna ke Flash Drive USB.....	93
Menentukan Jumlah Birama yang Akan Direkam	64	Memuat File Pengguna dari Flash Drive USB	94
Menghapus User Song (Song Clear)	65	Menghapus File Pengguna dari Flash Drive USB.....	95
Menghapus Trek Tertentu dari User Song (Hapus Trek)	65	Daftar Pesan Kesalahan Terkait Operasi Kontrol File	96
Menyimpan User Song sebagai File MIDI ke Flash Drive USB	66	Menghubungkan Perangkat Lain	97
Menghapus File MIDI dari Flash Drive USB.....	67	Menghubungkan Headphone	97
Merekam Pertunjukan sebagai File Audio ke Flash Drive USB.....	68	Menghubungkan Sakelar Kaki	97
Menghapus File Audio dari Flash Drive USB	69	Menghubungkan Pengontrol Kaki (Khusus PSR-E583)	97
Menyimpan/Mengingat Pengaturan Favorit Anda (Memori Registrasi)	70	Memutar Suara melalui Speaker Eksternal	98
Mengingat Pengaturan yang Disimpan dalam Memori Registrasi	70	Memutar Perangkat Audio Eksternal melalui Internal Speaker	98
Menyimpan Pengaturan Panel ke Memori Registrasi	71	Menggunakan Peredam Melodi.....	99
Menentukan Pengaturan Panel yang Akan Dipertahankan di Seluruh Perubahan Memori Registrasi (Freeze)...	72	Menghubungkan ke Komputer.....	99
Menggunakan Fungsi Cepat Pengambilan Sampel	73	Mengirim/Menerima Data Antara Komputer/Perangkat Pintar dan Instrumen	102
Memutar Sampel.....	73	Menggunakan Aplikasi.....	103
Looping Sampel	73	Pengaturan Fungsi	104
Memutar Sampel Secara Sinkron dengan Pemutaran Style/Lagu (Pemutaran Sinkronisasi Sampel)	74	Prosedur Dasar untuk Pengaturan Fungsi	104
Persiapan untuk Pengambilan Sampel	75	Backup dan Inisialisasi	114
Pengambilan Sampel Audio Eksternal	75	Data dan Pengaturan yang Di-Backup	114
Mengembalikan Sampel Default	77	Inisialisasi Instrumen	114
Menyimpan Sampel ke Flash Drive USB	78	Diagram Blok	115
Mengimpor File WAV dari USB Flash Drive sebagai Sampel.....	79	Pemecahan Masalah	116
Memuat Sampel dari Flash Drive USB.....	80	Indeks	118
Menghapus Sampel dari Flash Drive USB.....	81		
Menggunakan Fungsi Looper	82		
Merekam Sebuah Frasa	82		
Rekaman tumpang tindih	83		

Mempersiapkan

Kebutuhan Daya

Instrumen ini dapat diberi daya oleh adaptor AC atau baterai; namun, Yamaha menyarankan untuk menggunakan adaptor AC bila memungkinkan.

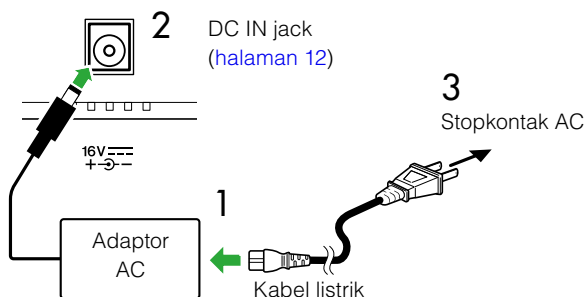
PEMBERITAHUAN

- Saat menghubungkan flash drive USB, pastikan Anda menggunakan adaptor AC. Daya baterai mungkin tidak bertahan selama operasi penting ini.

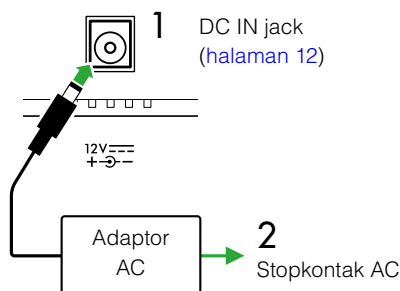
Menggunakan Adaptor AC

Hubungkan adaptor AC sesuai urutan yang ditampilkan dalam ilustrasi.

PSR-E583



PSR-E483



Untuk melepaskan adaptor AC, prosedurnya dibalik.

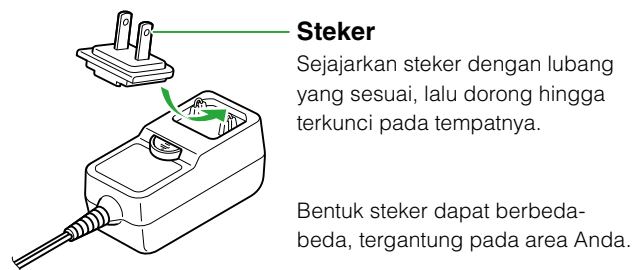
PERINGATAN

- Gunakan hanya adaptor AC yang disertakan atau yang telah ditentukan. Menggunakan adaptor AC yang salah dapat mengakibatkan kerusakan, panas berlebih, atau kebakaran. Dalam kasus tersebut, harap diingat bahwa kami mungkin tidak dapat memberikan jaminan, meskipun hal ini terjadi dalam masa garansi.
- Saat menyiapkan instrumen, pastikan stopkontak AC yang digunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kerusakan, segera matikan alat dan cabut steker dari stopkontak AC.

PERINGATAN

- Jika adaptor AC memiliki konektor yang dapat dilepas, pastikan konektor tersebut tetap terpasang pada adaptor AC. Memasukkan hanya steker ke stopkontak AC dapat menyebabkan sengatan listrik atau kebakaran.
- Jika steker terlepas, berhati-hatilah agar tidak menyentuh bagian logam di dalam, dan masukkan steker sepenuhnya hingga terkunci pada tempatnya. Berhati-hatilah juga agar tidak ada debu atau benda asing yang masuk di antara adaptor AC dan steker. Jika tidak, sengatan listrik, hubungan arus pendek atau kerusakan dapat terjadi.

Saat menggunakan adaptor AC dengan steker yang dapat dilepas



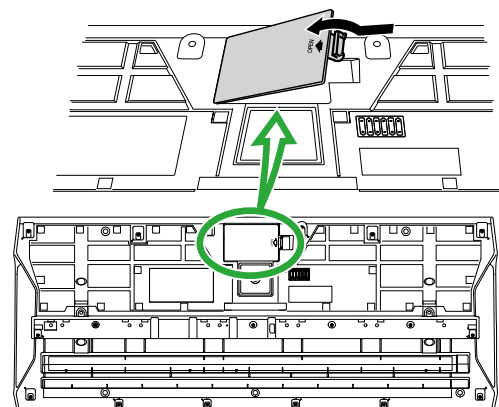
Menggunakan Baterai

Instrumen ini dapat menggunakan baterai alkaline AA (LR6), mangan (R6), atau baterai isi ulang Ni-MH (HR6). Baterai alkaline atau baterai isi ulang Ni-MH direkomendasikan untuk instrumen ini karena jenis lain mungkin tidak menyediakan daya yang cukup dalam situasi tertentu.

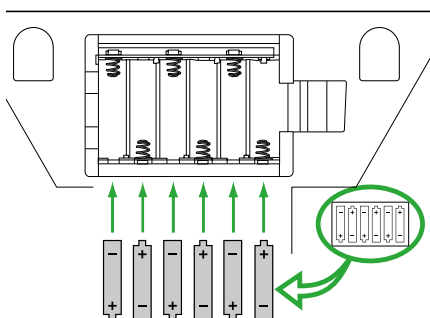
PEMBERITAHUAN

- Saat menggunakan baterai Ni-MH, ikuti petunjuk yang disertakan bersama baterai.

- 1 Pastikan instrumen dalam keadaan mati.
- 2 Buka penutup kompartemen baterai yang terletak di panel bawah instrumen.



3 Masukkan enam baterai baru, pastikan arahnya benar, seperti diilustrasikan.



4 Pasang kembali penutup kompartemen, pastikan terkunci dengan kuat pada tempatnya.

5 Ubah pengaturan jenis baterai, sesuai dengan jenis yang sedang digunakan. (Lihat bagian berikut.)

PEMBERITAHUAN

- Jangan menghubungkan atau melepas steker DC adaptor AC dengan baterai terpasang dan instrumen menyala. Jika tidak, instrumen akan dimatikan sementara, dan data apa pun yang direkam atau ditransfer akan hilang.
- Jangan tunda penggantian baterai. Saat level baterai rendah, volume mungkin berkurang, kualitas suara mungkin memburuk, atau instrumen mungkin berhenti berfungsi dengan baik.

CATATAN

- Instrumen ini tidak dapat mengisi baterai. Gunakan hanya pengisi daya yang telah ditentukan untuk mengisi daya baterai.
- Daya akan secara otomatis diambil dari adaptor AC jika adaptor AC tersambung, bahkan dengan baterai yang terpasang di instrumen.

■ Mengatur Jenis Baterai

Ubah pengaturan jenis baterai, sesuai dengan jenis yang digunakan (tidak dapat diisi ulang atau dapat diisi ulang). Setelah memasukkan baterai, ubah pengaturan pada tampilan Pengaturan Fungsi ([halaman 113](#), [Fungsi 080](#) (PSR-E583)/[Fungsi 079](#) (PSR-E483)).

Pengaturan default: Alkaline

Alkaline	Baterai alkali atau mangan
Ni-MH	Baterai nikel metal hidrida isi ulang

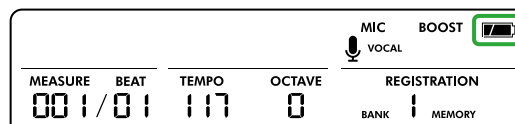
PEMBERITAHUAN

- Pengaturan jenis baterai yang salah dapat memperpendek usia baterai. Pastikan untuk memilih jenis baterai yang benar.

■ Periksa Status Daya

Layar menampilkan apakah baterai atau adaptor AC yang menjadi sumber daya.

Saat baterai digunakan, indikator daya baterai yang tersisa (di kanan atas layar) menunjukkan level baterai.



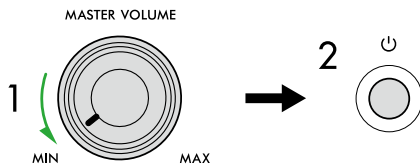
CATATAN

- Indikator baterai tidak akan ditampilkan jika adaptor AC dicolokkan ke stopkontak AC, meskipun baterai sudah terpasang.

Indikator Daya Baterai yang Tersisa

	Menunjukkan tidak ada daya yang tersisa. Instrumen tersebut akan segera dimatikan.
	Menunjukkan bahwa daya yang tersisa tidak mencukupi untuk pengoperasian. Sebelum baterai kehabisan daya, ganti semuanya dengan yang baru atau (jika menggunakan baterai isi ulang) dengan baterai yang sudah terisi penuh. Saat level baterai rendah, volume mungkin berkurang, kualitas suara mungkin memburuk, atau instrumen mungkin berhenti berfungsi dengan baik.
	Menunjukkan bahwa daya yang tersisa mencukupi.

Menyalakan/Mematikan Instrumen



- 1 Putar kontrol [VOLUME UTAMA] sepenuhnya berlawanan arah jarum jam, ke "MIN."
- 2 Tekan tombol [⏻] (Standby/On) untuk menghidupkan instrumen.
Saat instrumen dinyalakan, layar akan menyala.
- 3 Saat memainkan keyboard, atur volume keseluruhan instrumen dengan memutar kontrol. [MASTER VOLUME]
- 4 Untuk mematikan instrumen, tekan dan tahan tombol [⏻] (Standby/On) selama kurang lebih 1 detik.

⚠ PERINGATAN

- Meskipun instrumen tersebut telah dimatikan, instrumen tersebut masih menggunakan sedikit daya. Jika Anda berencana tidak menggunakan instrumen tersebut untuk jangka waktu yang lama, pastikan untuk mencabut adaptor AC dari stopkontak.

PEMBERITAHUAN

- Saat menghidupkan instrumen dengan menekan sakelar [⏻] (Standby/On), jangan melakukan operasi lain seperti menekan tombol, tuts, atau sakelar kaki. Jika tidak, instrumen tersebut mungkin akan mengalami malfungsi.

📌 CATATAN

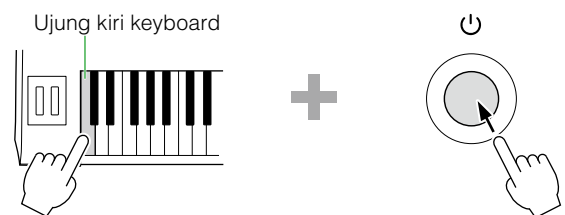
- (Hanya) Saat baterai menjadi sumber daya, volume maksimum berada kira-kira pada posisi jam 3 pada pengendali.PSR-E583**
[MASTER VOLUME] Memutarnya lebih jauh searah jarum jam tidak akan mengubah volume.

Fungsi Mati Secara Otomatis

Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak diperlukan, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Secara Otomatis, yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak digunakan dalam waktu tertentu. Secara default, waktu hingga instrumen dimatikan secara otomatis diatur ke 15 menit; namun, Anda dapat mengubah pengaturan tersebut ([halaman 113](#), [Fungsi 079 \(PSR-E583\)/Fungsi 078 \(PSR-E483\)](#)).

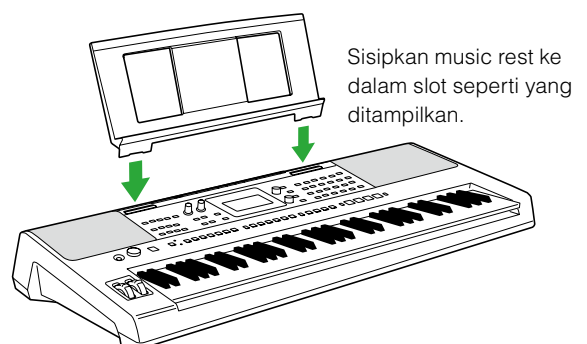
Cara Mudah Menonaktifkan Fungsi Mati Secara Otomatis

Sambil menekan tuts paling bawah pada keyboard, tekan tombol [⏻] (Standby/On) untuk menghidupkan instrumen. "AutoPowerOff" muncul di baris tampilan atas, "Disabled" muncul di baris tampilan bawah, dan instrumen tidak akan dimatikan secara otomatis.



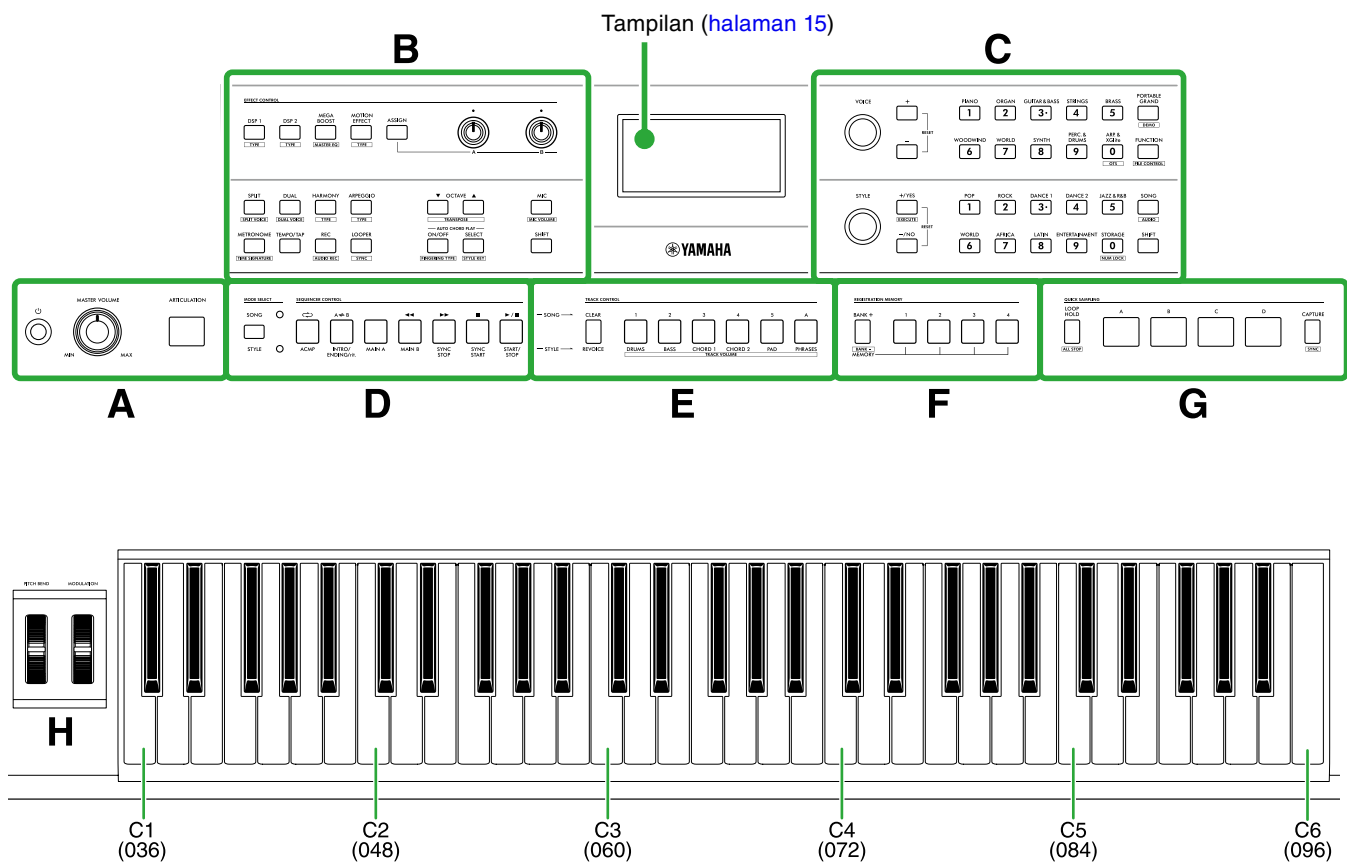
Untuk mengaktifkan kembali fungsi Mati Secara Otomatis, pilih waktu yang diinginkan pada tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 113](#), [Fungsi 079 \(PSR-E583\)/ Fungsi 078 \(PSR-E483\)](#)).

Menggunakan Music Rest



Terminal dan Kontrol Panel

Panel Atas



Seperti yang ditunjukkan, setiap tombol pada keyboard telah diberi nama khusus (misalnya, C1) dan nomor nada (misalnya, 036), yang digunakan saat menentukan berbagai pengaturan Fungsi.

Tentang Nama Tombol di (Fungsi SHIFT)

Sambil menahan tombol, tekan tombol dengan nama yang dikelilingi kotak untuk memunculkan tampilan pengaturan fungsi yang sesuai. **[SHIFT]** Misalnya, sambil menahan tombol **[SHIFT]**, tekan tombol **[MIC]** untuk memunculkan tampilan pengaturan **[MIC VOLUME]**.

SHIFT

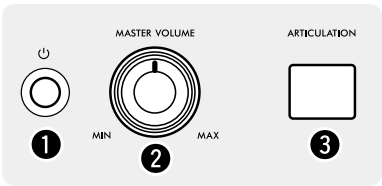
Tahan

+

MIC

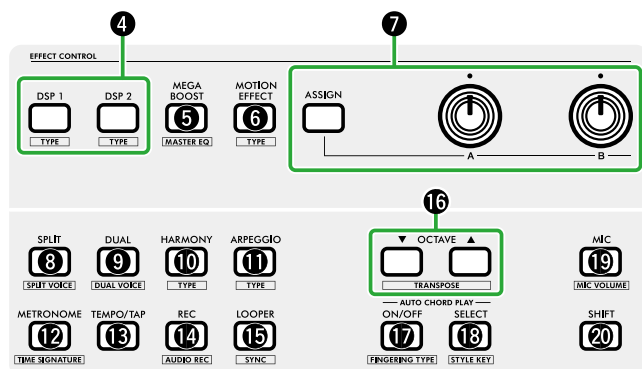
MIC VOLUME

A



- 1 Tombol **[]** (Standby/On)..... [halaman 8](#)
- 2 **[MASTER VOLUME]** kontrol..... [halaman 8](#)
- 3 **[ARTICULATION]** tombol [halaman 24](#)

B



EFFECT CONTROL

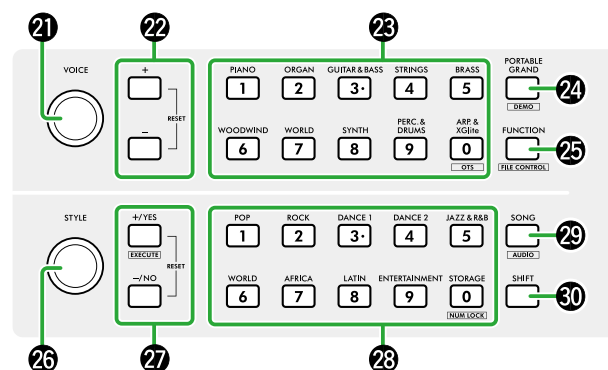
- 4 Tombol [DSP1]/[DSP2] **halaman 28**
TYPE **halaman 28**
- 5 [MEGA BOOST] tombol **halaman 18**
MASTER EQ **halaman 32**
- 6 [MOTION EFFECT] tombol **halaman 30**
TYPE **halaman 30**
- 7 [ASSIGN] tombol, kenop [A]/[B] **halaman 47**

OTHER CONTROLS (SUCH AS SOUND)

- 8 [SPLIT] tombol **halaman 22**
SPLIT VOICE **halaman 22, 106**
- 9 Tombol [DUAL] **halaman 21**
DUAL VOICE **halaman 21, 106**
- 10 [HARMONY] tombol **halaman 25**
TYPE **halaman 25**
- 11 [ARPEGGIO] tombol **halaman 26**
TYPE **halaman 26**
- 12 [METRONOME] tombol **halaman 16, 17**
TIME SIGNATURE **halaman 17**
- 13 [TEMPO/TAP] tombol **halaman 16**
- 14 Tombol [REC] **halaman 61**
AUDIO REC **halaman 68**
- 15 [LOOPER] tombol **halaman 82**
SYNC **halaman 84**
- 16 Tombol OKTAVE [▼]/[▲] **halaman 19**
TRANSPOSE **halaman 19**
- 17 AUTO CHORD PLAY [ON/OFF] tombol **halaman 38**
FINGERING TYPE **halaman 36**

- 18 AUTO CHORD PLAY [SELECT] tombol **halaman 38**
STYLE KEY **halaman 37**
- 19 Tombol [MIC] **halaman 58**
MIC VOLUME **halaman 58**
- 20 [SHIFT] tombol **halaman 9, 14**

C



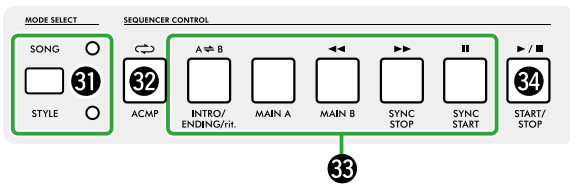
KONTROL ATAS

- 21 [VOICE] kenop **halaman 13**
- 22 Tombol [+]/[-] **halaman 13**
- 23 Tombol kategori VOICE **halaman 13**
OTS **halaman 20**
- 24 [PORTABLE GRAND] tombol **halaman 20**
DEMO **halaman 53**
- 25 [FUNCTION] tombol **halaman 104**
FILE CONTROL **halaman 90**

KONTROL BAWAH

- 26 [STYLE] kenop **halaman 13**
- 27 Tombol [+]/YES/[-]/NO **halaman 13**
EXECUTE **halaman 91**
- 28 Tombol kategori STYLE **halaman 13**
NUM LOCK **halaman 13**
- 29 Tombol [SONG] **halaman 52**
AUDIO **halaman 54, 68**
- 30 [SHIFT] tombol **halaman 9, 14**

D



MODE SELECT

31 Tombol PILIH MODE [halaman 14](#)

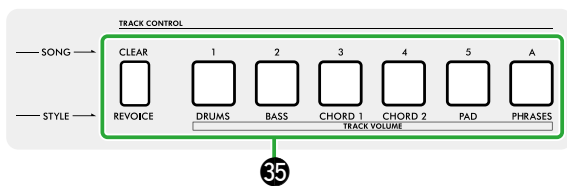
SEQUENCER CONTROL

32 [$\leftrightarrow$]/[ACMP] tombol..... [halaman 34, 56](#)

33 Tombol kontrol pemutaran
..... [halaman 37, 41, 42, 53, 55](#)

34 [$\blacktriangleright$ / $\blacksquare$]/[START/STOP] tombol..... [halaman 34, 53](#)

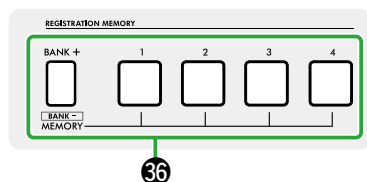
E



TRACK CONTROL

35 Tombol TRACK CONTROL..... [halaman 42, 57](#)
[TRACK VOLUME] [halaman 42, 57](#)

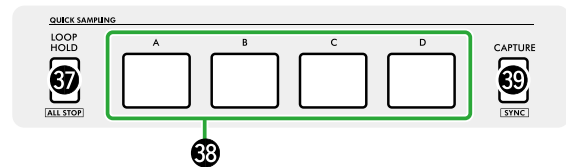
F



REGISTRATION MEMORY

36 Tombol REGISTRATION MEMORY..... [halaman 70](#)

G



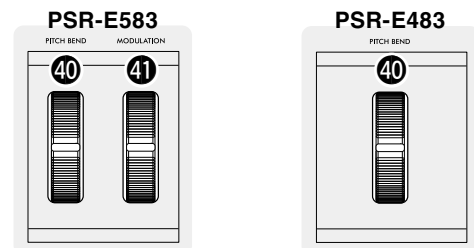
QUICK SAMPLING

37 [LOOP HOLD] tombol [halaman 73](#)
[ALL STOP] [halaman 73](#)

38 Pad [A] untuk [D] [halaman 73](#)

39 [CAPTURE] tombol [halaman 75](#)
[SYNC] [halaman 74](#)

H



40 [PITCH BEND] roda..... [halaman 32](#)

41 [MODULASI] roda [halaman 32](#)

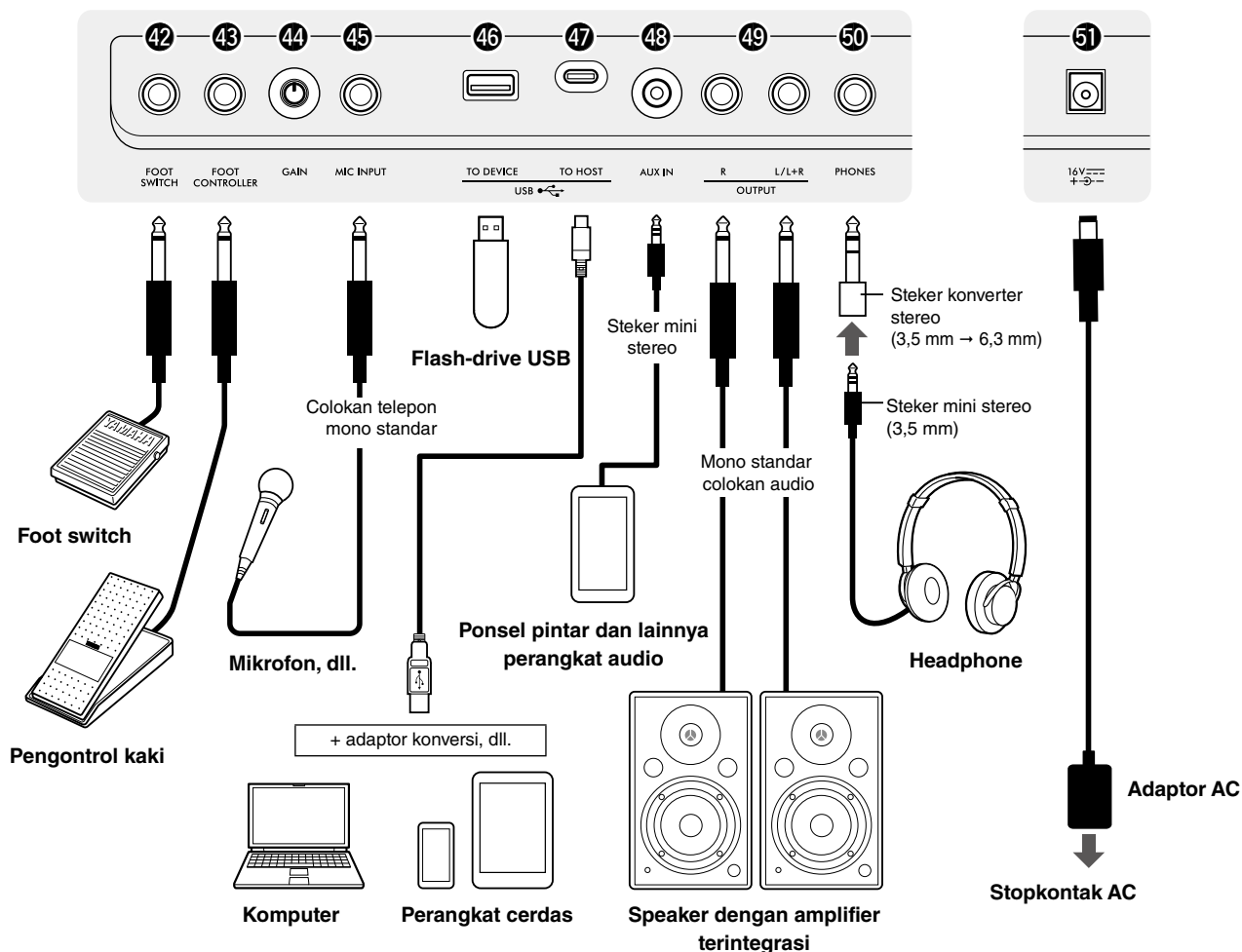
Pengaturan Panel

Tombol dan kenop pada panel memungkinkan Anda untuk membuat berbagai pengaturan instrumen, seperti memilih Suara dan Gaya. Pengaturan instrumen ini disebut sebagai "pengaturan panel" dalam manual ini.

Panel Belakang (Tampilan dari belakang instrumen)

Opsi Koneksi

Kabel spesifik yang diperlukan bergantung pada perangkat yang dihubungkan.



42 [FOOT SWITCH] jack	halaman 97
43 [FOOT CONTROLLER] jack (khusus PSR-E583)	halaman 97
44 [GAIN] kenop	halaman 58
45 [MIC INPUT] jack	halaman 58
46 [USB TO DEVICE] terminal (USB Type-A)	halaman 89

47 [USB TO HOST] terminal (USB Type-C)	halaman 99
48 [AUX IN] jack	halaman 98
49 OUTPUT [L/L+R], [R] jack-jack	halaman 98
50 [PHONES] jack	halaman 97
51 DC IN jack	halaman 6

Pengoperasian Dasar dan Informasi Tampilan

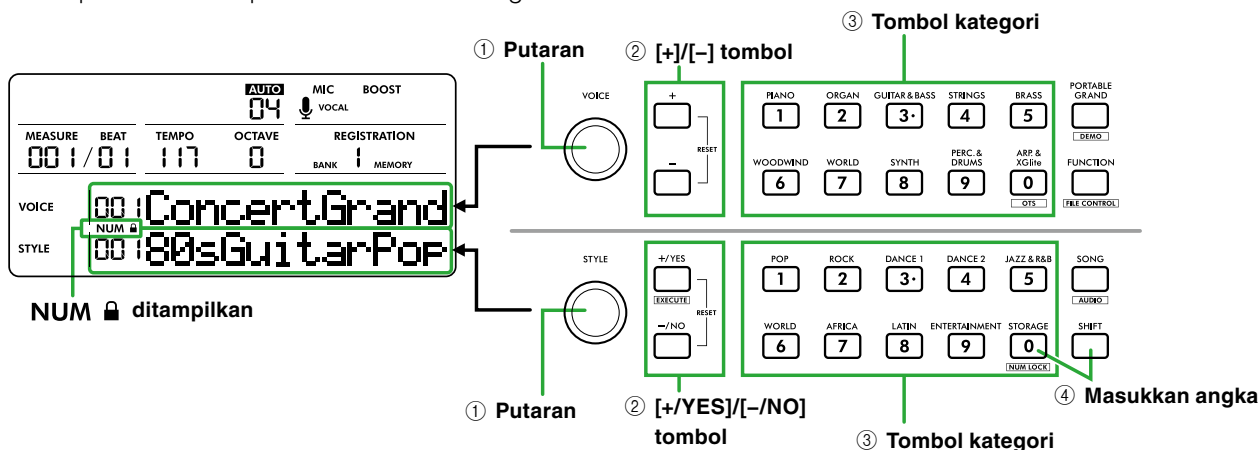
Pengoperasian Dasar

Gaya dan Suara, pengaturan Tempo, pengaturan Fungsi, dll., semuanya dapat ditentukan dengan cara yang sama. Untuk daftar nomor dan nama Voice dan Style, lihat Daftar Data di situs web.

Memilih Item/Menentukan Nilai

Parameter pada baris tampilan atas (halaman 15, 14) diatur dengan kontrol atas.

Parameter pada baris tampilan bawah diatur dengan kontrol bawah.



Item dapat dipilih atau nilai dapat ditentukan menggunakan salah satu dari empat metode berikut.

① Memilih dengan dial

Pengaturan yang ditampilkan di baris tampilan atas dipilih dengan kenop, dan pengaturan yang ditampilkan di baris tampilan bawah dipilih dengan kenop. **[VOICE] [STYLE]**

Putar kenop searah jarum jam untuk meningkatkan nilai, atau berlawanan arah jarum jam untuk mengurangi nilai.



[CATATAN]

- Dalam sebagian besar prosedur yang dijelaskan di seluruh dokumen ini, kenop digunakan untuk memilih item atau mengubah nilai.

② Memilih dengan tombol [+]/[-] atau [+]/YES]/[-/NO]

Pengaturan yang ditampilkan di baris tampilan atas dipilih dengan tombol [+]/[-], dan pengaturan yang ditampilkan di baris tampilan bawah dipilih dengan tombol [+]/YES]/[-/NO].

Tekan dan tahan tombol [+]/[-] atau [+]/YES]/[-/NO] untuk terus menambah/mengurangi nilai. Selain itu, tombol [+]/[-] atau [+]/YES]/[-/NO] dapat digunakan untuk mengembalikan pengaturan default. (Lihat di sebelah kanan.)

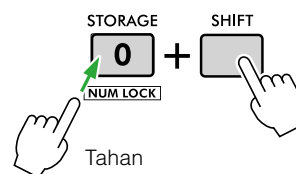
③ Memilih dengan tombol kategori (Hanya Voice dan Style)

Setiap kali tombol kategori ditekan, Anda akan beralih ke item berikutnya dalam kategori tersebut.

④ Memilih dengan memasukkan angka

Jika tombol ditekan saat tombol ditahan, maka sesuatu ditampilkan di layar, dan tombol kategori dapat digunakan untuk memasukkan angka.

[STORAGE] [SHIFT] NUM [1] [0]



[CATATAN]

- Dengan pengaturan selain Voice atau Style, tombol kategori dapat digunakan untuk memasukkan angka.

Mengembalikan Parameter ke Pengaturan

Defaultnya

Untuk kembali ke pengaturan default, tekan tombol [+]/[-] atau tombol [+]/YES]/[-/NO] secara bersamaan. Sebagai contoh, Voice atau Style kembali ke pengaturan 001.

Panduan Video tentang Operasi Dasar

Ini menunjukkan cara melakukan operasi dasar.

https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/videos/w/basic_operations/

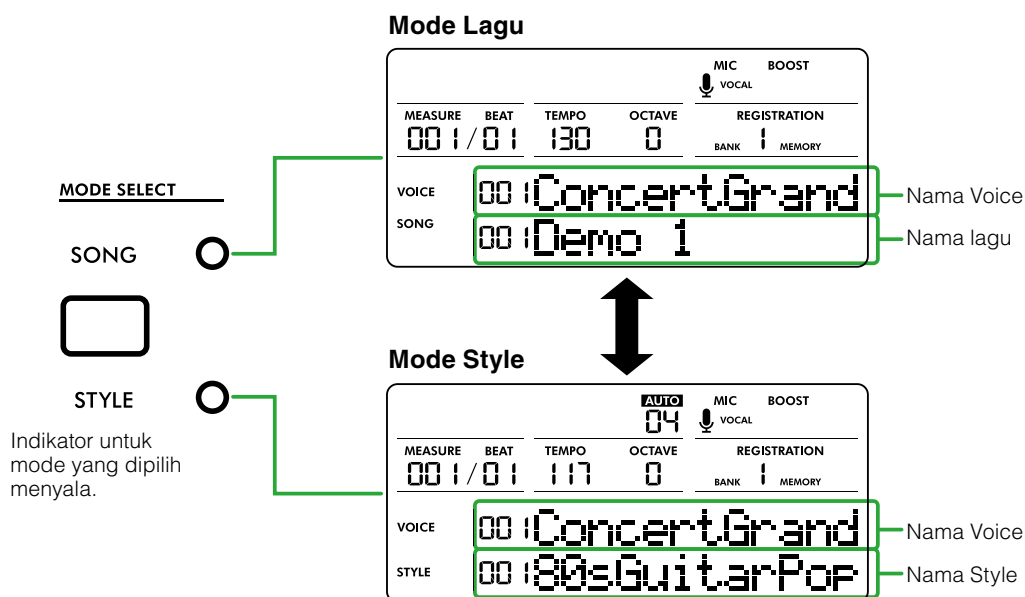
Informasi Tampilan

Tampilan Awal

Tampilan yang memperlihatkan nama Voice di baris atas dan nama Lagu atau Style di baris bawah, seperti yang ditunjukkan di bawah ini, disebut "tampilan Awal."

Setelah instrumen dinyalakan, nama Voice (VOICE) akan ditampilkan di baris tampilan atas, dan nama Style (STYLE) akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

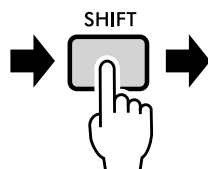
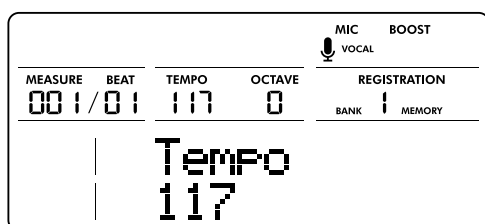
Setiap penekanan tombol **MODE SELECT** secara bergantian akan memanggil nama Lagu atau nama Gaya di baris tampilan bawah.



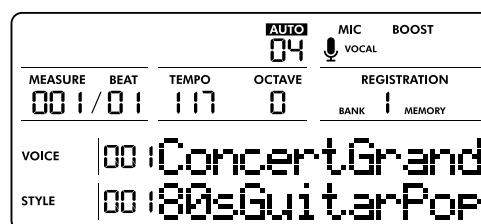
Kembali ke Tampilan Beranda

Untuk kembali ke tampilan utama dari tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 104](#)) atau tampilan Tempo, tekan tombol **[SHIFT]**.

Misalnya: Tampilan tempo

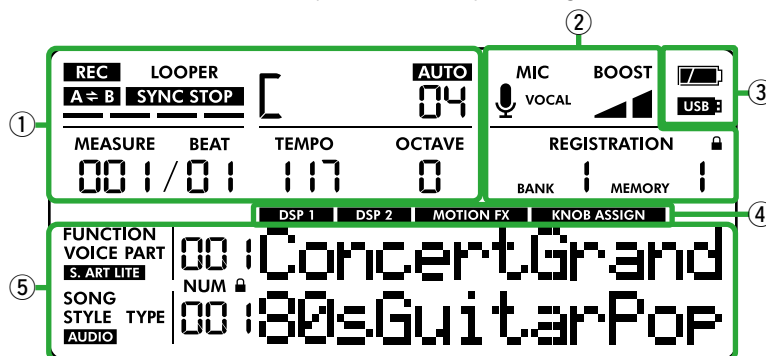


Tampilan Awal



Informasi Tampilan

Layar menampilkan pengaturan instrumen saat ini, seperti Voice, Style, Song, dan file audio.



① Status pemutaran/perekaman dan status fungsi

Menunjukkan status pemutaran atau perekaman serta informasi lain seperti akord dan tempo yang terdeteksi.

REC	Saat merekam atau dalam mode siaga perekaman (halaman 60)
A ⇄ B	Pengulangan A-B (halaman 55) aktif
LOOPER	Fungsi Looper (halaman 82) sedang digunakan
SYNC STOP	Sync Stop (halaman 42) sedang aktif
MEASURE BEAT 001 / 01	MEASURE : Nomor birama saat ini selama pemutaran BEAT : Ketukan saat ini selama pemutaran
[	Chord yang dimainkan di area Pengiring Otomatis (halaman 33), Chord Putar Akord Otomatis (halaman 38), atau Chord yang ditentukan oleh pemutaran Lagu (halaman 52)
AUTO 04	AUTO : Fitur Putar Chord Otomatis aktif. Angka : Menampilkan hitungan mundur terus menerus dari jumlah birama (akord) yang akan dimainkan.
TEMPO 117	Tempo (halaman 16)
OCTAVE 0	Pengaturan ditentukan dengan tombol OCTAVE [▼]/[▲]

② Status fungsi (1)

Menunjukkan status aktif/nonaktif dari setiap fungsi.

MIC VOCAL	Mikrofon (halaman 58)
BOOST	Mega Boost (halaman 18)
REGISTRATION BANK 1 MEMORY 1	Status Memori Registrasi (halaman 70) • Bank number • Nomor memori tempat pengaturan terakhir disimpan/dipanggil kembali. • Freeze on/off

③ Status baterai/USB

Menunjukkan status baterai dan status flash drive USB.

	Status baterai (halaman 7)
USB	Status koneksi flash drive USB (halaman 90)

④ Status fungsi (2)

Menunjukkan bahwa tampilan pengaturan untuk setiap fungsi ditampilkan.

DSP 1 DSP 2	DSP (halaman 28)
MOTION FX	Efek Gerak (halaman 30)
KNOB ASSIGN	Fungsi yang ditetapkan ke kenop [A]/[B] (halaman 47)

⑤ Tampilan utama

Menunjukkan nama Voice dan nama serta nomor Style yang saat ini dipilih. Menunjukkan nomor dan nama fungsi saat berada di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 104](#)). Indikator di sebelah kiri nama Voice menunjukkan hal-hal berikut.

FUNCTION	Tampilan pengaturan fungsi dipanggil (halaman 104)
VOICE	Nama Voice ditampilkan (halaman 20)
PART	Target untuk efek DSP ditunjukkan (halaman 28)
S. ART LITE	S. Art Lite Voice terpilih (halaman 24)
SONG	Mode lagu telah dipilih (halaman 14)
STYLE	Mode Style dipilih (halaman 14)
TYPE	Tipe efek DSP1/2 ditampilkan (halaman 28)
AUDIO	Memutar atau merekam file audio (halaman 54, 68)
NUM	Angka dapat dimasukkan (halaman 13)

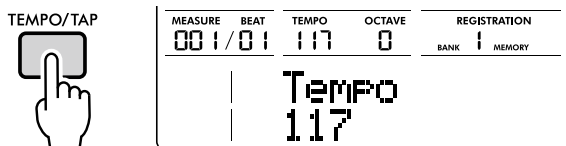
Menggunakan Fungsi Umum

Mengubah Tempo

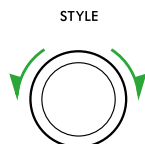
Tempo metronom, Style ([halaman 33](#)) dan Lagu ([halaman 52](#)) dapat diubah.

- 1 Tekan [TEMPO/TAP] tombol untuk memanggil tampilan pengaturan Tempo.

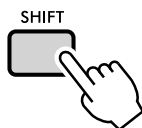
Nilai tempo saat ini ditampilkan.



- 2 Putar [STYLE] kenop untuk mengubah tempo.



- 3 Tekan [SHIFT] tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Tempo.



Menggunakan Fungsi Ketuk

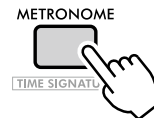
Selama pemutaran Gaya atau Lagu, Anda dapat mengubah tempo dengan mengetuk [TEMPO/TAP] tombol dua kali pada tempo yang diinginkan. Saat Gaya atau Lagu dihentikan, mengetuk [TEMPO/TAP] tombol (empat kali untuk tanda waktu 4/4) akan memulai pemutaran pada tempo yang diketuk.



Menggunakan Metronom

Gunakan metronom untuk berlatih dengan tempo yang tepat.

- 1 Tekan [METRONOME] tombol untuk memulai metronom.



- 2 Tekan [METRONOME] tombol lagi untuk menghentikan metronom.

Menyesuaikan Volume Metronom

Tentukan pengaturan di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 111](#), [Fungsi 062](#) (PSR-E583)/[Fungsi 061](#) (PSR-E483)).

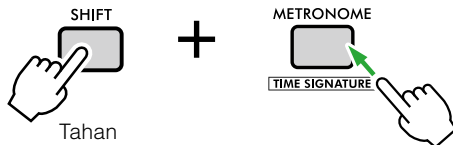
Pengaturan default: 100

Rentang pengaturan: 0 sampai 127

Menyetel Tanda Birama Metronom

Meskipun setiap Gaya atau Lagu yang dipilih memiliki pengaturan default yang dioptimalkan, Anda dapat mengubahnya sesuai keinginan. Baiklah, mari kita coba mengubah tanda birama menjadi 6/8.

- 1 **Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [METRONOME].**



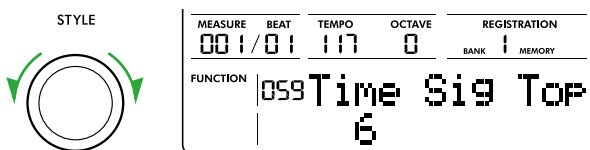
Tampilan pengaturan tanda birama metronom (pembilang) "Time Sig Top" (halaman 111, Fungsi 060 (PSR-E583)/Fungsi 059 (PSR-E483)) dipanggil.



- 2 **Putar kenop untuk memilih jumlah ketukan per birama. [STYLE]**

Bunyi lonceng terdengar pada ketukan pertama setiap birama, dan bunyi klik terdengar pada ketukan lainnya. Saat "0" dipilih, bunyi klik akan terdengar pada semua ketukan. Di sini, pilih "6."

Rentang pengaturan: 0 hingga 60

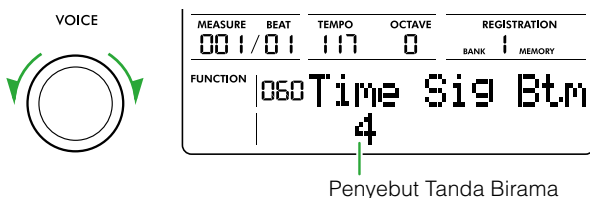


CATATAN

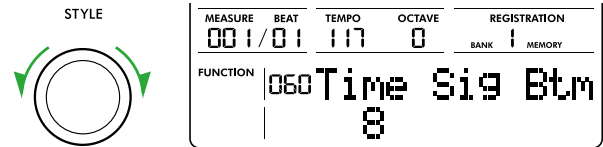
- Parameter ini tidak dapat diatur selama pemutaran Style atau Lagu.

- 3 **Putar kenop hingga "Time Sig Btm" ([VOICE] Fungsi 061 (PSR-E583)/Fungsi 060 (PSR-E483)) ditampilkan di baris tampilan atas.**

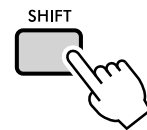
Tampilan pengaturan tanda birama metronom (penyebut) ditampilkan.



- 4 **Putar tombol [GAYA] untuk memilih durasi ketukan dari 2 (nada setengah), 4 (nada seperempat), 8 (nada kedelapan) atau 16 (nada keenam belas). Di sini, pilih "8" (nada kedelapan).**



- 5 **Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan. [SHIFT]**



- 6 **Mainkan metronom untuk mendengar hasilnya.**

Setiap ketukan memiliki panjang yang sama dengan not seperdelapan, dan bunyi klik terdengar setiap enam ketukan.

Meningkatkan Volume Keseluruhan Instrumen (Mega Boost)

Fungsi Mega Boost meningkatkan volume instrumen hingga sekitar 6 dB, memungkinkan Anda menikmati performa yang lebih bertenaga tanpa harus menghubungkan speaker eksternal. Setiap penekanan tombol akan mengubah level dalam urutan berikut. **[MEGA BOOST]**



BOOST 	Peningkatan volume (sekitar +3 dB)
BOOST 	Peningkatan volume maksimum (sekitar +6 dB)
(Tidak ada indikasi)	Mega Boost nonaktif

PEMBERITAHUAN

- Menggunakan mikrofon saat fungsi Mega Boost aktif dapat menyebabkan umpan balik akustik. Jika ini terjadi, cobalah mengatasi masalah tersebut dengan cara-cara berikut.
 - Kecilkan volume mikrofon.
 - Turunkan level Mega Boost.
 - Matikan fungsi Mega Boost.
- Saat fungsi Mega Boost diaktifkan, suara mungkin akan terdistorsi tergantung pada Voice atau Style yang dipilih.

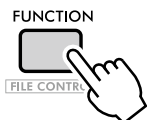
CATATAN

- Saat headphone terhubung, fungsi Mega Boost akan dimatikan secara otomatis.
- Fungsi Mega Boost efektif tidak hanya pada speaker internal tetapi juga pada output dari **KELUARAN [L/L+R]** dan **[R]** jack.

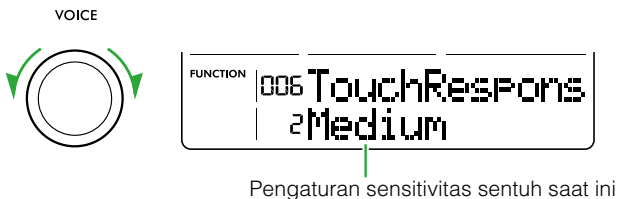
Mengubah Sensitivitas Sentuhan Keyboard (Respons Sentuhan)

Fungsi Respons Sentuh memungkinkan Anda menentukan seberapa keras tombol harus ditekan untuk mendapatkan volume suara tertentu (sensitivitas sentuhan). Bobot tombol sebenarnya tidak berubah.

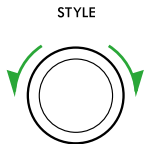
1 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi. **[FUNCTION]**



2 Putar **[VOICE]** dial hingga "TouchRespons" (**Fungsi 006**) ditampilkan di baris tampilan atas. Pengaturan sensitivitas sentuh saat ini ditampilkan di baris tampilan bawah.



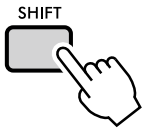
3 Putar kenop untuk memilih sensitivitas sentuh yang diinginkan. **[STYLE]**



Touch Response

1	Soft	Menghasilkan suara yang relatif keras, bahkan saat dimainkan dengan bermain dengan lembut.
2	Medium	Hasilnya berupa respons normal, di mana permainan yang lembut menghasilkan suara yang lembut dan permainan yang keras menghasilkan suara yang keras. (Pengaturan default)
3	Hard	Membutuhkan permainan yang lebih bertenaga untuk menghasilkan suara yang keras.
4	Off	Menghasilkan volume tetap, terlepas dari seberapa kuat permainan Anda.

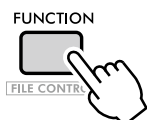
4 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi. **[SHIFT]**



Mengubah Titinada Instrumen (Transpose)

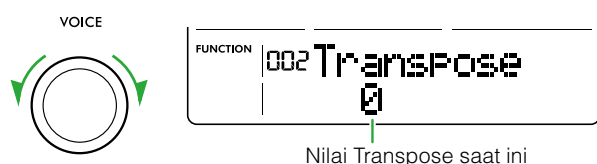
Nada keseluruhan instrumen (kecuali untuk Voice Drum/SFX Kit (Voice No. 353–392 (PSR-E583)/323–362 (PSR-E483))) dapat digeser ke atas atau ke bawah dalam kelipatan setengah nada, dalam rentang ± 1 oktaf.

- 1 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi. [FUNCTION]



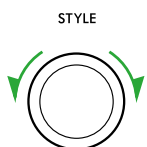
- 2 Putar [VOICE] kenop hingga "Transpose" (Fungsi 002) ditampilkan di baris tampilan atas.

Nilai Transpose saat ini ditampilkan pada baris tampilan bawah.



- 3 Putar kenop untuk mengubah nilai Transpose. [STYLE]

Rentang pengaturan: -12 hingga 12
Pengaturan default: 0



CATATAN

- Anda juga dapat mengubah nilai Transpose dengan menekan tombol OCTAVE [] atau [▼] [▲] sambil menahan tombol [SHIFT].

- 4 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi. [SHIFT]



Menaikkan/Menurunkan Titinada Instrumen Satu Oktaf

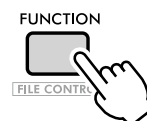
Untuk menaikkan atau menurunkan nada keseluruhan instrumen dalam kelipatan satu oktaf, tekan tombol OKTAF [▼] / [▲].

Rentang pengaturan: -2 sampai 0 sampai 2
Pengaturan default: 0

Menyetel Nada Instrumen dengan Tepat (Penalaan)

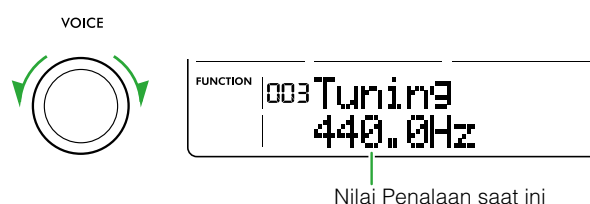
Nada keseluruhan instrumen dapat disesuaikan dengan halus antara 427,0 Hz dan 453,0 Hz dengan langkah sekitar 0,2 Hz. Dengan melakukan penyesuaian halus, Anda dapat mengubah penyetelan keseluruhan instrumen, kecuali untuk Voice Drum/SFX Kit (Voice No. 353–392 (PSR-E583)/323–362 (PSR-E483)).

- 1 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi. [FUNCTION]



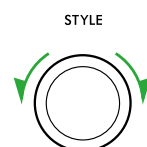
- 2 Putar [VOICE] tombol putar hingga "Tuning" (Fungsi 003) ditampilkan di baris tampilan atas.

Nilai penalaan saat ini ditampilkan di baris tampilan bawah.

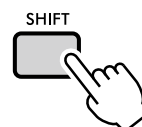


- 3 Putar tombol putar untuk memilih nilai yang diinginkan. [STYLE]

Rentang pengaturan: 427,0 Hz hingga 453,0 Hz
Pengaturan default: 440.0 Hz



- 4 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan fungsi. [SHIFT]

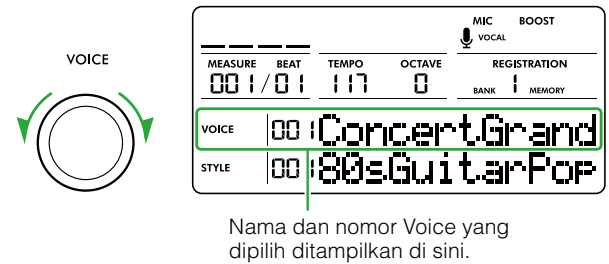


Memainkan Beragam Voice (Suara Instrumen)

Anda dapat memilih dari berbagai Suara selain Piano. Anda tidak hanya dapat memainkan satu Suara saja (Suara Utama), tetapi Anda juga dapat melapisi Suara yang berbeda (Suara Ganda), atau membagi keyboard menjadi dua dan memainkan Suara yang berbeda dengan tangan kiri dan kanan Anda (Suara Terpisah).

Memilih Suara Utama

- 1 Putar [VOICE] kenop untuk memilih Voice yang diinginkan ([halaman 13](#)).



CATATAN

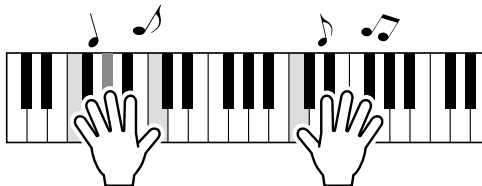
- Untuk detail mengenai cara memilih selain dengan menggunakan kenop, lihat [halaman 13](#).

Jenis Suara

PSR-E583	PSR-E483	
001 : 352	001 : 322	Suara instrumen. Dengan menggunakan tombol, Anda dapat mereproduksi teknik performa yang spesifik untuk instrumen tertentu, seperti harmonik gitar (S. Art Lite Voices). [ARTICULATION] halaman 24
353 : 392	323 : 362	Berbagai suara drum/perkusi atau efek suara yang ditetapkan untuk masing-masing tuts. Untuk detail mengenai penugasan instrumen ke tuts, lihat "Daftar Drum Kit" di Daftar Data di situs web.
393 : 432	363 : 402	Digunakan untuk pertunjukan arpeggio (halaman 26). Bila salah satu dipilih, fungsi Arpeggio otomatis aktif.
433 : 890	403 : 860	XGlite Voices, yang merupakan versi sederhana (ringan) dari format sumber suara berkualitas tinggi Yamaha, "XG." Untuk detailnya, lihat "Daftar Suara" di Daftar Data di situs web.
000	000	Pengaturan Sekali Sentuh (OTS) (Lihat di sebelah kanan.)

Untuk daftar nomor dan nama Voice, lihat Daftar Data di situs web.

- 2 Mainkan keyboard.



Bermain dengan Suara Grand Piano

Untuk mengatur ulang berbagai pengaturan dan memainkan suara piano, tekan tombol. [PORTABLE GRAND]

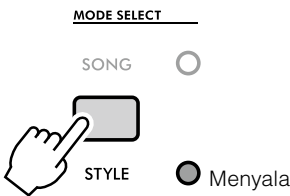


Semua tuts memainkan "Live!" Voice "Concert Grand Piano" (Voice No. 001).

Memanggil Pengaturan Panel Optimal —Pengaturan Sekali Sentuh (OTS)

Pengaturan panel optimal (Voice, tempo, dll.) untuk Lagu atau Gaya yang sedang dipilih dapat ditampilkan.

- 1 Jika perlu, tekan tombol MODE SELECT untuk memilih mode Gaya atau Lagu.



- 2 Pilih Gaya atau Lagu yang diinginkan ([halaman 13](#)).

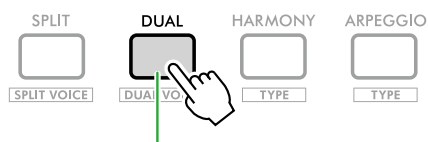
- 3 Putar kenop untuk memilih Suara Nomor 000 ("OTS"). [VOICE]

Anda juga dapat memilih "OTS" dengan menekan dan menahan tombol [Xglite] dan menekan [ARP]. [SHIFT] tombol [& Xglite].

Menambahkan Lapisan - Suara Ganda

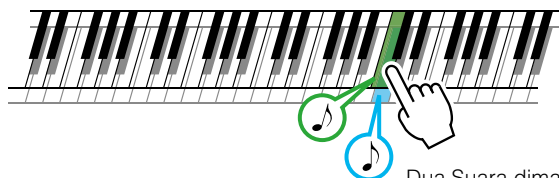
Selain Voice utama, Anda dapat menambahkan Suara Ganda yang berbeda di seluruh keyboard sebagai "Suara Ganda".

1 Tekan tombol untuk mengaktifkan fungsi Dual Voice. [DUAL]



Lampu menyala saat fungsi Ganda diaktifkan.

2 Mainkan keyboard.



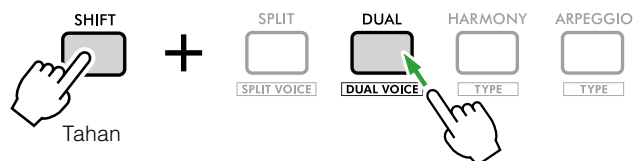
Dua Suara dimainkan pada saat yang sama.

3 Untuk menonaktifkan fungsi Dual Voice, tekan tombol lagi. [DUAL]

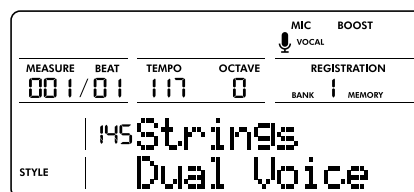
Mengubah Suara Ganda

Meskipun mengaktifkan fungsi Dual Voice secara otomatis memanggil Dual Voice yang optimal untuk Suara Utama saat ini, Anda dapat memilih Dual Voice yang berbeda sesuai keinginan.

Saat berada di tampilan yang dipanggil dengan menekan dan menahan tombol [SHIFT] dan menekan tombol [DUAL], putar [VOICE] dial untuk memilih Voice yang diinginkan. Untuk detail mengenai Voices, silakan lihat [halaman 20](#).



Tahan



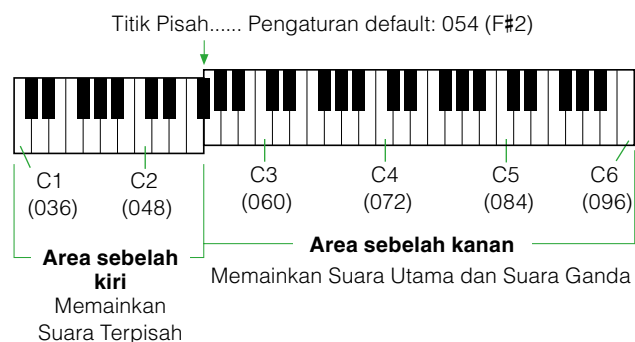
Untuk kembali ke tampilan utama ([halaman 14](#)) dari tampilan tempat Dual Voice dapat diubah, tekan tombol [SHIFT].

Menyesuaikan Volume Suara Ganda

Tentukan pengaturan di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 106](#), [Fungsi 016](#)).

Memainkan Suara yang Berbeda dengan Tangan Kiri dan Kanan (Suara Terpisah)

Seluruh keyboard dapat dibagi menjadi dua area sehingga Suara yang berbeda dapat dimainkan dengan tangan kanan dan kiri Anda.



"Suara terpisah" dihasilkan di area sebelah kiri keyboard, sedangkan "Voice utama" dan "Suara Ganda" dihasilkan di area sebelah kanan.

Garis pemisah antara area kiri dan area kanan disebut "Titik Pisah," yang dapat diubah sesuai keinginan. Kunci di Titik Pisah termasuk dalam area tangan kiri.

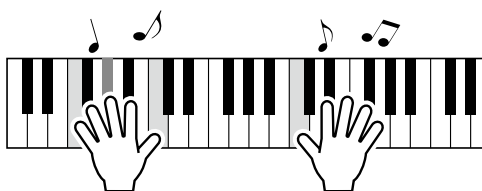
1 Tekan tombol untuk mengaktifkan fungsi Split. [SPLIT]



Lampu menyala saat fungsi Split diaktifkan.

Keyboard dibagi menjadi area tangan kiri dan tangan kanan.

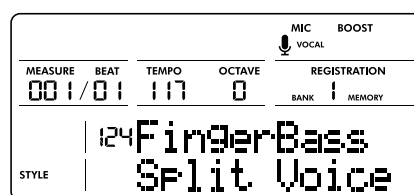
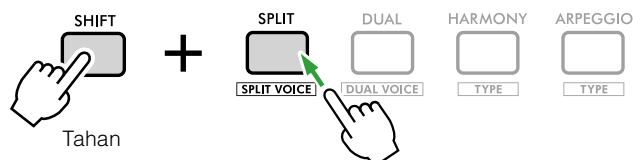
2 Mainkan keyboard.



3 Untuk menonaktifkan fungsi Split, tekan tombol lagi. [SPLIT]

Mengubah Suara Terpisah

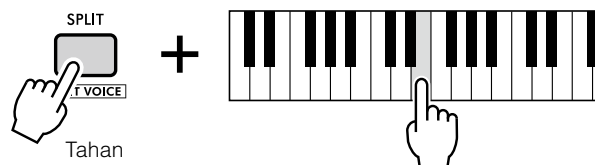
Saat berada di tampilan yang dipanggil dengan menekan dan menahan tombol dan menekan tombol, putar kenop untuk memilih Suara terpisah yang diinginkan. [SHIFT] [SPLIT] [VOICE] Untuk detail mengenai Suara, rujuk pada [halaman 20](#).



Untuk kembali ke tampilan utama ([halaman 14](#)) dari tampilan tempat Split Voice dapat diubah, tekan tombol [SHIFT].

Mengubah Titik Pisah

Sambil menekan tombol tersebut, tekan tombol yang diinginkan untuk Titik Pisah. [SPLIT]



Anda juga dapat mengubah Titik Pisah di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 105](#), Fungsi 005).

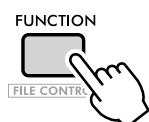
Menyesuaikan Volume Suara Terpisah

Tentukan pengaturan di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 106](#), Fungsi 025).

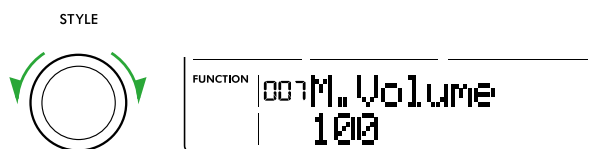
Mengubah Pengaturan Voice

Masing-masing Suara Utama, Ganda, dan Terpisah dapat diedit dengan parameter yang tersedia, termasuk volume, oktaf, dan kedalaman Reverb/Chorus — memungkinkan Anda untuk menciptakan suara baru yang disesuaikan agar paling sesuai dengan preferensi musik Anda.

- 1 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan fungsi. [FUNCTION]



- 2 Putar kenop hingga parameter yang diinginkan ditampilkan. [VOICE]

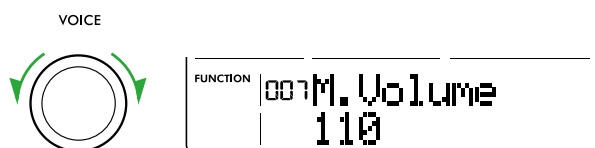


Parameter suara ditunjukkan seperti yang tertera di bawah ini.

- **Parameter Suara Utama:**
M.***** (Fungsi 007 ke Fungsi 015)
- **Parameter Dual Voice:**
D.***** (Fungsi 016 ke Fungsi 024)
- **Parameter Suara Terpisah:**
S.***** (Fungsi 025 ke Fungsi 029)

Untuk detail mengenai setiap parameter, lihat [halaman 105](#) hingga [106](#) dari "Daftar Fungsi."

- 3 Putar kenop untuk mengubah nilainya. [STYLE]



- 4 Ulangi langkah 2 hingga 3 di atas untuk melanjutkan pengeditan setiap parameter sesuai keinginan.
- 5 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi. [SHIFT]
- 6 Jika diinginkan, simpan pengaturan baru Anda ke Memori Registrasi ([halaman 70](#)).
Menyimpan pengaturan memungkinkan Anda untuk memanggil kembali Voice kustom saat Anda ingin menggunakannya lagi.

PEMBERITAHUAN

- Pastikan Anda menyimpan pengaturan Voice sebelum memilih Voice lain. Semua pengaturan yang terkait dengan Voice akan direset saat Voice lain dipilih.

Menambahkan Efek Artikulasi

Artikulasi mereproduksi teknik performa yang spesifik untuk instrumen tertentu, seperti harmonik gitar. Artikulasi ditambahkan ke penampilan Anda hanya saat tombol ditekan terus. **[ARTICULATION]** Voice yang dapat ditambahkan artikulasi disebut "S". Voice Art Lite (Super Articulation Lite).

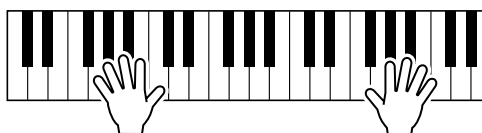
1 Pilih Voice S. Art Lite yang diinginkan.

Saat Voice S. Art Lite dipilih, **S. ART LITE** akan ditampilkan di layar. Selain itu, Voice S. Art Lite ditandai dengan "****" di "Daftar Voice" pada Daftar Data di situs web.

S. ART LITE Ditampilkan saat Voice S. Art Lite telah dipilih.



2 Tekan terus tombol saat memainkan keyboard. **[ARTICULATION]**



ARTICULATION



Untuk menonaktifkan fungsi Artikulasi, lepaskan tombol. **[ARTICULATION]**

CATATAN

- **(Hanya PSR-E583)**
Dengan S. Art Lite Voice No. 061, 180, dan 300, saat memainkan keyboard, Anda dapat menggerakkan roda untuk mengubah suara, misalnya ke bentuk gelombang yang berbeda **[MODULATION]** [halaman 32](#).

Menggunakan Pedal untuk Menambah Artikulasi

Jika fungsi Artikulasi telah ditetapkan ke pedal (saklar kaki) pada tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 109](#), [Fungsi 054](#)), Anda dapat dengan mudah menginjak pedal untuk menerapkan efek tersebut saat bermain.

CATATAN

- Efek Artikulasi hanya diterapkan pada Voice utama.
- Voice S. Art Lite terdengar berbeda tergantung pada seberapa keras tombol ditekan (velocity).

Contoh Efek Artikulasi

Jika Anda memilih Voice gitar, Anda dapat menggunakan operasi berikut untuk mereproduksi teknik bermain yang unik untuk gitar secara realistis.

Contoh 1: Voice No. 090 (PSR-E583)/081(PSR-E483) "S. Art Lite Nylon Guitar Harmoni"

Tekan terus tombol saat memainkan keyboard untuk menghasilkan harmonik gitar. **[ARTICULATION]**

Contoh 2: Voice No.094 (PSR-E583)/085(PSR-E483) "S. Art Lite Distortion Guitar"

Tekan tombol untuk membuat suara goresan. **[ARTICULATION]**

Efek artikulasi optimal untuk sebuah Voice hanya diterapkan jika Voice S. Art Lite dipilih. Jika tidak, efek Artikulasi tidak akan ditambahkan. Sebaliknya, efek modulasi diterapkan pada suara yang dihasilkan.

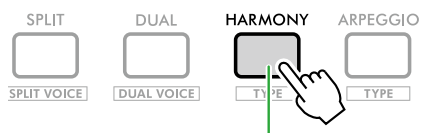
Menggunakan Fungsi Harmoni

Anda dapat menerapkan efek Harmoni, seperti Duet dan Trio serta Tremolo dan Echo, pada Voice utama yang dimainkan pada keyboard.

1 Tekan tombol. [HARMONY]

Tombol menyala, dan fungsi Harmony diaktifkan.

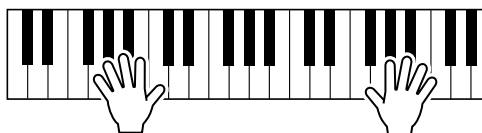
[HARMONY]



Lampu menyala saat fungsi Harmony aktif.

2 Mainkan keyboard.

Tipe Harmoni optimal untuk Voice yang dipilih akan diterapkan.



Gaya bermain berbeda tergantung pada jenis Harmoni. Untuk detailnya, lihat "Memainkan Jenis-Jenis Harmoni" di bawah ini.

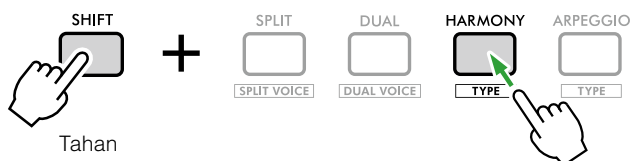
3 Untuk menonaktifkan fungsi Harmony, tekan tombol lagi. [HARMONY]

Mengubah Jenis Harmoni

Meskipun memilih Voice secara otomatis akan memunculkan tipe Harmony yang optimal untuk Voice tersebut, Anda dapat memilih tipe yang berbeda sesuai keinginan.

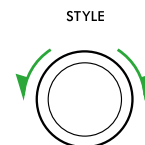
1 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [HARMONY].

"Harmoni" ditampilkan di baris tampilan atas, dan tipe saat ini ditampilkan di baris tampilan bawah.



Jenis yang saat ini dipilih

2 Putar kenop untuk memilih jenisnya. [STYLE]



Untuk detail mengenai tipe Harmony, lihat Daftar Data di situs web.

Memainkan Jenis Harmoni

● Jenis harmoni 001 hingga 005

Titik Pisah..... Pengaturan default: 054 (F#2)



Aktifkan ACMP ([halaman 33](#)), lalu mainkan melodi dengan tuts di area tangan kanan sambil memainkan akord di area Pengiring Otomatis pada keyboard.

CATATAN

- Anda dapat bermain dengan efek Harmony yang diterapkan, bahkan tanpa menggunakan iringan Style atau pola ritme ([halaman 35](#)).

● Jenis harmoni 006 hingga 012 (Trill)



Tekan dan tahan dua tombol.

● Jenis harmoni 013 hingga 019 (Tremolo)



Tahan terus kunci-kunci tersebut.

● Jenis harmoni 020 hingga 026 (Echo)



Mainkan keyboard.

Menyesuaikan Volume Harmoni

Sesuaikan volume Harmoni di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 108](#), [Fungsi 050](#)).

Menggunakan Fungsi Arpeggio

Anda dapat memainkan arpeggio secara otomatis hanya dengan menekan sebuah tombol.

1 Tekan tombol. [ARPEGGIO]

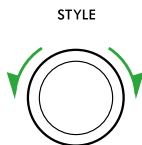
Tombol **[ARPEGGIO]** menyala, dan fungsi Arpeggio diaktifkan.

Dengan Voice No. 393–432 (PSR-E583)/363–402 (PSR-E483), cukup dengan memilih Voice, fungsi Arpeggio akan otomatis aktif (tombol menyala). Dengan Voice lainnya, tekan tombol untuk mengaktifkan fungsi Arpeggio. **[ARPEGGIO]** Saat fungsi ini diaktifkan, tipe Arpeggio optimal untuk Voice yang dipilih akan diterapkan.



Lampu menyala saat fungsi Arpeggio diaktifkan.

2 Putar kenop untuk memilih jenisnya. [STYLE]



Untuk detail mengenai jenis Arpeggio, lihat Daftar Data di situs web.

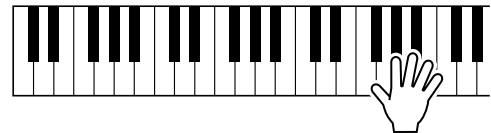
CATATAN

- Jenis arpeggio 117 hingga 164 hanya dapat diterapkan pada Voice utama. Untuk detailnya, lihat Daftar Data di situs web.

3 Mainkan keyboard.

Berbagai frasa arpeggio dimainkan tergantung pada jumlah tuts yang ditekan dan posisinya pada keyboard. Tergantung pada apakah fungsi Split ([halaman 22](#)) diaktifkan atau dinonaktifkan, Voice yang diterapkan Arpeggio akan berbeda sebagai berikut.

Saat fungsi Split dimatikan:



Arpeggio secara otomatis diterapkan pada Voice utama/Suara Ganda.

Saat fungsi Split diaktifkan:

Titik Pisah..... Pengaturan default: 054 (F#2)



Arpeggio secara otomatis diterapkan hanya pada Suara terpisah.

4 Untuk menonaktifkan fungsi Arpeggio, tekan tombol lagi. [ARPEGGIO]

CATATAN

- Dengan Voice No. 423–432 (PSR-E583)/393–402 (PSR-E483), cukup dengan memilih Voice, fungsi Split akan otomatis aktif selain fungsi Arpeggio. Ketika salah satu Suara ini dipilih, Arpeggio hanya diterapkan pada Suara Terpisah dan hanya dipicu dengan memainkan tuts di sebelah kiri Titik Pisah ([halaman 22](#)).
- Dengan menetapkan fungsi Arpeggio Hold ke sakelar kaki, Arpeggio akan terus dimainkan setelah tuts dilepas. Untuk detailnya, lihat [halaman 27](#).

Menentukan Kecepatan (Gaya) Arpeggio

Sesuaikan kecepatan Arpeggio di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 109](#), [Fungsi 052](#)).

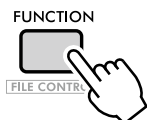
Sinkronisasi Arpeggio dengan Gaya/ Pemutaran Lagu (Kuantisasi Arpeggio)

Saat memainkan keyboard untuk memicu Arpeggio bersamaan dengan pemutaran Gaya/Lagu, not harus dimainkan dengan waktu yang tepat agar Arpeggio tetap sinkron dengan trek pemutaran. Namun, karena pengaturan waktu Anda mungkin sedikit lebih cepat atau lebih lambat dari ketukan (atau keduanya), Anda dapat menggunakan tiga pengaturan berikut dari fungsi Arpeggio Quantize untuk mengoreksi ketidaksempurnaan kecil dalam pengaturan waktu guna memastikan pemutaran Arpeggio yang tepat.

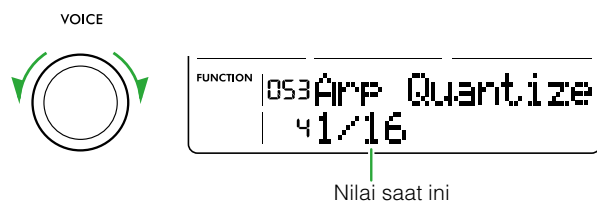
- **Mati:** Tidak ada sinkronisasi
- **1/4:** Disinkronkan dengan not seperempat
- **1/8:** Disinkronkan dengan not seperdelapan
- **1/16:** Disinkronkan dengan not seperenam belas

Parameter ini disebut "Arpeggio Quantize." Meskipun memilih tipe Arpeggio secara otomatis akan memunculkan pengaturan Arpeggio Quantize yang optimal, Anda dapat memilih pengaturan yang berbeda sesuai keinginan.

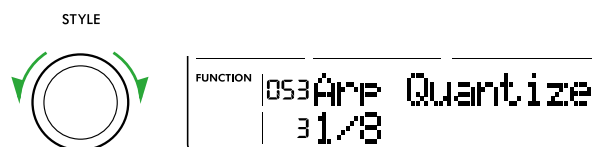
- 1 Tekan tombol tersebut untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi. [FUNCTION]



- 2 Putar [VOICE] kenop hingga "Arp Quantize" (Fungsi 053) ditampilkan di baris tampilan atas. Pengaturan saat ini ditampilkan di baris tampilan bawah.



- 3 Putar kenop untuk memilih 1/4, 1/8 atau 1/16. [STYLE]

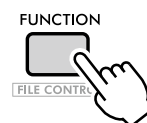


- 4 Tekan [SHIFT] tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi tampilan.

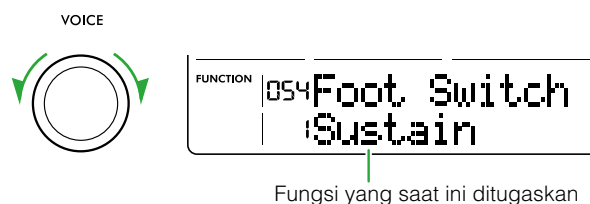
Mempertahankan Pemutaran Arpeggio melalui Sakelar Kaki (Arpeggio Hold)

Anda dapat mengatur instrumen agar pemutaran Arpeggio berlanjut, bahkan setelah tuts dilepas, selama Anda terus menekan sakelar kaki yang terhubung ke jack. [FOOT SWITCH]

- 1 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi. [FUNCTION]



- 2 Putar [VOICE] tombol putar hingga "Saklar Kaki" (Fungsi 054) ditampilkan di baris tampilan atas. Fungsi yang saat ini ditugaskan pada sakelar kaki ditampilkan di baris tampilan bawah.



- 3 Putar kenop untuk memilih "ArpeggioHold." [STYLE]



Untuk mengembalikan sakelar kaki ke pedal sustain, pilih "Sustain." Untuk menggunakan fungsi Arpeggio Hold dan Sustain secara bersamaan, pilih "Sus+ArpHold."

- 4 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi. [SHIFT]

- 5 Cobalah memainkan Arpeggio dengan sakelar kaki.

Mainkan tuts keyboard untuk mengaktifkan Arpeggio, lalu tekan sakelar kaki. Pemutaran arpeggio terus berlanjut bahkan setelah Anda melepaskan tuts. Untuk menghentikan pemutaran Arpeggio, lepaskan sakelar kaki.

Menambahkan Efek pada Pertunjukan dan Pemutaran

Menambahkan Efek DSP

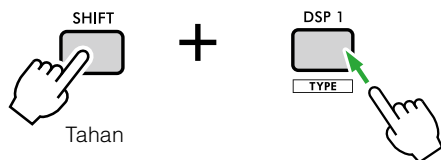
Instrumen ini dilengkapi dengan dua DSP (prosesor sinyal digital) untuk menerapkan efek digital yang meningkatkan suara (DSP 1 dan DSP 2). DSP 1 menerapkan efek DSP pada Voice utama, dan DSP 2 menerapkan efek DSP pada bagian-bagian tertentu.

Mengubah Tipe DSP 1

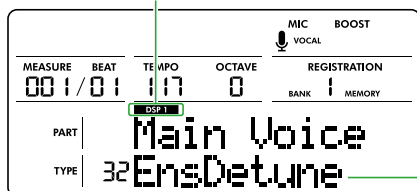
Meskipun memilih Voice utama secara otomatis memunculkan efek DSP 1 yang optimal untuk Voice tersebut, Anda dapat memilih jenis efek yang berbeda dengan melakukan operasi berikut.

- 1 **Sambil menahan [SHIFT] tombol, tekan [DSP 1] tombol untuk memunculkan tampilan pengaturan tipe DSP 1.**

Tipe DSP 1 saat ini ditampilkan pada baris tampilan bawah.



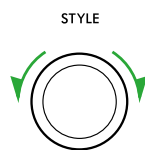
DSP 1 Muncul pada tampilan pengaturan tipe DSP1



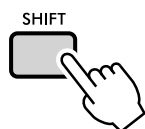
Tipe DSP 1

- 2 **Putar kenop untuk memilih tipe DSP 1 yang diinginkan. [STYLE]**

Untuk detail mengenai tipe DSP 1, lihat "Daftar Tipe Efek" di Daftar Data di situs web.



- 3 **Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan tipe DSP 1. [SHIFT]**



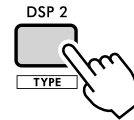
- 4 **Mainkan keyboard untuk mendengar efek DSP 1 yang dipilih pada langkah 2.**

- 5 **Tekan [DSP 1] tombol lagi untuk mematikan DSP 1.**

Menentukan Pengaturan DSP 2

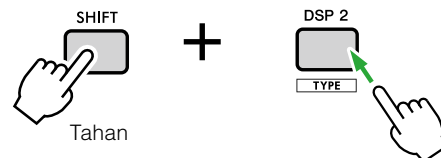
Efek DSP 2 tidak ditentukan secara otomatis. Anda dapat mengaktifkan/menonaktifkan efek DSP 2 dan memilih jenis serta targetnya.

- 1 **Tekan [DSP 2] tombol untuk mengaktifkan DSP 2.**

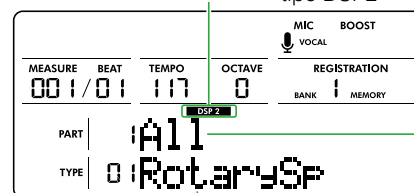


- 2 **Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [DSP 2] untuk memunculkan tampilan pengaturan DSP 2.**

Bagian target saat ini untuk efek tersebut ditampilkan pada baris tampilan atas, dan tipe DSP 2 saat ini ditampilkan pada baris tampilan bawah.



DSP 2 Muncul pada tampilan pengaturan tipe DSP2



Bagian target saat ini untuk efek

Tipe DSP 2 saat ini

- 3 **Putar kenop untuk memilih bagian target efek. [VOICE]**

Dari bagian target yang tercantum di bawah ini, pilih salah satu untuk efek yang diinginkan.

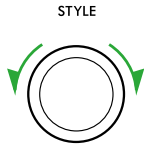


	Tampilan	Bagian Target untuk Efek
1	All	Semua bagian dari 2 hingga 5
2	Keyboard	Suara Utama, Ganda, dan Terpisah
3	Backing	Style, Looper, Pemutaran lagu, Input MIDI
4	Mic	Input mikrofon
5	Sampling	Pemutaran pad sampel

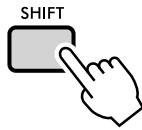
HALAMAN BERIKUTNYA

4 Putar kenop untuk memilih tipe DSP 2 yang diinginkan. [STYLE]

Untuk detail mengenai tipe DSP 2, lihat "Daftar Tipe Efek" di Daftar Data di situs web.



5 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan tipe DSP 2. [SHIFT]



6 Mainkan bagian yang dipilih pada langkah 3 untuk memastikan efek DSP 2 diterapkan.

7 Tekan tombol lagi untuk mematikan DSP 2. [DSP 2]

[CATATAN]

- Pengaturan DSP 1 dan DSP 2 (tipe, hidup/mati, dan bagian target) tidak direkam dalam Lagu Pengguna (MIDI). Namun, Anda dapat merekam penampilan Anda dengan efek DSP dan menyimpannya sebagai file audio ke flash drive USB.
- Pengaturan DSP 1 dan DSP 2 dapat disimpan ke dan dipanggil kembali dari Memori Registrasi ([halaman 70](#)).
- Untuk diagram blok DSP 1, DSP 2, dan efek lainnya, lihat [halaman 115](#).

Panduan Video tentang DSP

Ini menunjukkan cara menggunakan DSP.

<https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/videos/w/dsp/>

Menambahkan Efek Gerak

Anda dapat menambahkan efek dinamis pada penampilan Anda.

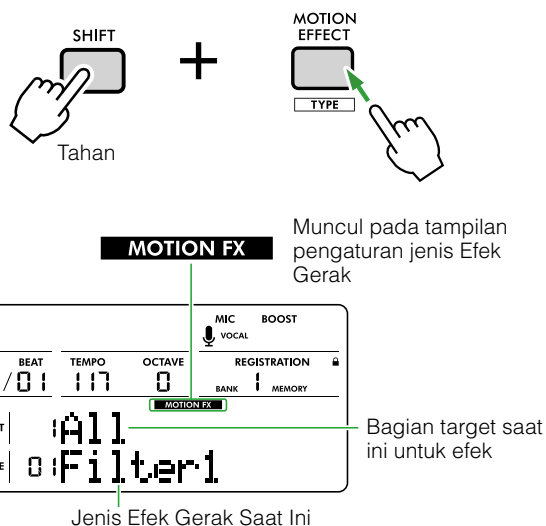
Efek gerakan hanya ditambahkan saat tombol ditekan terus. **[MOTION EFFECT]**

Terdapat berbagai jenis Efek Gerak, seperti efek filter, efek pitch, dan efek modulasi. Untuk detail mengenai berbagai jenis Efek Gerak yang tersedia, lihat "Daftar Jenis Efek Gerak" di Daftar Data di situs web.

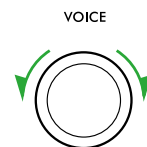
Menentukan Pengaturan Efek Gerak

1 Sambil menekan tombol pertama, tekan tombol kedua untuk menampilkan pengaturan. **[SHIFT]** **[MOTION EFFECT]**

Bagian target untuk efek tersebut ditampilkan pada baris tampilan atas, dan jenis Efek Gerak ditampilkan pada baris tampilan bawah.



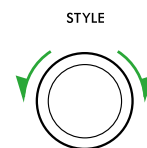
2 Putar dial untuk memilih bagian target efek. **[VOICE]**



Dari bagian target yang tercantum di bawah ini, pilih salah satu untuk efek yang diinginkan.

	Tampilan	Bagian Target untuk Efek
1	All	Semua bagian di bawah ini
2	Keyboard	Suara Utama, Ganda, dan Terpisah
3	Style	Semua bagian Style
4	Style Dr	Bagian ritme dari Style
5	Style Ac	Bagian ACMP (pengiring) dari Style
6	Looper	Pengulang
7	Song	Semua trek lagu
8	Sampling	Pemutaran bantalan sampel
9	KbSampling	Suara Utama, Ganda, dan Split, Pemutaran pad sampel

3 Putar **[STYLE]** kenop untuk memilih jenis Efek Gerak yang diinginkan.



Saat memainkan bagian target, tahan tombol **[MOTION EFFECT]** untuk memastikan efek diterapkan.

4 Tekan **[SHIFT]** tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan.



Panduan Video tentang Efek Gerak

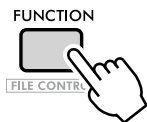
Ini menunjukkan cara menggunakan Efek Gerak.

https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/videos/w/motion_effect/

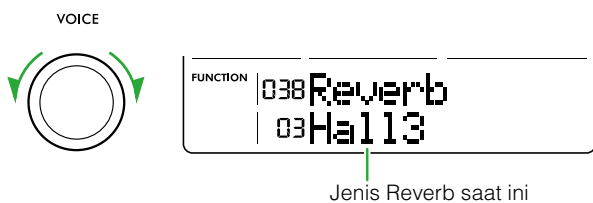
Memilih Jenis Reverb

Efek Reverb menambahkan Reverb pada suara, misalnya, memberikan suasana aula konser yang kaya pada penampilan Anda. Meskipun memilih Gaya atau Lagu akan memunculkan jenis Reverb yang optimal untuk keseluruhan suara, Anda dapat memilih jenis yang berbeda sesuai keinginan.

- 1 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi. [FUNCTION]



- 2 Putar [VOICE] tombol putar hingga "Reverb" (Fungsi 038) ditampilkan di baris tampilan atas. Jenis Reverb saat ini ditampilkan di baris tampilan bawah.



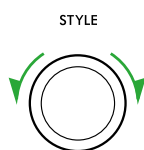
[CATATAN]

- Jika tipe Reverb yang hanya tersedia untuk Lagu dan Style digunakan, "---" akan ditampilkan di layar.

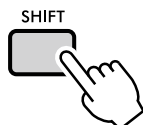
- 3 Putar kenop untuk memilih jenis Reverb yang diinginkan. [STYLE]

Mainkan keyboard untuk mendengar suaranya.

Untuk detail mengenai jenis-jenis Reverb, lihat "Daftar Jenis Reverb" di Daftar Data di situs web.



- 4 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi. [SHIFT]



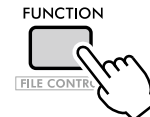
Menyesuaikan Kedalaman Reverb

Anda dapat menyesuaikan kedalaman Reverb yang diterapkan pada Suara Utama, Ganda, dan Terpisah secara individual dengan cara yang mirip dengan memilih jenis Reverb. Pada langkah 2, pilih Fungsi 010 untuk Suara Utama, Fungsi 019 untuk Suara Ganda, atau Fungsi 028 untuk Suara Terpisah.

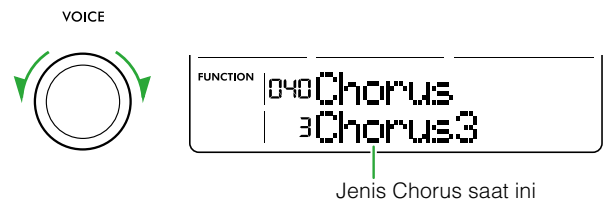
Memilih Jenis Chorus

Efek Chorus menambahkan kekayaan pada suara seolah-olah banyak suara dimainkan secara serempak. Meskipun memilih Gaya atau Lagu akan memunculkan tipe Chorus yang optimal untuk keseluruhan suara, Anda dapat memilih tipe yang berbeda sesuai keinginan.

- 1 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi. [FUNCTION]



- 2 Putar [VOICE] kenop hingga "Chorus" (Fungsi 040) ditampilkan di baris tampilan atas. Jenis Chorus saat ini ditampilkan di baris tampilan bawah.



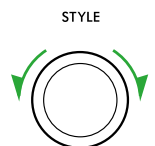
[CATATAN]

- Jika tipe Chorus yang hanya tersedia untuk Lagu dan Style digunakan, "---" akan ditampilkan di layar.

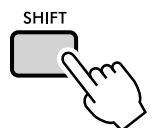
- 3 Putar kenop untuk memilih jenis Chorus yang diinginkan. [STYLE]

Mainkan keyboard untuk mendengar suaranya.

Untuk detail mengenai jenis-jenis Chorus, lihat "Daftar Jenis Chorus" di Daftar Data di situs web.



- 4 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi. [SHIFT]



Menyesuaikan Kedalaman Chorus

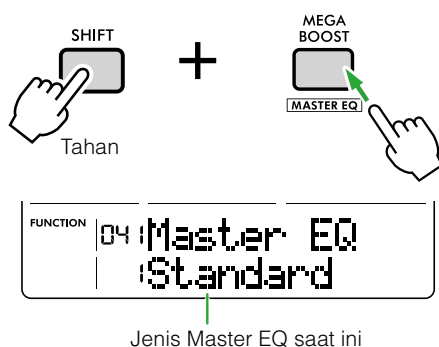
Anda dapat menyesuaikan kedalaman Chorus yang diterapkan pada Suara Utama, Ganda, dan Terpisah secara individual dengan cara yang mirip dengan memilih jenis Chorus. Pada langkah 2, pilih Fungsi 011 untuk Suara Utama, Fungsi 020 untuk Suara Ganda, atau Fungsi 029 untuk Suara Terpisah.

Memilih Pengaturan EQ Utama untuk Mencapai Suara yang Diinginkan

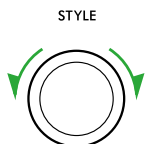
Anda dapat menyesuaikan pengaturan equalizer (EQ) untuk mendapatkan suara yang diinginkan yang diputar melalui speaker internal, headphone, atau speaker eksternal.

1 Sambil menekan tombol [SHIFT], tekan tombol [MEGA BOOST] untuk menampilkan pengaturan.

Pengaturan tipe Master EQ saat ini ditampilkan di baris tampilan bawah.



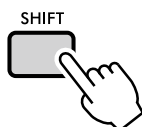
2 Putar kenop untuk memilih jenis Master EQ yang diinginkan. [STYLE]



Jenis EQ Utama

1	Standard	Menghasilkan suara standar yang relatif datar (tidak diproses). (Pengaturan default)
2	Bright 1	Pengaturan EQ ini menekankan suara dengan Frequency tinggi. Suaranya menjadi nyaring. Pengaturan 2 menghasilkan suara yang lebih jernih daripada pengaturan 1.
3	Bright 2	
4	Mellow 1	Pengaturan EQ ini menghilangkan suara frekuensi tinggi. Suaranya menjadi menyenangkan dan nyaman di telinga. Pengaturan 2 menghasilkan suara yang lebih lembut daripada pengaturan 1.
5	Mellow 2	

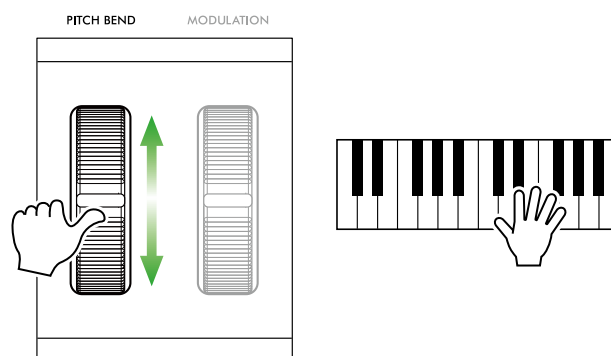
3 Tekan [SHIFT] tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan.



Menggunakan Roda Pitch Bend

Memutar roda ke atas atau ke bawah saat memainkan keyboard secara halus akan menaikkan atau menurunkan nada dari not yang dimainkan. **[PITCH BEND]** Saat Anda melepaskan roda, roda tersebut akan otomatis kembali ke posisi tengah, dan suara akan kembali ke nada aslinya. **[PITCH BEND]**

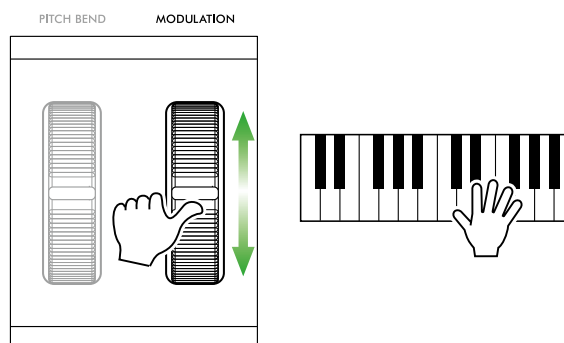
Anda dapat menurunkan nada sementara sebesar setengah nada di awal frasa untuk menciptakan nada hias, atau menaikkan/menurunkan nada setelah nada dihasilkan, untuk meniru teknik "choking" gitar.



Menggunakan Roda Modulasi (PSR-E583 saja)

Gunakan roda untuk menerapkan efek yang mirip dengan vibrato pada nada yang dimainkan.

[MODULATION] Memutar roda ke atas (ke arah belakang) meningkatkan intensitas efek; memutarnya ke bawah (ke arah depan) mengurangi intensitas efek.



CATANAN

- Untuk menghindari penggunaan vibrato yang tidak disengaja selama penampilan Anda, kami sarankan untuk mengatur roda ke posisi terendah (posisi bawah) sebelum Anda mulai bermain. **[MODULATION]**
- Dengan Voice No. 061, 180, dan 300, efek vibrato tidak diterapkan, dan suara berubah, misalnya menjadi bentuk gelombang yang berbeda.

Bermain dengan Irama dan Pengiring Otomatis (Style)

Tentang Fungsi Pengiring Otomatis (Style)

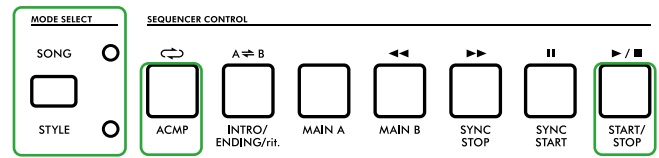
Fungsi Pengiring Otomatis (Style) secara otomatis menambahkan pengiring (bass dan frasa) yang sesuai dengan berbagai ritme dan akord yang ditentukan. Hal ini memungkinkan Anda untuk menikmati bermain seolah-olah Anda sedang tampil bersama band atau orkestra, bahkan ketika Anda bermain sendirian.

Menggunakan Fungsi Pengiring Otomatis (Style)

Tekan tombol MODE SELECT untuk memilih mode Style. Indikator STYLE menyala.

Memainkan Iringan atau Ritme

Tekan tombol KONTROL SEQUENCER. [START/STOP]



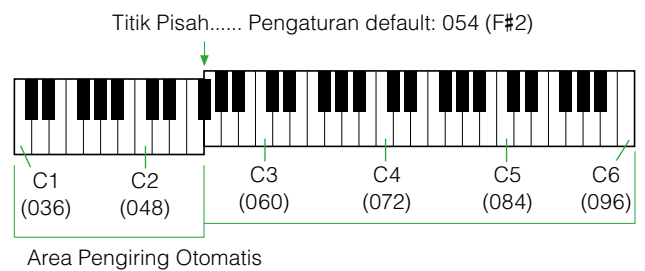
Saat tombol tidak menyala [ACMP]

Hanya ritmenya saja yang diputar ulang. Seluruh rentang keyboard dapat digunakan untuk bermain musik.

Saat tombol menyala [ACMP]

Titik Pisah dan area di sebelah kirinya menjadi "area Pengiring Otomatis" dan hanya mengenali akord. Tentukan akord dengan memainkannya di area Pengiring Otomatis pada keyboard.

- Saat akord ditentukan: Iringan yang sesuai dengan akord dan ritme dimainkan kembali.
- Jika tidak ada akord yang ditentukan: Hanya ritmenya saja yang diputar ulang.



Anda juga dapat mengubah variasi iringan, menambahkan intro di awal pertunjukan, atau menambahkan penutup di akhir pertunjukan [halaman 41](#).

Metode untuk Menentukan Akord Selama Pertunjukan

Akord untuk alat musik yang dimainkan sebagai pengiring atau ritme dapat ditentukan menggunakan salah satu dari tiga metode berikut. Dengan salah satu metode ini, instrumen akan secara otomatis memilih akord. Gunakan metode yang sesuai untuk Anda, cobalah menentukan akord untuk memainkan iringan atau ritme.

Metode Bermain Keyboard untuk Menentukan Akord Sendiri

Metode	Setelan Tipe Penjarian (halaman 36)	Operasi yang Diperlukan	Fitur
Multi-Jari	1 Multi Finger (pengaturan default, halaman 36)	• Mainkan akord dengan tangan kiri Anda.	Metode ini mengharuskan Anda untuk menentukan akord dengan memainkan semua nada dari akord untuk lagu yang ingin Anda mainkan. Tidak perlu memulai dengan menentukan kunci (Style Key) dari lagu yang ingin Anda putar.
Smart Chord	2 Smart Chord (Chord Cerdas) (halaman 36)	• Tentukan Style Key (halaman 37) terlebih dahulu. • Dengan tangan kiri Anda, mainkan nada dasar dari sebuah akord.	Metode ini memungkinkan Anda untuk menentukan akord hanya dengan memainkan nada dasar dari akord untuk lagu yang ingin Anda mainkan. Ini memungkinkan Anda untuk menentukan sebuah akord meskipun Anda tidak mengetahui semua not yang membentuknya. Nada dasar (Style Key) dari lagu yang ingin Anda mainkan harus ditentukan terlebih dahulu.

Metode untuk Memungkinkan Instrumen Memilih Akord Secara Otomatis

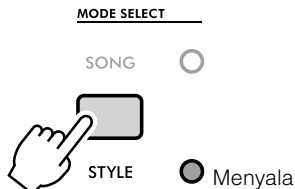
Metode	Jenis Penjarian (halaman 36) Pengaturan	Operasi yang Diperlukan	Fitur
Auto Chord Play (Pemutaran Akor Otomatis)	Tidak tersedia	• Tentukan Kunci Style terlebih dahulu. • Tentukan jenis Pemutaran Akord Otomatis.	Metode ini secara otomatis menentukan akord berdasarkan progresi akord yang sudah ada atau tersimpan di dalam instrumen. Anda dapat menentukan akord tanpa harus memainkannya sendiri. Nada dasar (Style Key) dari lagu yang ingin Anda mainkan harus ditentukan terlebih dahulu.

/CATATAN/

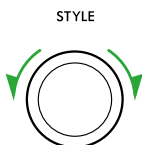
- Untuk detail mengenai pengaturan Style Key dan nada dasar Lagu, lihat [halaman 37](#).

Menentukan Akord Sendiri

- 1 Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode Style.



- 2 Putar kenop untuk memilih Gaya yang diinginkan. **[STYLE]**

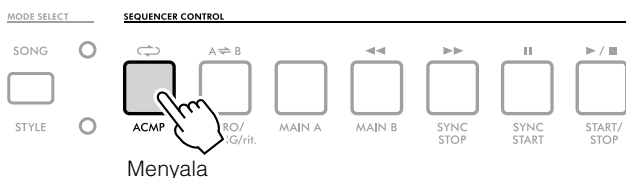


CATATAN

- Untuk nomor dan nama Gaya, lihat Daftar Data di situs web.
- Anda dapat memilih tidak hanya Styles bawaan tetapi juga Styles yang telah dimuat ke dalam instrumen dari perangkat eksternal (Styles 346 hingga 355, [halaman 46](#)).
- Untuk detail mengenai cara memilih selain dengan menggunakan tombol putar, lihat [halaman 13](#).

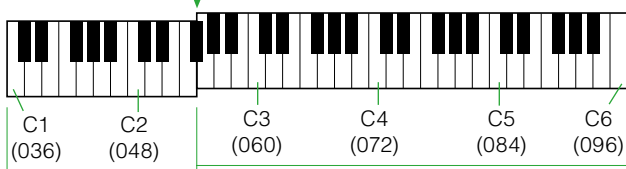
- 3 Tekan tombol **KONTROL SEQUENCER** untuk mengaktifkan fungsi Pengiring Otomatis (Style). **[ACMP]**

Tombolnya menyala. **[ACMP]**



Titik Pisah dan area di sebelah kirinya (area sebelah kiri keyboard) menjadi "area Pengiring Otomatis" dan hanya mengenali akord.

Titik Pisah..... Pengaturan default: 054 (F#2)



Area Pengiring Otomatis

Titik Pisah dapat diubah. Untuk mengubahnya, sambil menekan tombol, tekan tuts yang diinginkan untuk Titik Pisah (**[SPLIT]**). [halaman 22](#)

- 4 Tekan tombol **[START/STOP]** atau tombol **[SYNC START]**.

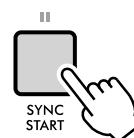
- Jika tombol **[START/STOP]** ditekan

Hanya bagian irama yang mulai dimainkan.

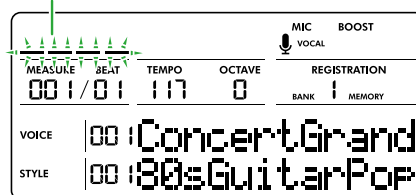


- Jika tombol ditekan **[SYNC START]**

Style mulai diputar bersamaan dengan saat Anda menekan tombol di keyboard (Sync Start).



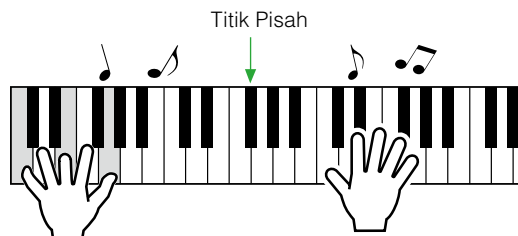
Berkedip saat fungsi Sync Start aktif.



- 5 Mainkan akord di area Pengiring Otomatis untuk memulai pemutaran Style tersebut.

Cobalah memainkan berbagai akord dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda. Ada dua metode untuk memainkan akord sendiri (Tipe Penjaran, [halaman 36](#)): Memainkan semua nada akord (Multi Finger) dan hanya memainkan nada dasar akord (Smart Chord).

Untuk detail tentang memainkan akord dengan pengaturan Multi Finger, lihat [halaman 44](#).



- 6 Tekan tombol untuk menghentikan pemutaran Style. **[START/STOP]**



Memutar Ulang Hanya Bagian Ritmenya

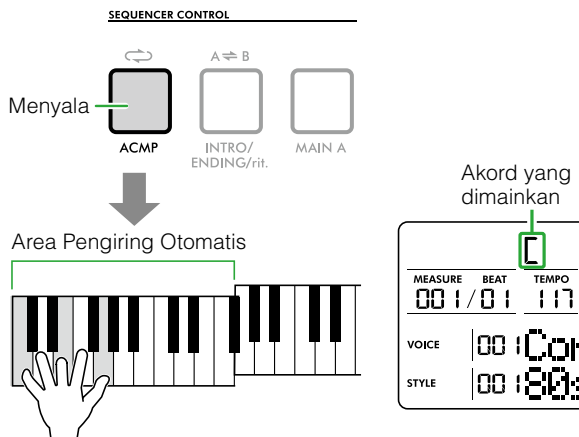
Jika Anda menekan tombol tanpa terlebih dahulu menekan tombol pada langkah 3 di [START/STOP], hanya bagian ritme yang akan diputar ulang, sehingga Anda dapat memainkan melodi di seluruh rentang keyboard. [ACMP] [halaman 34](#)

CATATAN

- Jika tombol menyala, bagian selain bagian ritme juga akan diputar. [ACMP] Tekan tombol [ACMP] sehingga tidak menyala, lalu tekan tombol [START/STOP].
- Untuk Style yang tidak memiliki data ritme, tidak akan ada suara saat Anda mencoba memutar hanya bagian ritmenya saja. Dalam hal ini, iringan hanya akan diputar jika fungsi Pengiring Otomatis (Style) diaktifkan, dan Anda memainkan akord di area Pengiring Otomatis.

Memainkan Akord Tanpa Style Pemutaran

Jika Anda memainkan akord di area Pengiring Otomatis tanpa terlebih dahulu menekan tombol [START/STOP] atau tombol [SYNC START] pada langkah 4 di [halaman 34](#), hanya akord dari Style yang akan diputar. Nama akord yang dimainkan ditampilkan di layar.



Dalam hal ini, mengaktifkan Harmony ([halaman 25](#)) dan memilih tipe Harmony antara 001 dan 005 akan menambahkan harmoni pada nada yang dimainkan di area tangan kanan keyboard.

Menyesuaikan Volume Style

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara pemutaran Style dan permainan keyboard Anda. Sesuaikan pengaturan di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 107](#), Fungsi 030).

Mengubah Tempo Style

Lihat "Mengubah Tempo" pada [halaman 16](#).

Mengunci Tempo Style (Tempo Lock)

Saat mengganti Style, Anda dapat menjaga tempo pemutaran Style baru tetap sama dengan tempo Style sebelumnya. Ini berguna untuk pemutaran dengan tempo yang telah ditentukan saat beralih antara beberapa Style.

Untuk detailnya, lihat deskripsi "Tempo Lock" ([halaman 104](#), Fungsi 001) di "Pengaturan Fungsi."

Memilih Cara Akord Ditentukan Saat Memainkan Sendiri (Jenis Penjarian)

Saat memutar Style, metode memainkan akord di area Auto Accompaniment ([halaman 34](#)) disebut "Tipe Penjarian." Pilih dari dua Tipe Penjarian berikut.

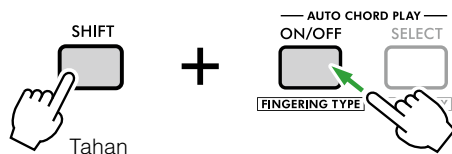
● Multi Finger (pengaturan default)

Metode ini mengharuskan Anda untuk menentukan akord dengan memainkan semua nada akord di area Pengiring Otomatis. Namun, akord mayor, minor, ketujuh, dan ketujuh minor dapat dimainkan hanya dengan menekan 1 hingga 3 tuts pada keyboard ([halaman 44](#)). Untuk memainkan akord dengan pengaturan Multi Finger, lihat [halaman 44](#).

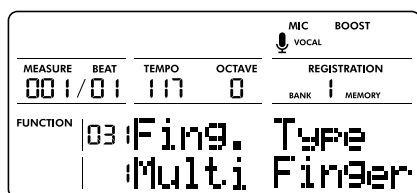
● Smart Chord

Metode ini memungkinkan Anda untuk menentukan akord (untuk memainkan Pengiring Otomatis) hanya dengan memainkan nada dasar akord tersebut. Untuk menggunakan Smart Chord untuk Pengiring Otomatis, Style Key Lagu yang sedang dimainkan harus diatur terlebih dahulu ([Fungsi 032](#), [halaman 37](#)). Untuk detail mengenai akord yang dimainkan saat memainkan nada dasar sambil menggunakan pengaturan Smart Chord, lihat [halaman 45](#).

1 Sambil menekan tombol [SHIFT], tekan tombol AUTO CHORD PLAY. [ON/OFF]

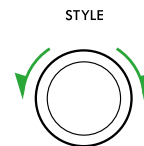


Tampilan pengaturan Tipe Penjarian ditampilkan.

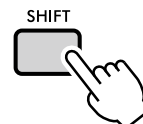


Jenis Penjarian Saat Ini

2 Putar tombol putar untuk memilih "Multi Finger" atau "Smart Chord." [STYLE]



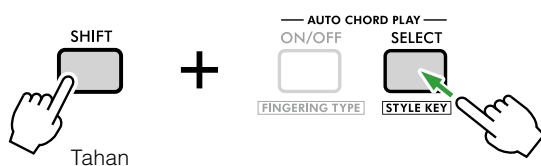
3 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Tipe Penjarian. [SHIFT]



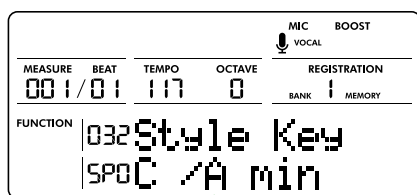
Menentukan Kunci Gaya (Pemutaran Akord Otomatis/Akord Cerdas)

Saat Tipe Penjarian diatur ke "Smart Chord (Chord Cerdas)," atau saat menentukan akord menggunakan Putar Akord Otomatis ([halaman 38](#)), Kunci Gaya instrumen ini harus terlebih dahulu diatur agar sesuai dengan kunci Lagu yang akan dimainkan. Tonalitas sebuah lagu ditentukan oleh jumlah kres (#) atau mol (b) yang ditunjukkan dalam tanda kunci nada ([halaman 45](#)).

1 Sambil menekan tombol [SHIFT], tekan tombol AUTO CHORD PLAY. [SELECT]

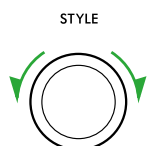


Tampilan pengaturan Style Key akan ditampilkan.



Kunci Style Saat Ini

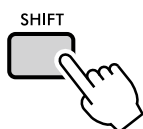
2 Putar tombol untuk memilih Style Key yang sesuai dengan lembaran musik. [STYLE]



Misalnya, jika Anda ingin memainkan lembaran musik berikut, atur Style Key ke "FL2 Bb/G min" (di mana "FL2" berarti dua flat).



3 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Style Key. [SHIFT]



Tentang Nada Dasar Sebuah Lagu

"Nada dasar" sebuah lagu menunjukkan nada mana yang merupakan tonik (nada acuan) lagu tersebut dan apakah nada tersebut didasarkan pada tangga nada mayor atau minor.

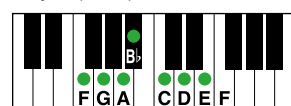
Untuk menentukan nada dasar berdasarkan notasi musik, perhatikan tanda nada dasarnya. Tanda nada dasar menunjukkan nada mana yang kres atau mol. Karena nada dasar yang berbeda menggunakan tangga nada yang berbeda, mengubah nada dasar juga mengubah tuts keyboard utama yang Anda mainkan (kombinasi tuts putih dan hitam).

Contoh:

Saat dalam kunci C mayor (tanpa tanda kunci)



Saat dalam F mayor (1 flat)



Seperti yang terlihat, tuts keyboard yang Anda mainkan berbeda tergantung pada kunci musiknya. Sebagai contoh, not B akan dimainkan apa adanya dalam C mayor, tetapi sebagai B-flat dalam F mayor.

Jika Tipe Penjarian diatur ke "Smart Chord (Chord Cerdas)," Kunci Style harus diatur agar sesuai dengan kunci Lagu yang ingin Anda mainkan agar dapat memainkan iringan yang sesuai dengan tangga nada (kombinasi tuts keyboard), yang berbeda tergantung pada kunci musiknya.

Notasi musik dalam kunci F mayor ditampilkan di bawah ini. Lembaran musik dalam kunci F mayor ini memiliki satu flat. Dalam hal ini, atur Style Key ke "FL1 F /D min" (di mana "FL1" berarti satu flat). Hal ini memungkinkan instrumen tersebut untuk memainkan iringan yang sesuai dengan kunci F mayor.



Tampilan pengaturan Style Key

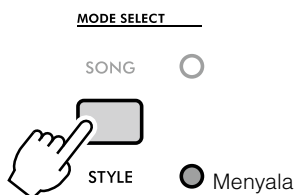


Style Key juga harus diatur saat menggunakan Auto Chord Play ([halaman 38](#)) agar instrumen dapat secara otomatis memilih akord. Jika Style Key ditentukan, progresi akord akan dimainkan dalam kunci yang sesuai dengan pengaturan tersebut.

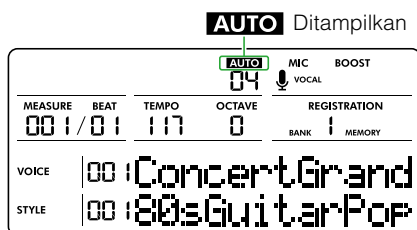
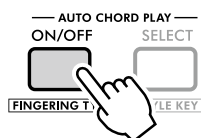
Menentukan Chord Secara Otomatis (Pemutaran Chord Otomatis)

Fungsi Auto Chord Play memungkinkan Anda untuk mendengar akord tanpa harus menentukannya sendiri. Nama-nama chord akan muncul di layar sehingga Anda dapat menghafal progresi chord atau memainkan melodi dengan tangan kanan bersama pengiringnya.

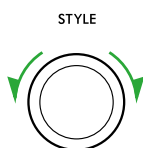
- 1 Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode **Style**.



- 2 Tekan tombol **AUTO CHORD PLAY**, akan ditampilkan. **[ON/OFF]** **AUTO**

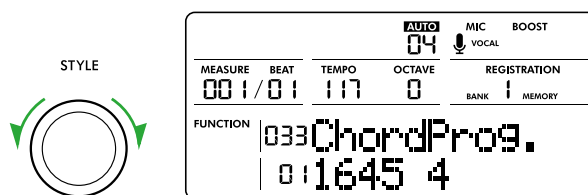
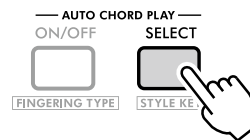


- 3 Putar dial untuk memilih **Style** yang diinginkan. **[STYLE]**



- 4 Pilih jenis **Auto Chord Play** (Pemutaran Chord Otomatis) yang sesuai dengan progresi chord yang Anda inginkan.

Tekan tombol **AUTO CHORD PLAY** untuk memunculkan tampilan pengaturan Fungsi ([Fungsi 033](#)), lalu putar dial untuk memilih jenis yang diinginkan. **[SELECT]** [halaman 107](#) **[STYLE]**



Jenis Putar Chord Otomatis

Untuk detail mengenai jenis Auto Chord Play bawaan, lihat "Daftar Jenis Auto Chord Play" di Daftar Data di situs web Yamaha.

- 5 Tekan tombol. **[START/STOP]**

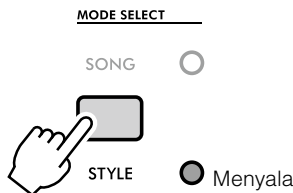
Perkembangan akord dimainkan secara otomatis dengan iringan yang sesuai untuk akord tersebut.



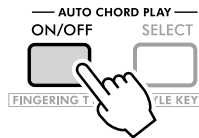
Mengedit Pemutaran Chord Otomatis Chord

Jika tipe Auto Chord Play bawaan tidak sesuai dengan Lagu yang dipilih, Anda dapat mengedit progresi akord Auto Chord Play agar lebih sesuai dengan Lagu tersebut.

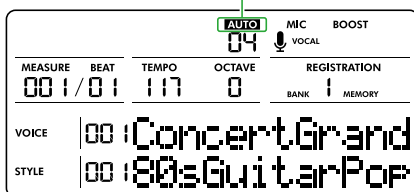
- 1 Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode **Style**.



- 2 Tekan tombol **AUTO CHORD PLAY**. **[ON/OFF]** **AUTO** ditampilkan.

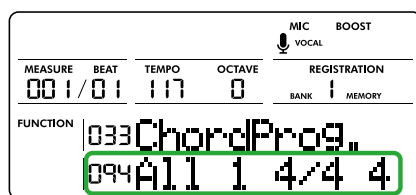
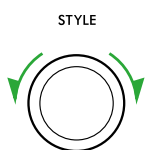
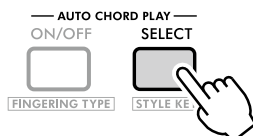


AUTO Ditampilkan



- 3 Pilih tipe **Auto Chord Play** yang ingin diedit.

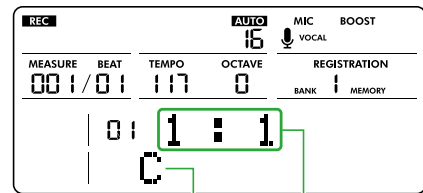
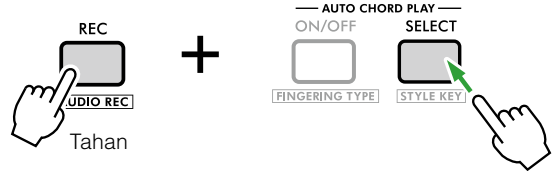
Tekan tombol **AUTO CHORD PLAY** **[SELECT]** untuk memunculkan tampilan pengaturan fungsi (halaman 107, Fungsi 033), lalu putar tombol putar **[STYLE]** untuk memilih jenis yang diinginkan. Tipe Auto Chord Play 94 hingga 100 memiliki Chord pada setiap ketukan di setiap birama, sehingga memudahkan pengeditan sesuai dengan progresi Chord yang Anda inginkan.



Jenis Putar Chord Otomatis

- 4 Sambil menahan tombol, tekan tombol **AUTO CHORD PLAY** untuk memunculkan tampilan pengeditan progresi Chord. **[REC]** **[SELECT]**

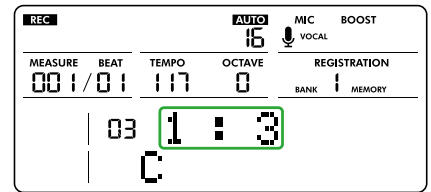
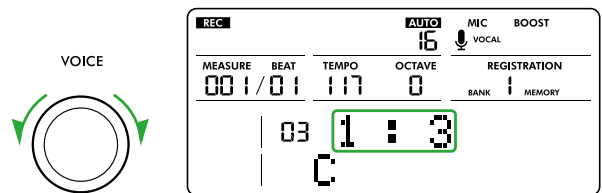
Tampilan pengeditan yang dipanggil didasarkan pada jenis Pemutaran Chord Otomatis yang dipilih.



Akord Birama: Ketukan

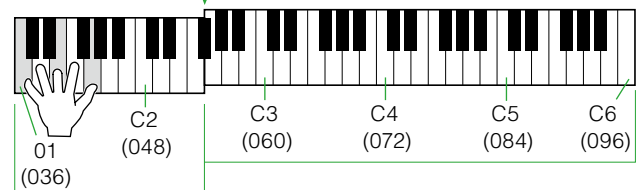
(Tampilan ini menunjukkan ketukan pertama dari birama pertama.)

- 5 Putar tombol putar untuk memilih birama dan ketukan Chord yang ingin Anda ubah ke Chord lain. **[VOICE]**



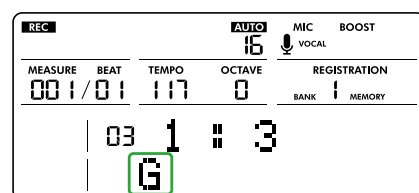
- 6 Tekan tombol di area **Pengiring Otomatis** untuk menentukan akord yang diinginkan.

Titik Pisah..... Pengaturan default: 054 (F#2)



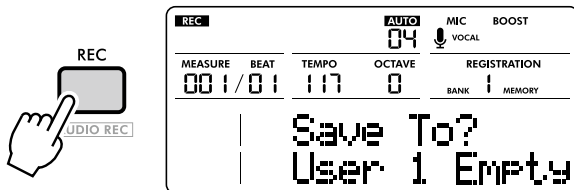
Area Pengiring Otomatis

Akord (pada ketukan dalam birama) yang dipilih pada langkah 5 berubah menjadi akord yang ditentukan.

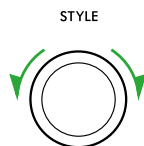


- 7 Ulangi langkah 5 hingga 6 untuk menyelesaikan rangkaian akord yang Anda inginkan.
- 8 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pilihan lokasi penyimpanan untuk rangkaian akord yang diedit pada langkah 5 hingga 6. [REC]

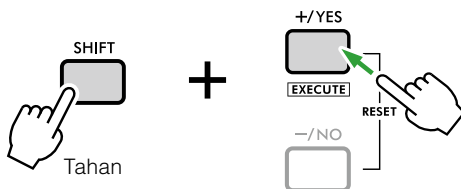
Nama tipe Auto Chord Play tempat progresi akord disimpan ditampilkan di baris tampilan bawah. Jika belum ada rangkaian akord yang disimpan ke lokasi penyimpanan, "Kosong" akan ditampilkan di sebelah kanan.



- 9 Putar kenop untuk memilih tujuan penyimpanan rangkaian akord. [STYLE]



- 10 Sambil menekan tombol [SHIFT], tekan tombol [+ / YES] untuk menyimpan progresi akord yang telah diedit.



"Menulis!" muncul di layar, dan progresi akord disimpan.

- 11 Pilih tipe Putar Akord Otomatis untuk progresi akord yang tersimpan, lalu tekan tombol [START/STOP] untuk mendengarkannya.

Progresi akord yang tersimpan diputar kembali. Jika hasilnya berbeda dari yang Anda harapkan, edit dan simpan lagi dengan menimpa yang sudah ada atau menyimpannya ke lokasi yang berbeda.

CATATAN

- Jika Style Key ([halaman 37](#)) diubah antara pengeditan dan pemutaran akord, akord akan diputar berbeda dari saat diedit. Sebagai contoh, jika Style Key diubah dari SP0 menjadi SP1, akord yang disetel ke C akan berubah menjadi G.

Panduan Video Tentang Pemutaran Chord Otomatis

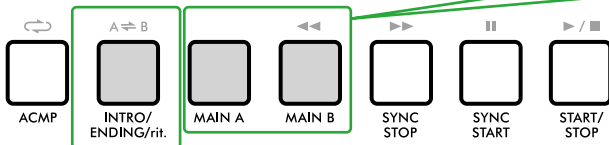
Ini menunjukkan contoh penampilan yang menggunakan Auto Chord Play dan cara mengedit progresi Chord.

https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/videos/w/auto_chord_play/

Menggunakan Variasi Pemutaran Style

Sebuah Style terdiri dari bagian-bagian berikut (pola iringan): Intro, A/B Utama, Auto Fill, dan Penutup. Bagian Utama A/B dimainkan dengan pola standar, tetapi Anda dapat menambahkan variasi pada pertunjukan dengan mengganti bagian-bagiannya.

SEQUENCER CONTROL



● Utama A/B (Auto Fill):

Tekan tombol [MAIN A] atau [MAIN B] untuk memutar ulang bagian yang sesuai berulang kali hingga tombol bagian lain ditekan. Jika, selama pemutaran, tombol bagian Utama lainnya ditekan untuk beralih antar bagian, sebuah Auto Fill (riff pendek dan dinamis atau jeda ritmis) akan secara otomatis disisipkan di antara kedua bagian tersebut.

● Intro:

Saat pemutaran Style dihentikan, tekan tombol [INTRO/ENDING/rit.] untuk memutar Intro secara otomatis di awal pertunjukan. Setelah menyelesaikan Intro, pemutaran secara otomatis beralih ke Main A atau Main B.

● Penutup:

Selama pemutaran Style, tekan tombol [INTRO/ENDING/rit.] untuk memutar Penutup secara otomatis di akhir pertunjukan. Pemutaran Style berhenti secara otomatis bersamaan dengan selesainya bagian Penutup. Untuk memperlambat (ritardando) Penutup secara bertahap dan menyelesaikan pertunjukan, tekan [INTRO/ENDING/rit.] tombol lagi saat Penutup sedang diputar.

Contoh Pertunjukan yang Menggunakan Bagian

- 1 Tekan tombol MODE SELECT untuk memilih mode Style.
- 2 Putar kenop untuk memilih Gaya yang diinginkan. [STYLE]
- 3 Tekan tombol. [ACMP]
- 4 Tekan tombol. [INTRO/ENDING/rit.]
- 5 Tekan tombol. [MAIN A]
- 6 Tekan tombol. [SYNC START]

Sekarang, Anda siap untuk memulai pemutaran dengan Intro.

● Untuk memulai pemutaran Style

- 7 Mainkan akord di area Pengiring Otomatis (halaman 34) pada keyboard.

Intro, lalu Main A diputar kembali.

CATATAN

- Untuk menggunakan Pemutaran Chord Otomatis (halaman 38), tekan tombol PEMUTARAN CHORD OTOMATIS [ON/OFF], lalu tekan tombol [START/STOP] untuk memulai pemutaran.

● Selama playback Style

- 8 Tekan tombolnya. [MAIN B]

Setelah Auto Fill dimasukkan, pemutaran akan beralih dari Main A ke Main B.

● Untuk mengakhiri pemutaran Style

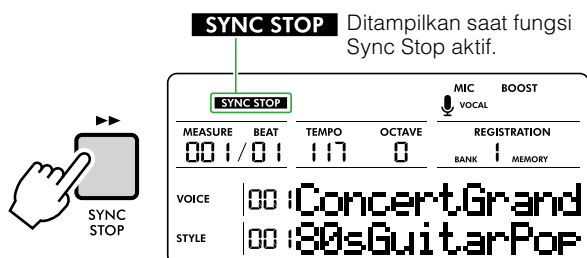
- 9 Tekan tombolnya. [INTRO/ENDING/rit.]

Penutup diputar ulang.

Pemutaran gaya musik berhenti secara otomatis bersamaan dengan selesainya Penutup.

Menggunakan Gaya Sinkronisasi Berhenti

Setelah tombol ditekan untuk mengaktifkan fungsi ini, Style hanya dapat dimainkan saat akord di area Pengiring Otomatis pada keyboard dimainkan. [SYNC STOP] Selain itu, melepaskan tuts akan menghentikan pemutaran Gaya. Tekan tombol lagi untuk mematikan fungsi tersebut. [SYNC STOP]

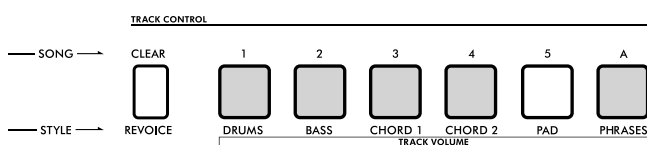


CATATAN

- Fungsi ini tersedia ketika fungsi Pengiring Otomatis (Style) diaktifkan, dan tombol SEQUENCER CONTROL menyala. [ACMP]

Track Aktif/Nonaktif Setiap Style Track

Suatu Gaya terdiri dari beberapa trek. Untuk memutar atau membisukan trek tertentu, gunakan tombol KONTROL TREK untuk mengaktifkan atau menonaktifkan trek satu per satu.



Status aktif atau nonaktif setiap trek ditunjukkan oleh apakah tombolnya menyala atau tidak.

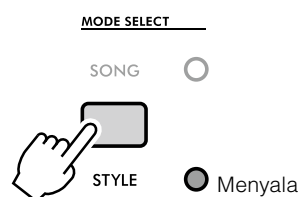
CATATAN

- Menekan beberapa tombol secara bersamaan hanya akan menghidupkan/mematikan maksimal dua trek pada saat yang bersamaan.
- Pada beberapa Style, tombol TRACK CONTROL untuk trek senyap mungkin menyala.

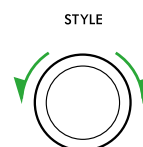
Menyesuaikan Volume Setiap Trek Gaya Secara Terpisah

Volume setiap trek Gaya dapat disesuaikan secara terpisah. Anda dapat menyesuaikan volume untuk setiap trek tidak hanya dari Style bawaan tetapi juga dari Style yang telah dimuat ke dalam instrumen dari perangkat eksternal (Style 346 hingga 355, [halaman 46](#)).

- Jika perlu, tekan tombol MODE SELECT untuk memilih mode Style.

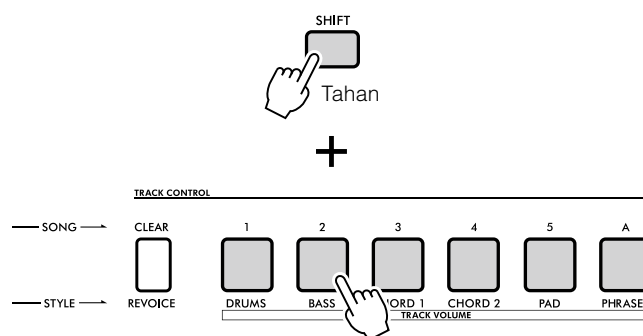


- Putar dial untuk memilih Gaya yang diinginkan. [STYLE]



- Sambil menekan tombol tersebut, tekan tombol TRACK CONTROL yang sesuai dengan trek yang volumenya ingin Anda atur. [SHIFT]

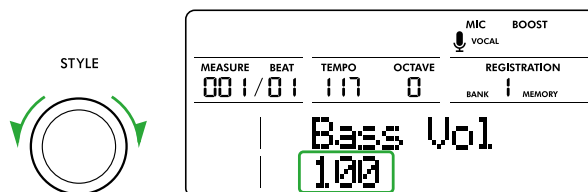
Tampilan pengaturan volume trek Style dipanggil.



- Putar kenop untuk memilih volume yang diinginkan. [STYLE]

Pengaturan default: 100

Rentang pengaturan: 0 sampai 127



Mengubah Penugasan Voice Bagian Style (Penyesuaian Voice Style)

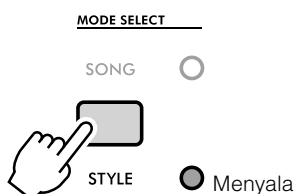
Sebuah Style terdiri dari enam trek, yang masing-masing berisi satu atau dua bagian, seperti yang ditunjukkan di bawah ini. Dengan instrumen ini, Anda dapat mengubah Voice yang ditetapkan untuk setiap bagian (seperti Drum atau Bass) dari sebuah Style.

Trek	Part	Indikasi tampilan
DRUMS	Drum1	Drum1 Voice
	Drum2	Drum2 Voice
BASS	Bass	Bass Voice
CHORD 1	Chord1	Chord1 Voice
AKORD 2	Akord 2	Chord2 Voice
PAD	Pad	Pad Voice
FRASA	Frasa 1	Phrase1Voice
	Frasa 2	Phrase2Voice

CATATAN

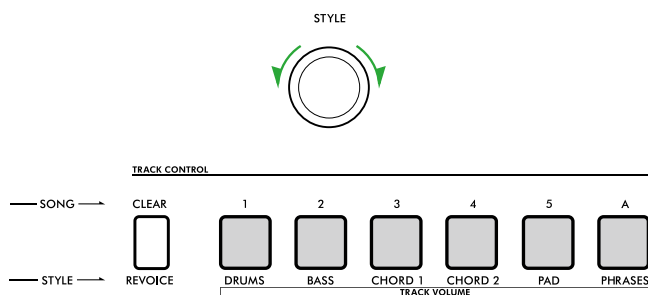
- Tergantung pada Gaya yang dipilih, beberapa bagian yang tercantum di atas mungkin tidak tersedia.

1 Jika perlu, tekan tombol MODE SELECT untuk memilih mode Style.



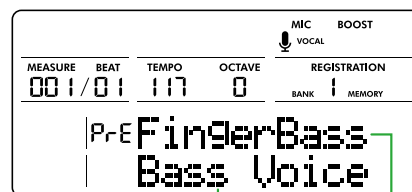
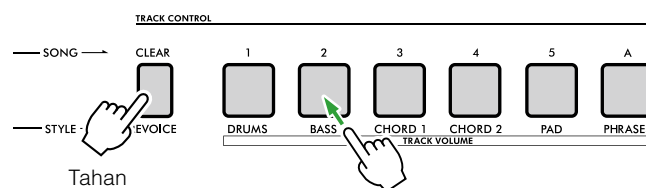
2 Putar [STYLE] kenop untuk memilih Style yang diinginkan.

Itu Tombol KONTROL JALUR untuk semua trek dalam Style yang dipilih akan menyala.



Tombol untuk setiap trek di Style akan menyala.

3 Tekan sambil menahan [REVOICE] tombol yang sesuai dengan trek/bagian yang berisi Voice yang ingin Anda ubah.

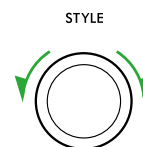


Nama Voice Saat Ini
Bagian yang Voice-nya akan diubah

CATATAN

- Jika Voice tersebut adalah Voice yang awalnya ditugaskan, "PrE" akan ditampilkan di sebelah kiri nama Voice.
- Jika sebuah trek berisi dua bagian, tampilan pengaturan untuk bagian pertama akan dipanggil saat langkah 3 di atas dilakukan. Untuk mengubah Voice pada bagian kedua, ulangi langkah 3 di atas.

4 Putar [VOICE] kenop untuk memilih Voice yang diinginkan.



5 Putar ulang Style tersebut untuk memeriksa suara Voice.

CATATAN

- Karena perubahan Voice ini hanya bersifat sementara, perubahan tersebut akan otomatis diatur ulang saat Style yang berbeda dipilih. Untuk menyimpan perubahan yang akan dipanggil kembali di masa mendatang, gunakan fungsi Memori Registrasi ([halaman 70](#)).
- Voice dengan efek (seperti DSP1, Harmony, dan Arpeggio) yang diterapkan dapat dipilih pada langkah 4 di atas. Namun, efek tersebut dimatikan ketika Voice tersebut digunakan untuk bagian Style. Akibatnya, tampilan mungkin terlihat berbeda dari yang dipilih pada langkah 4, tetapi Voice yang dipilih akan menjadi Voice yang sebenarnya digunakan.

Memainkan Akord dengan Pengaturan Multi Finger

Bagian ini menjelaskan cara memainkan akord ketika Tipe Penjarian ([halaman 36](#)) diatur ke "Multi Finger". Karena ada banyak akord yang berguna dan banyak cara berbeda untuk menggunakannya secara musikal, lihat buku akord yang tersedia secara komersial untuk detail lebih lanjut.

Tanda ★ menunjukkan nada dasar.

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

Jika akord yang tidak dikenali oleh instrumen dimainkan, maka akan ditampilkan "Tidak ada akord yang ditentukan". Dalam hal ini, tidak ada nama akord yang ditampilkan di layar, dan Style yang diputar hanya berisi beberapa bagian (seperti ritme).

[CATATAN]

- Beberapa akord (seperti m7b5) yang tidak termasuk dalam tabel di atas juga dapat ditentukan.
- Setiap akord juga dapat ditentukan berdasarkan inversinya.
- Akord-akord berikut tidak akan ditentukan dengan benar ketika inversinya dimainkan.
m7, m7b5, m7(11), 6, m6, sus4, aug, dim7, 7b5, 6 (9), sus2
- 7sus4 dapat ditentukan dengan memainkan inversinya, tetapi tidak ada not yang boleh dihilangkan.

Akord mayor, minor, septim, dan septim minor dapat dimainkan hanya dengan menekan 1 hingga 3 tuts pada keyboard.

Akord Sederhana untuk Nada Dasar "C"

C



Untuk memainkan chord mayor

Tekan nada dasar (★) dari akord tersebut.

Cm



Untuk memainkan chord minor

Tekan nada dasar bersama tombol hitam terdekat di sebelah kirinya.

C7



Untuk memainkan akord septim

Tekan nada dasar bersama tombol putih terdekat di sebelah kirinya.

Cm7



Untuk memainkan akord septim minor

Tekan nada dasar bersamaan dengan tuts putih dan hitam terdekat di sebelah kirinya (ketiga tuts tersebut secara bersamaan).

Akord yang Ditentukan dengan Pengaturan Akord Cerdas

Jika Tipe Penjarian diatur ke "Smart Chord (Chord Cerdas)," dan Style Key telah diatur sesuai dengan tanda nada partitur (halaman 37), akord ditentukan sebagai berikut ketika kunci dasar ditekan di area Pengiring Otomatis pada keyboard.

Tanda Nada pada Lembaran Musik	Tuts Style	Not Nada Dasar											
		C#/D♭		D#/E♭		F#/G♭		G#/A♭		A#/B♭			
		C	D	E	F	G	A	B					
	FL7 C♭/A♭ min	Cdim	D♭m	Ddim7	E♭1+5	E	Fdim	G♭7	G	A♭m	A	B♭m7♭5	B
	FL6 G♭/E♭ min	Cdim	D♭7	D	E♭m	E	Fm7♭5	G♭	Gdim	A♭m	Adim7	B♭1+5	B
	FL5 D♭/B♭ min	Cm7♭5	D♭	Ddim	E♭m	Edim7	F1+5	G♭	Gdim	A♭7	A	B♭m	B
	FL4 A♭/F min	C1+5	D♭	Ddim	E♭7	E	Fm	G♭	Gm7♭5	A♭	Adim	B♭m	Bdim7
	FL3 E♭/C min	Cm	D♭	Dm7♭5	E♭	Edim	Fm	F♯dim7	G1+5	A♭	Adim	B♭7	B
	FL2 B♭/G min	Cm	C♯dim7	D1+5	E♭	Edim	F7	G♭	Gm	A♭	Am7♭5	B♭	Bdim
	FL1 F/D min	C7	D♭	Dm	E♭	Em7♭5	F	F♯dim	Gm	G♯dim7	A1+5	B♭	Bdim
Tidak ada tanda notasi 	SP0 C/A min (Pengaturan default)	C	C♯dim	Dm	D♯dim7	E1+5	F	F♯dim	G7	A♭	Am	B♭	Bm7♭5
	SP1 G/E min	C	C♯dim	D7	E♭	Em	F	F♯m7♭5	G	G♯dim	Am	A♯dim7	B1+5
	SP2 D/B min	C	C♯m7♭5	D	D♯dim	Em	Fdim7	F♯1+5	G	G♯dim	A7	B♭	Bm
	SP3 A/F♯ min	Cdim7	C♯1+5	D	D♯dim	E7	F	F♯m	G	G♯m7♭5	A	A♯dim	Bm
	SP4 E/C♯ min	C	C♯m	D	D♯m7♭5	E	Fdim	F♯m	Gdim7	G♯1+5	A	A♯dim	B7
	SP5 B/G♯ min	Cdim	C♯m	Ddim7	D♯1+5	E	Fdim	F♯7	G	G♯m	A	A♯m7♭5	B
	SP6 F♯/D♯ min	Cdim	C♯7	D	D♯m	E	Fm7♭5	F♯	Gdim	G♯m	Adim7	A♯1+5	B
	SP7 C♯/A♯ min	Cm7♭5	C♯	Ddim	D♯m	Edim7	F1+5	F♯	Gdim	G♯7	A	A♯m	B

[CATATAN]

- Akord "1+5" ditampilkan di layar seperti triad mayornya.
- Ini adalah nama-nama akord yang muncul di layar instrumen. Notasi tersebut berbeda dengan notasi pada beberapa lembaran musik yang tersedia secara komersial.

Memuat File Style dari Perangkat Eksternal

File Style (.sty) yang dibuat pada instrumen lain atau komputer dapat dimuat ke Style 346 hingga 355, dan dimainkan dengan cara yang sama seperti Style bawaan.

Tersedia dua operasi Muat berikut.

- Memuat file Style (.sty) yang tersimpan di direktori root drive flash USB.
- Memuat file Style (.sty) yang ditransfer dari komputer ke memori internal instrumen ini.

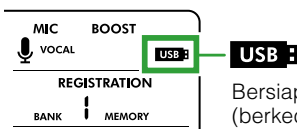
Bagian ini menjelaskan cara memuat data dari flash drive USB.

Untuk detail tentang cara mentransfer file Style dari komputer, lihat [halaman 100](#). Setelah transfer data selesai, ikuti langkah 2 hingga 7 di bawah ini untuk memuatnya ke instrumen ini.

PEMBERITAHUAN

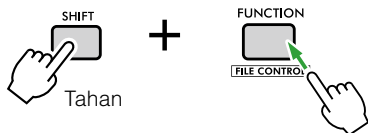
- Sebelum menggunakan flash drive USB, pastikan Anda membaca "Peringatan untuk Menggunakan Terminal" ([USB TO DEVICE]). [halaman 12](#)
- Memuat berkas Style akan menimpa dan menghapus data yang ada pada nomor Style tujuan. Untuk menyimpan data penting, simpan sebagai file terpisah ke flash drive USB sebelum memuatnya.

- 1 **Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa ditampilkan (menyala terus menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB** :**



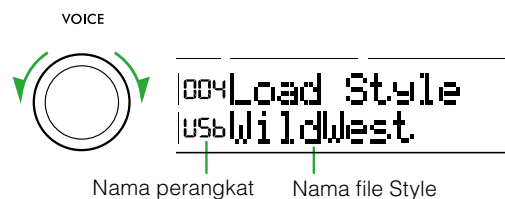
Bersiap untuk menghubungkan (berkedip)
→Koneksi selesai (menyala terus menerus)

- 2 **Sambil menahan tombol, tekan tombol untuk memunculkan tampilan Kontrol File. [SHIFT] [FUNCTION]**



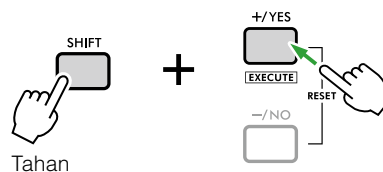
- 3 **Putar tombol putar hingga "Load Style" (File Control Operation 004) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]**

Nama file yang akan dimuat dan nama perangkat tempat file tersebut tersimpan ditampilkan di baris tampilan bawah. Jika perlu, putar tombol untuk memilih berkas Style yang akan dimuat. [STYLE]



- 4 **Sambil menahan tombol, tekan tombol. [SHIFT] [+ / YES]**

"***Muat Ke?" (di mana "***" adalah nomor Style antara 346 dan 355, tempat data akan dimuat) ditampilkan di baris tampilan bawah. Untuk memuat data ke nomor Style yang berbeda, putar tombol putar untuk memilih nomor yang diinginkan. [STYLE]

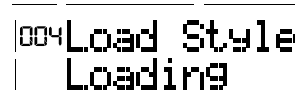
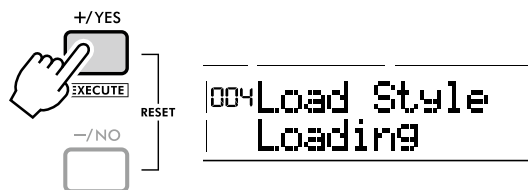


- 5 **Sambil menekan tombol tersebut, tekan tombol itu lagi. [SHIFT] [+ / YES]**

"Load OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi pelaksanaan operasi pemuatan. Untuk membatalkan operasi Muat, tekan tombol. [- / NO]

- 6 **Tekan tombol untuk menjalankan operasi Muat. [+ / YES]**

"Memuat" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan.



Setelah operasi Muat selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

PEMBERITAHUAN

- Operasi Muat tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

- 7 **Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].**

- 8 **Untuk memutar Style yang telah dimuat, tekan tombol MODE SELECT untuk memilih mode Style (jika diperlukan), lalu pilih nomor Style.**

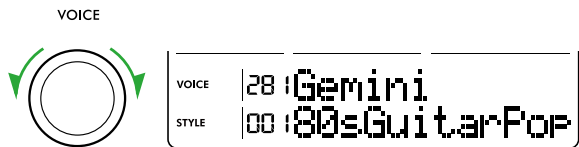
Mengubah Suara dengan Kenop

Kedua kenop tersebut dapat digunakan untuk menambahkan variasi pada suara yang dimainkan, mengubah suara tersebut dalam berbagai cara musikal.

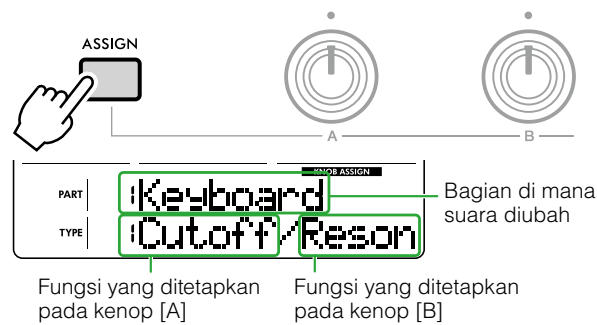
Menggunakan Tombol-Tombol

Ini adalah contoh penggunaan fungsi default yang ditetapkan untuk kedua kenop tersebut.

- 1 Putar tombol untuk memilih Voice yang akan dimainkan dengan keyboard. [VOICE]
Dalam contoh ini, kita akan menggunakan Voice No. 281 ("Gemini").



- 2 Tekan tombolnya. [ASSIGN]
Bagian di mana suara diubah dengan kenop ditampilkan pada baris tampilan atas, dan fungsi yang saat ini ditetapkan pada kenop [A] dan [B] ditampilkan pada baris tampilan bawah.



Untuk detail mengenai cara mengubah bagian dan fungsi yang ditetapkan pada kenop, lihat [halaman 48](#).

- 3 Sambil memainkan keyboard, putar kenop [A] dan [B].
Ini menciptakan efek filter-sweep dinamis seperti pada synthesizer analog.

Penggunaan yang Disarankan

Ketika bagian targetnya adalah "1 Keyboard"

1	Cutoff/ Resonansi	Pilih Voice No. 281 (PSR-E583)/256 (PSR-E483) ("Gemini") atau No. 315 (PSR-E583)/287 (PSR-E483) ("Noise"). Memutar kenop [A] dan [B] sambil memainkan keyboard menciptakan efek sapuan filter dinamis seperti pada synthesizer analog.
2	Reverb/ Chorus	Pilih Voice No. 013 ("CP80"). Putar kenop [A] dan [B] sepenuhnya berlawanan arah jarum jam untuk mendengar suara tanpa efek yang diterapkan. Memutar kenop searah jarum jam secara bertahap akan menerapkan efek Chorus pada suara. [B] Memutar kenop searah jarum jam akan menambahkan efek Reverb, menciptakan suara seolah-olah Anda sedang bermain di aula konser. [A]
3	Volume Utama/ Ganda	Mengaktifkan fitur Suara Ganda. Pilih Voice No. 014 ("Piano&Strs"). Memutar kenop [A] menyesuaikan volume Voice utama (Piano) dan kenop [B] menyesuaikan volume Suara Ganda (Senar). Anda dapat mengatur volume Voice utama dan Suara Ganda secara terpisah untuk mengubah keseimbangan di antara keduanya.
4	DSP1	Pilih Voice No. 057 (PSR-E583)/049 (PSR-E483) ("JazzLight"). Pada tampilan pengaturan tipe DSP 1 (halaman 28), atur tipe DSP 1 ke "01 D RotSpSlow." Memutar kenop [A] saat memainkan keyboard akan mengubah kecepatan rotasi speaker rotary. Memutar kenop secara perlahan akan mengubah kecepatan rotasi secara bertahap, sama seperti speaker rotary sungguhan. Memutar kenop [B] menyesuaikan keseimbangan volume speaker rotary.

Ketika bagian targetnya adalah "2 Backing"

1	Cutoff/ Resonansi	Pilih Voice No. 131 ("MainFloor") atau No. 132 ("TranceElctro"). Memutar kenop [A] dan [B] selama pemutaran Style memungkinkan Anda menikmati penampilan layaknya seorang DJ.
2	Reverb/ Chorus	Pilih Style 035 ("6/8ChartBld") atau Style 073 ("SoulR&B"). Putar kenop [A] dan [B] sepenuhnya berlawanan arah jarum jam untuk mendengar Voice secara langsung dan tanpa proses. Memutar kenop searah jarum jam secara bertahap akan menerapkan efek Chorus pada suara. [B] Memutar kenop [A] searah jarum jam akan menambahkan efek Reverb, menciptakan suara seolah-olah Anda sedang bermain di aula konser.

Ketika bagian target adalah "3 System"

	DSP2	Pilih Style 068 ("DancePop2"), dan aktifkan DSP 2. Pada tampilan pengaturan tipe DSP 2 (halaman 28), pilih "12 CrossDelay." Selama pemutaran Style, memutar kenop [A] menyesuaikan feedback dan kenop [B] menyesuaikan delay time, memungkinkan Anda untuk menyesuaikan jumlah penundaan yang diterapkan. Jika beberapa suara tumpang tindih dan terdengar tidak alami, putar kenop [A] berlawanan arah jarum jam.
--	------	--

Menentukan Pengaturan Kenop

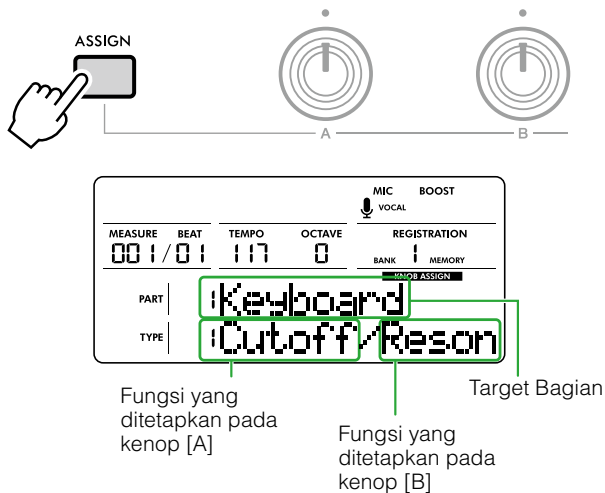
Anda dapat memilih bagian di mana suara diubah dengan kenop, serta fungsi yang ditetapkan untuk setiap kenop.

Seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini, fungsi yang dapat ditetapkan dan targetnya berbeda tergantung pada bagian yang dipilih. Sasaran dari setiap fungsi ditentukan secara otomatis berdasarkan bagian dan fungsi yang dipilih.

Bagian Sasaran	Fungsi (Tombol A/Tombol B)	Sasaran Fungsi
1 Keyboard	1 Frekuensi Potong/Resonansi	Voice utama, Suara Ganda
	2 Reverb/Chorus	Voice utama, Suara Ganda
	3 Volume Utama/Ganda	Volume Utama: Voice Utama Volume Ganda: Voice Ganda
	4 Parameter DSP1 A/B	Voice Utama
2 Backing	1 Frekuensi Potong/Resonansi	Style
	2 Reverb/Chorus	Style
	3 Tempo/Keseimbangan Volume	Tempo: Style Keseimbangan volume: Style, Lagu, Input audio dari perangkat eksternal
3 System	Parameter DSP2 A/B	Bagian yang dipilih dalam tampilan pengaturan tipe DSP 2 (halaman 28)

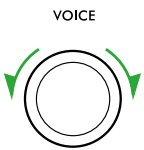
Untuk detail mengenai fungsi yang dapat ditetapkan pada kenop, lihat [halaman 49](#).

1 Tekan tombol untuk menampilkan layar pengaturan. [ASSIGN]



2 Putar kenop untuk memilih bagian yang dituju. [VOICE]

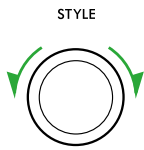
Pengaturan default: 1 Keyboard



3 Putar kenop untuk memilih fungsi yang akan ditetapkan ke kenop-kenop tersebut. [STYLE]

Untuk detail mengenai fungsi yang dapat ditetapkan, lihat [halaman 49](#).

Pengaturan default: 1. Cutoff/Resonansi



CATATAN

- Mengubah fungsi yang ditetapkan saja tidak akan mengubah suara, bahkan jika kenop tidak berada di posisi tengah. Fungsi yang dipilih hanya diterapkan saat kenop diputar.
- Tergantung pada pengaturan panel dan cara kenop diputar, instrumen mungkin berperilaku di luar dugaan, seperti efek yang sulit dirasakan saat kenop diputar, atau menghasilkan suara bising.
- Beberapa efek DSP 1 tidak berubah, meskipun fungsi tersebut ditetapkan ke sebuah kenop dan kenop tersebut diputar.

4 Untuk mendengar bagaimana suara berubah, putar kenopnya.

Panduan Video Tentang Kenop

Ini menunjukkan cara menggunakan kenop-kenop tersebut.

<https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/videos/w/knobs/>

Fungsi yang Dapat Ditetapkan ke Tombol-Tombol

Bagian ini menjelaskan fungsi-fungsi yang dapat diberikan pada tombol-tombol tersebut.

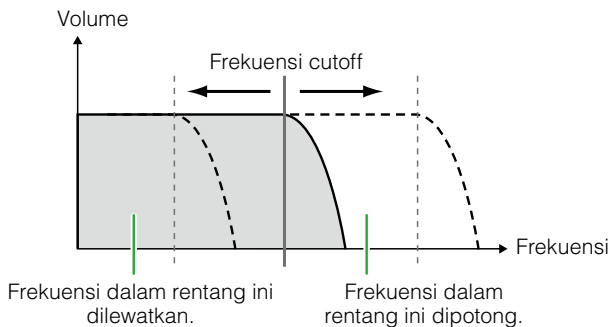
Ketika bagian targetnya adalah "1 Keyboard"

1 Pemotongan/Resonansi

Fungsi-fungsi ini mengubah nada dengan memotong sinyal audio di atas pita frekuensi tertentu atau menciptakan suara khas menggunakan efek resonansi. Di sini, kita akan mencoba membuat beberapa efek filter synthesizer populer.

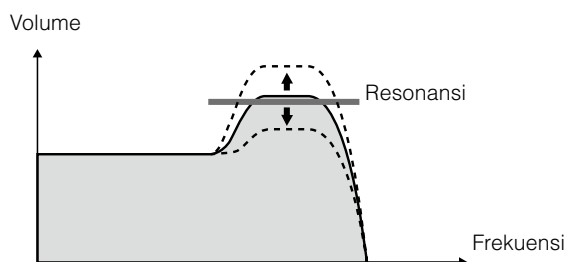
● Tombol [A]: Cutoff

Mengubah kecerahan suara dengan menyesuaikan frekuensi cutoff filter (yang menentukan rentang frekuensi di atas mana sinyal akan dipotong). Memutar kenop searah jarum jam menghasilkan suara yang lebih terang.



● Kenop [B]: Resonansi

Mengubah efek resonansi (yang meningkatkan sinyal audio di dekat frekuensi cutoff, menambahkan karakter khas pada suara). Memutar kenop searah jarum jam meningkatkan Resonansi untuk menekankan frekuensi pada frekuensi cutoff, sehingga menghasilkan puncak yang berlebihan.



2 Reverb/Chorus

● Kenop [A]: Reverb

Memungkinkan Anda untuk merasakan sensasi mendalam tampil di aula konser atau tempat musik live. Memutar kenop searah jarum jam akan meningkatkan kedalaman.

● Kenop [B]: Chorus

Menghasilkan suara yang kaya dan penuh, seolah-olah beberapa bagian dimainkan secara bersamaan. Memutar kenop searah jarum jam akan meningkatkan kedalaman.

3 Volume Utama/Dual

● Kenop [A]: Volume Utama

● Kenop [B]: Volume Ganda

Memutar kenop [A] menyesuaikan volume Voice utama dan kenop [B] menyesuaikan volume Suara Ganda. Memutar kenop searah jarum jam akan menaikkan volume; memutar kenop berlawanan arah jarum jam akan menurunkan volume.

4 DSP1 Parameter A/B

Mengontrol efek DSP 1 yang diterapkan pada Suara Utama. Setiap efek memiliki dua parameter yang dapat ditetapkan, satu untuk kenop [A] dan satu untuk kenop [B].

Ketika bagian targetnya adalah "2 Backing"

1 Cutoff/Resonansi

Untuk detail mengenai fungsinya, lihat "1 Cutoff/Resonance" di sebelah kiri.

2 Reverb/Chorus

Untuk detail mengenai fungsinya, lihat "2 Reverb/Chorus" di sebelah kiri.

3 Tempo/Keseimbangan Volume

● Kenop [A]: Tempo

Memutar kenop searah jarum jam akan meningkatkan tempo pemutaran Gaya; memutar kenop berlawanan arah jarum jam akan menurunkan tempo.

● Kenop [B]: Keseimbangan Volume

Memutar kenop searah jarum jam akan mengurangi volume bagian pengiring (Gaya atau Lagu); memutar kenop berlawanan arah jarum jam akan mengurangi volume input dari perangkat eksternal [USB TO HOST] terminal atau jack). [AUX IN] Mengubah keseimbangan volume antara bagian pengiring (Style atau Lagu) dan input eksternal, atau antara bagian pengiring/input eksternal dan keyboard/bantalan Quick Sampling.

CATATAN

- Saat "Audio Loopback" ([Fungsi 071](#) (PSR-E583)/[Fungsi 070](#) (PSR-E483)) diatur ke "Off," volume input audio dari perangkat eksternal yang terhubung ke [USB TO HOST] terminal tidak dapat disesuaikan.

Ketika bagian targetnya adalah "Sistem 3"

Parameter DSP2 A/B

Mengontrol efek yang diterapkan pada bagian yang dipilih dalam tampilan pengaturan tipe DSP 2 ([halaman 28](#)). Setiap efek memiliki dua parameter yang dapat ditetapkan, satu untuk kenop [A] dan satu untuk kenop [B].

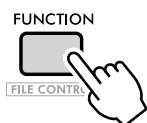
Menentukan Pengaturan Penalaan Skala (Temperamen)

Secara default, nada setiap tuts keyboard diatur ke Equal Temperament—penyetelan yang sama seperti pada piano akustik standar. Keyboard ini dapat diatur ke temperamen musik lain agar sesuai dengan genre musik yang ingin Anda mainkan atau tujuan spesifik Anda.

Memilih Temperamen Preset

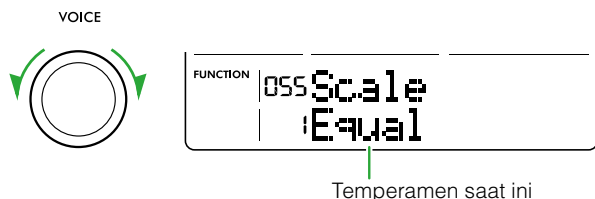
Anda dapat memilih temperamen yang diinginkan dari berbagai preset yang tersedia.

- 1 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan fungsi. [FUNCTION]



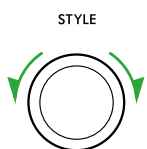
- 2 Putar [VOICE] kenop hingga "Skala" (Fungsi 056 (PSR-E583)/Fungsi 055 (PSR-E483)) ditampilkan di baris tampilan atas.

Temperamen saat ini ditampilkan pada baris tampilan bawah.



- 3 Putar kenop untuk memilih temperamen. [STYLE]

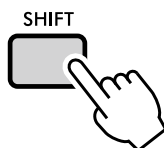
Pengaturan default: 1 Setara



Jenis Temperamen Preset

1	Equal
2	Pure Major
3	Pure Minor
4	Bayat (Arabic)
5	Rast (Arabic)

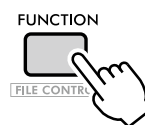
- 4 Tekan [SHIFT] tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi.



Memilih Nada Dasar untuk Temperamen

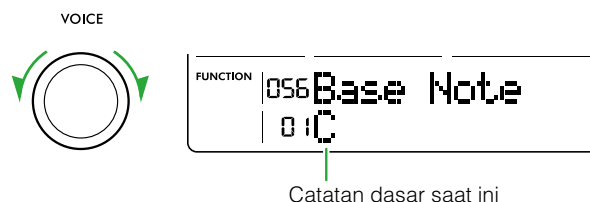
Anda dapat mengubah nada dasar (nada referensi) dari temperamen tersebut. Saat pengaturan Temperamen selain "Setara" telah dipilih, atau temperamen asli telah dibuat dengan menggunakan fungsi Nada Tala, Anda harus memilih nada dasar (atau tonik) yang sesuai.

- 1 Tekan [FUNCTION] tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi.



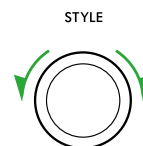
- 2 Putar [VOICE] tombol putar hingga "Nada Dasar" (Fungsi 057 (PSR-E583)/Fungsi 056 (PSR-E483)) ditampilkan di baris tampilan atas.

Nada dasar saat ini ditampilkan di baris tampilan bawah.



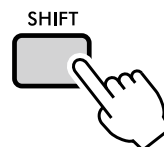
- 3 Putar tombol putar untuk memilih nada dasar dari pilihan berikut. [STYLE]

Pengaturan default: C



Nomor	Base Note	Nomor	Base Note
01	C	07	F#/Gb
02	C#/D♭	08	G
03	D	09	G#/A♭
04	D#/E♭	10	A
05	E	11	A#/B♭
06	F	12	B

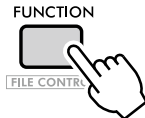
- 4 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi. [SHIFT]



Menyetel Setiap Nada untuk Menciptakan Tangga Nada Orisinal

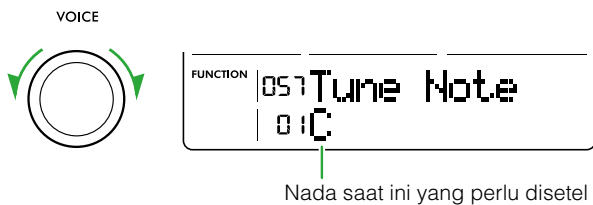
Anda dapat menyetel setiap not dalam satuan sen (satu "sen" adalah 1/100 dari semitone) untuk menciptakan tangga nada orisinal Anda sendiri.

1 Tekan tombol untuk menampilkan tampilan pengaturan Function. [FUNCTION]



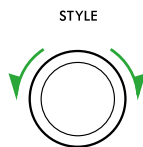
2 Putar [VOICE] tombol putar hingga "Tune Note" (Fungsi 058 (PSR-E583)/Fungsi 057 (PSR-E483)) ditampilkan di baris tampilan atas.

Nada target saat ini untuk penyetelan ditampilkan di baris tampilan bawah.



3 Putar tombol putar untuk memilih nada yang akan disetel dari pilihan berikut. [STYLE]

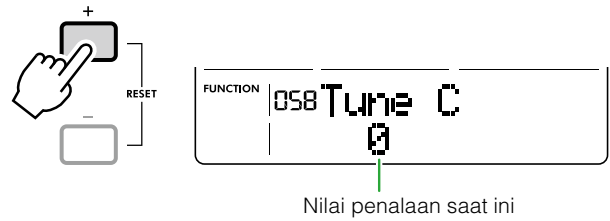
Pengaturan default: C



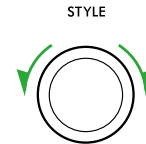
Nomor	Nada target	Nomor	Nada target
01	C	07	F#/G♭
02	C#/D♭	08	G
03	D	09	G#/A♭
04	D#/E♭	10	A
05	E	11	A#/B♭
06	F	12	B

4 Tekan tombol [+]. "Tune XX" ditampilkan di baris tampilan atas.

"XX" adalah not yang dipilih pada langkah 3. Nilai penyetelan untuk not yang dipilih ditampilkan pada baris tampilan bawah.



5 Putar kenop untuk menyetel nada dalam rentang -64 hingga +63 sen. [STYLE]



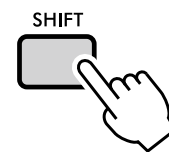
Untuk mengembalikan nilai yang diedit ke pengaturan defaultnya, tekan tombol [+]/YES dan [-]/NO secara bersamaan.

CATATAN

- Pengaturan default untuk setiap nada ditentukan oleh pengaturan temperamen terakhir yang dimuat dari daftar yang tercantum di bawah ini.
 - Temperamen preset dipilih dengan "Skala" (Fungsi 056 (PSR-E583)/Fungsi 055 (PSR-E483))
 - Temperamen asli "(Diedit)" dimuat dari Memori Registrasi, tempat temperamen tersebut disimpan setelah diedit.

6 Ulangi langkah 2 hingga 5 sesuai kebutuhan.

7 Tekan [SHIFT] tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi.



8 Jika diinginkan, simpan pengaturan Anda ke Memori Registrasi.

Dengan menyimpan pengaturan, Anda dapat memanggil kembali skala asli Anda di kemudian hari.

Untuk detail mengenai cara menyimpan (mendaftar), silakan lihat [halaman 70](#).

CATATAN

- Jika "Skala" (Fungsi 056 (PSR-E583)/Fungsi 055 (PSR-E483)) dipanggil setelah menyetel nada individual, "(Diedit)" ditampilkan di layar. Memutar tombol pada saat itu menyebabkan "(Diedit)" menghilang, pengaturan temperamen yang diedit dihapus, dan salah satu preset antara 1 dan 5 ditampilkan.

Memutar Ulang Lagu (Data MIDI) atau File Audio

Dengan instrumen ini, Anda dapat memutar lagu (data MIDI) dan file audio. Selain mendengarkan pemutaran, Anda dapat memainkan keyboard bersamaan dengan pemutaran lagu atau file audio.

Lagu (Data MIDI)

Pada instrumen ini, "Lagu" mengacu pada semua data MIDI, termasuk Lagu Preset dan data lagu yang tersedia secara komersial. Data MIDI terdiri dari informasi performa keyboard Anda, seperti menekan/melepaskan tuts, dan lain-lain. Informasi performa mengacu pada tuts mana yang dimainkan, pada waktu berapa, dan dengan kekuatan berapa—sama seperti dalam partitur musik—dan bukan merupakan rekaman suara sebenarnya. Berdasarkan informasi performa yang direkam, generator nada akan menghasilkan suara yang sesuai. Karena informasi seperti bagian keyboard dan Suara juga direkam, bagian-bagian individual dapat diaktifkan dan dinonaktifkan serta Suara dapat diubah. Hal ini menjadikannya alat yang sangat berguna untuk berlatih.

Dengan instrumen ini, Anda dapat mengekspor User Song ([halaman 60](#)) dari memori internal ke flash drive USB sebagai file MIDI. Selain itu, Anda dapat memutar file MIDI eksternal sebagai Lagu dengan mentransfer file dari komputer ke memori internal menggunakan Mode Penyimpanan ([halaman 100, 112](#)), atau dengan menghubungkan flash drive USB (yang berisi file) ke instrumen. Instrumen ini dapat memutar data dalam format SMF (Standard MIDI File).

Kategori Lagu

Lagu-lagu tersebut dikategorikan berdasarkan karakteristiknya.

Nomor Lagu	Kategori Lagu	
001–002	Demo	Lagu-lagu orisinal Yamaha yang memberikan gambaran tentang kemampuan canggih instrumen ini.
003–012	User (Pengguna)	Lagu yang Anda rekam sendiri (halaman 60).
013–	Unduhan	Lagu-lagu yang ditransfer ke instrumen ini dari komputer, dan lain sebagainya. Data lagu serta Buku Lagu, yang berisi notasi musik untuk data lagu tersebut, dapat diunduh dari situs web Yamaha. Untuk detail tentang pengunduhan, lihat halaman 2 .
	USB	Lagu di flash drive USB. File dalam folder di flash drive USB hingga dua tingkat ke bawah dapat dikenali. Selain itu, terdapat batasan pada karakter yang dapat digunakan dalam nama file. Untuk detail mengenai struktur folder pada flash drive USB dan karakter yang dapat digunakan dalam nama file, lihat halaman 91 .

/CATATAN/

- Untuk Lagu 013 dan seterusnya, nomor diberikan dalam urutan berikut: Lagu yang ditransfer dari komputer, Lagu di flash drive USB. Lagu yang ditransfer ke instrumen ini dari komputer, dll., disisipkan di depan Lagu USB pertama, dan penomoran Lagu USB disesuaikan kembali.
- Lagu yang lebih besar dari 250 KB tidak dapat diputar ulang.

Audio File

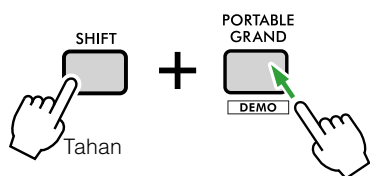
Berkas audio adalah rekaman dari suara yang dihasilkan itu sendiri. Data ini dapat diputar dengan pemutar musik portabel, dan lain sebagainya, sehingga Anda dapat dengan mudah membiarkan orang lain mendengarkan penampilan Anda.

Instrumen ini dapat memutar file audio (format WAV 44,1 kHz, 16-bit, stereo) yang tersimpan di flash drive USB.

Memutar Ulang Lagu Demo

Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [PORTABLE GRAND].

Lagu demo 001 hingga 002 diputar secara berurutan. Pemutaran akan diulang terus menerus, dimulai lagi dari Lagu pertama (001).



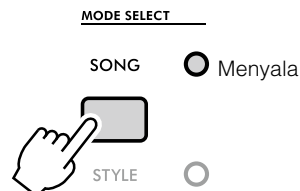
Untuk menghentikan pemutaran, tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) atau tombol [SHIFT].

CATATAN

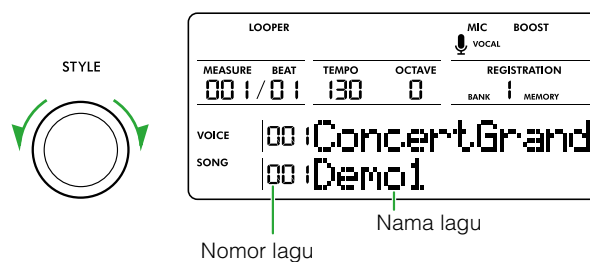
- Saat pemutaran Lagu Demo dimulai menggunakan operasi di atas, Lagu Demo sebelumnya atau berikutnya tidak dapat dipilih dengan memutar kenop. [STYLE] Untuk memilih Lagu Demo yang berbeda, tekan tombol [+ / YES] atau [- / NO].

Memutar Lagu (Data MIDI)

- Jika perlu, tekan tombol MODE SELECT untuk memilih mode Lagu.



- Putar kenop untuk memilih Lagu yang ingin Anda putar. [STYLE]



CATATAN

- Untuk detail mengenai cara memilih selain dengan menggunakan tombol putar, silakan lihat [halaman 13](#).

- Untuk memulai pemutaran Lagu, tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti).



- Untuk menghentikan pemutaran, tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) lagi.

Menyesuaikan Volume Lagu

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara pemutaran lagu dan permainan keyboard Anda. Sesuaikan pengaturan di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 107](#), [Fungsi 034](#)).

Mengubah Tempo Lagu

Lihat "Mengubah Tempo" pada [halaman 16](#).

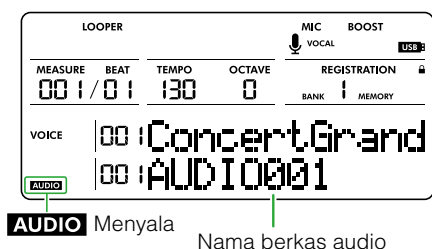
Memutar File Audio dari Flash Drive USB

PEMBERITAHUAN

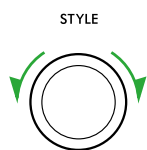
- Sebelum menggunakan flash drive USB, pastikan Anda membaca "Peringatan untuk Menggunakan Terminal" ([USB TO DEVICE]).[halaman 89](#)
- Jangan mencabut flash-drive USB atau mematikan instrumen selama pemutaran file audio. Jika tidak, data mungkin rusak.

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

2 Sambil menekan tombol, tekan tombol. akan ditampilkan. [SHIFT] [SONG] **AUDIO**



3 Putar kenop untuk memilih file audio yang diinginkan untuk diputar. [STYLE]

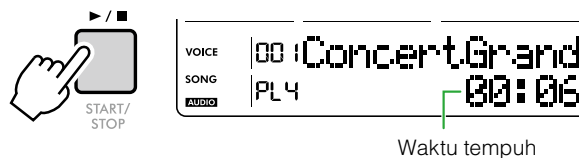


CATATAN

- Untuk detail mengenai cara memilih dengan cara lain selain menggunakan kenop, lihat [halaman 13](#).

4 Tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) untuk memulai pemutaran file audio.

Selama pemutaran, "PLY" dan jumlah waktu yang telah berlalu ditampilkan di layar.



Waktu tempuh

CATATAN

- Operasi berikut tidak dapat dilakukan selama pemutaran file audio.
 - Mengubah Voice
 - A-B Ulangi
 - Mematikan suara trek
 - Mengubah tempo

Daftar Pesan Kesalahan Terkait Pemutaran File Audio

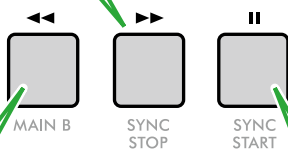
Pesan	Deskripsi
No USB	Tidak ada flash drive USB yang terhubung.
No File	Tidak ada file audio di dalam flash drive USB.
Can't Use	Pemutaran tidak dimungkinkan karena flash drive USB tidak dapat dikenali.
Error Load	File audio tidak dapat dimuat karena formatnya tidak kompatibel dengan instrumen ini. Hanya file dalam format WAV (44.1 kHz, 16-bit, stereo) yang dapat diputar pada instrumen ini.

5 Untuk menghentikan pemutaran, tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) lagi.

Kontrol Transportasi File Lagu/Audio: Maju Cepat, Mundur Cepat, dan Jeda

[▶▶▶] (Maju Cepat) tombol

Saat pemutaran, tekan tombol ini untuk melompati dengan cepat ke titik selanjutnya dalam lagu atau file audio. Dengan sebuah lagu, menekan tombol ini saat pemutaran dihentikan akan meningkatkan nomor birama.



[◀◀◀] (Mundur Cepat) Tombol

Selama pemutaran, tekan tombol ini untuk kembali dengan cepat ke titik sebelumnya dalam lagu atau file audio. Dengan sebuah lagu, Fast Reverse kembali dalam peningkatan satu birama. Menekan tombol ini saat pemutaran dihentikan akan mengurangi nomor birama.

Tombol [||] (Jeda).

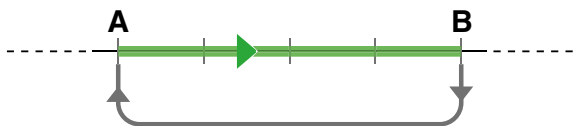
Saat pemutaran, tekan tombol ini untuk menjeda lagu atau file audio. Tekan lagi untuk melanjutkan pemutaran dari titik tersebut.

CATATAN

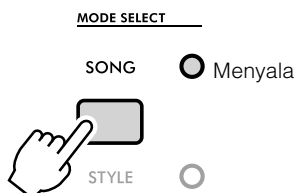
- Jika Pengulangan A-B (Lihat berikut ini.) telah diatur selama pemutaran Lagu, Maju Cepat dan Mundur Cepat hanya dapat digunakan dalam rentang antara A dan B.
- Memutar balik lagu dengan cepat saat DSP 2 aktif dapat menyebabkan efek DSP2 tidak berfungsi atau tidak terdengar seperti yang diharapkan. Jika ini terjadi, matikan DSP 2, lalu hidupkan kembali, atau hentikan pemutaran Lagu untuk mengembalikan efek DSP 2.

Memainkan Bagian Tertentu dari Sebuah Lagu Berulang Kali (Pengulangan A-B)

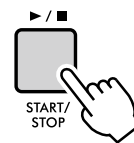
Anda dapat memutar ulang hanya bagian tertentu dari sebuah Lagu (data MIDI) secara berulang dengan mengatur titik awal (A) dan titik akhir (B) dalam kelipatan satu birama.



- Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode Lagu.

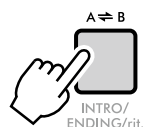


- 2 Tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) untuk memulai pemutaran Lagu (data MIDI) (halaman 53).



- 3 Saat pemutaran mencapai titik yang ingin Anda tentukan sebagai titik awal (A), tekan tombol [A ⇌ B] (Pengulangan A-B).

"A- REPEAT" muncul di layar selama beberapa detik.



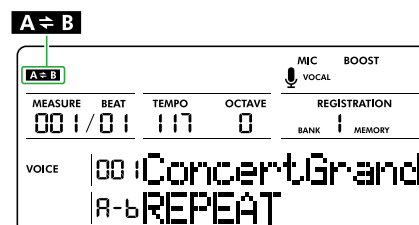
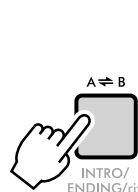
CATATAN

- Untuk mengatur titik awal (A) di awal Lagu, tekan tombol [A ⇌ B] (Pengulangan A-B) sebelum memulai pemutaran di langkah 2.

- 4 Saat pemutaran mencapai titik yang ingin Anda tentukan sebagai titik akhir (B), tekan tombol [A ⇌ B] (Pengulangan A-B) lagi.

Bagian A-B yang ditentukan pada Lagu kini akan diputar berulang kali.

"A-b REPEAT" muncul di layar selama beberapa detik, dan ditampilkan. **A ⇌ B**

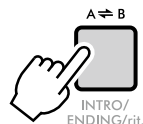


CATATAN

- Untuk menetapkan titik akhir (B) di akhir Lagu, tentukan hanya titik awal (A), lalu putar Lagu hingga selesai.

- 5 Untuk membatalkan pemutaran ulang, tekan tombol [A ⇌ B] (Pengulangan A-B) lagi.

"OFF REPEAT" muncul di layar selama beberapa detik.



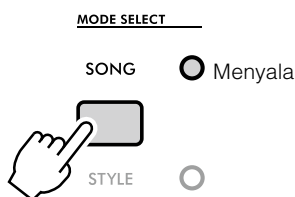
- 6 Tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) untuk menghentikan pemutaran Lagu.

Memainkan Frasa yang Direkam (User Song) Berulang Kali

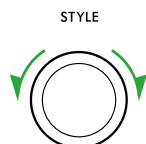
Anda dapat memutar berulang kali (pemutaran berulang) frasa yang Anda rekam sebagai User Song ([halaman 60](#)).

Sebelum merekam User Song, tentukan jumlah birama yang akan direkam ([halaman 64](#)) untuk pemutaran Loop yang lancar dan tanpa gangguan.

- 1 Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode Lagu.



- 2 Putar kenop untuk memilih User Song yang direkam (Lagu 003 hingga 012) untuk pemutaran berulang. [STYLE]



- 3 Tekan tombol [↺] untuk mengaktifkan pemutaran berulang. Tombol [↺] menyala.



- 4 Tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) untuk memulai pemutaran Lagu.

Saat lagu yang sedang diputar mencapai akhir, pemutaran akan otomatis kembali ke awal lagu dan berulang tanpa henti. Pemutaran berlanjut hingga tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) ditekan lagi. Untuk membatalkan pemutaran Loop, tekan tombol [↺] lagi.

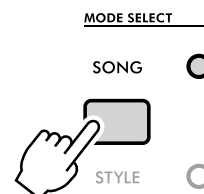
CATATAN

- Ketika pemutaran Loop kembali ke awal sebuah Lagu, misalnya, Voice mungkin akan diputar ulang secara berbeda dibandingkan pada awal rekaman. Hal ini karena pengaturan terakhir yang dibuat selama perekaman akan digunakan dalam pemutaran berulang (Loop playback).

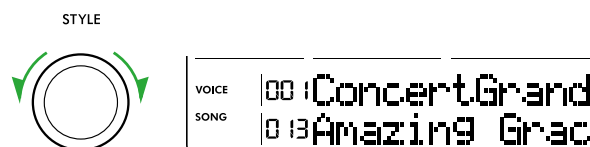
Mengubah Melodi Voice Sebuah Lagu

Anda dapat mengubah Voice Melodi Lagu yang diunduh dari situs web Yamaha ([halaman 2](#)), serta Lagu MIDI dari perangkat eksternal, seperti flash drive USB.

- 1 Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode Lagu.



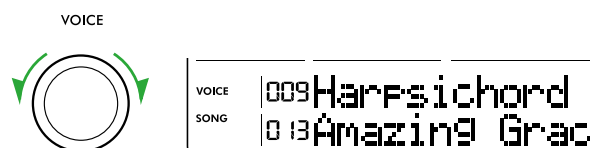
- 2 Putar tombol untuk memilih Lagu yang Voicenya ingin Anda ubah. [STYLE]



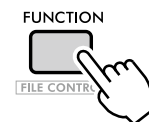
CATATAN

- Suara untuk Lagu 003 dan seterusnya dapat diubah. Suara untuk Lagu Demo 001 dan 002 tidak dapat diubah.
- Untuk detail mengenai cara memilih selain dengan menggunakan tombol putar, silakan lihat [halaman 13](#).

- 3 Putar tombol untuk memilih Voice yang diinginkan. [VOICE]

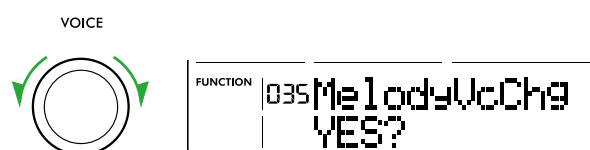


- 4 Tekan tombolnya. [FUNCTION]



- 5 Putar [VOICE] tombol putar hingga "MelodyVcChg" ([Fungsi 035](#)) ditampilkan di baris tampilan atas.

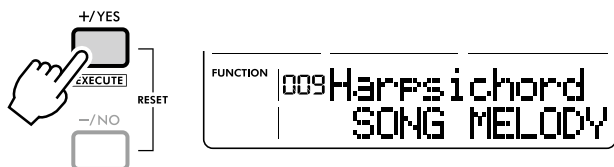
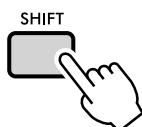
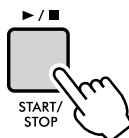
"YA?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi perubahan Voice.



HALAMAN BERIKUTNYA

6 Tekan tombol. [+ / YES]

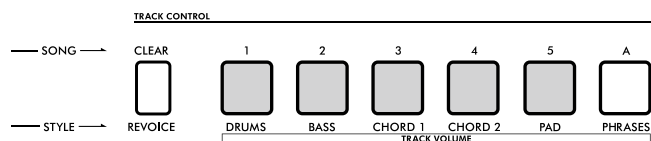
Nama Voice saat ini ditampilkan di baris tampilan atas. "SONG MELODY VOICE" bergulir di baris tampilan bawah.

**7 Tekan [SHIFT] tombolnya untuk kembali ke tampilan utama (halaman 14).****8 Untuk memulai pemutaran Lagu, tekan [tombol] [▶ / ■] (Mulai/Berhenti).****CATATAN**

- Voice akan kembali ke pengaturan semula saat lagu lain dipilih.

Mematikan Setiap Trek Secara Terpisah

Setiap bagian dalam sebuah Lagu memainkan peran yang berbeda, seperti melodi, ritme, dan iringan. Setiap Trek dapat dibisukan sehingga Anda dapat memainkan bagian yang dibisukan itu sendiri. Untuk mematikan suara trek, tekan tombol yang sesuai ([1] ke [5], [STYLE]). Untuk menghidupkan suara trek, tekan tombol yang sama lagi.



Apakah setiap trek dibisukan atau tidak ditunjukkan oleh apakah tombolnya menyala atau tidak.

CATATAN

- Menekan beberapa tombol secara bersamaan hanya akan menghidupkan/mematikan maksimal dua trek pada saat yang bersamaan.

Mengatur Volume Setiap Trek Lagu Secara Terpisah

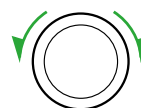
Volume setiap trek lagu dapat diatur secara terpisah.

1 Jika perlu, tekan tombol MODE SELECT untuk memilih mode Lagu.

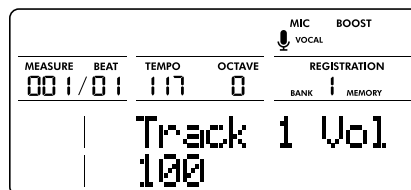
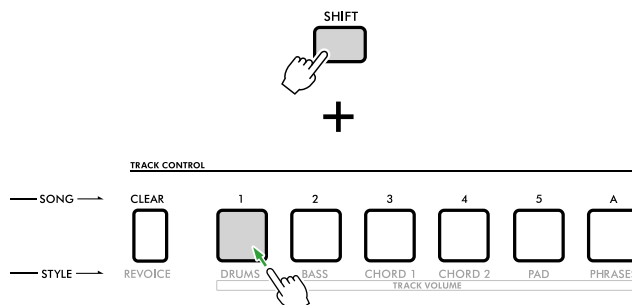
MODE SELECT

SONG ☒ Menyala**2 Putar kenop untuk memilih Lagu yang diinginkan. [STYLE]**

STYLE

**3 Sambil menekan tombol tersebut, tekan tombol TRACK CONTROL yang sesuai dengan trek yang volumenya ingin Anda atur. [SHIFT]**

Tampilan pengaturan volume trek lagu akan muncul.

**4 Putar kenop untuk memilih volume yang diinginkan. [STYLE]**

Pengaturan default: 100

Rentang pengaturan: 0 sampai 127

Menghubungkan dan Menggunakan Mikrofon

Dengan menghubungkan mikrofon ke jack, Anda dapat bernyanyi mengikuti permainan keyboard sambil menerapkan efek reverb dan chorus pada vokal Anda. [MIC INPUT] Suara yang masuk melalui mikrofon akan diputar melalui speaker internal. Anda juga dapat beralih ke pengaturan Bicara ketika ingin berbicara di antara lagu.

⚠ PERHATIAN

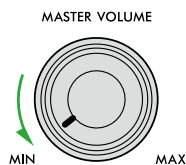
- Sebelum menghubungkan instrumen ke perangkat eksternal, matikan semua perangkat tersebut. Selain itu, sebelum menghidupkan atau mematikan instrumen, pastikan semua level volume diatur ke minimum. Jika tidak, kerusakan pada perangkat atau sengatan listrik dapat terjadi.

/CATATAN/

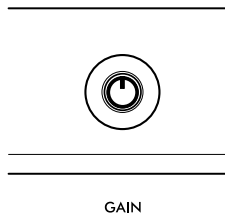
- Pastikan Anda menggunakan mikrofon dinamis.

Menghubungkan Mikrofon

- Sebelum menghidupkan instrumen, putar kontrol sepenuhnya berlawanan arah jarum jam, ke "MIN." [MASTER VOLUME]

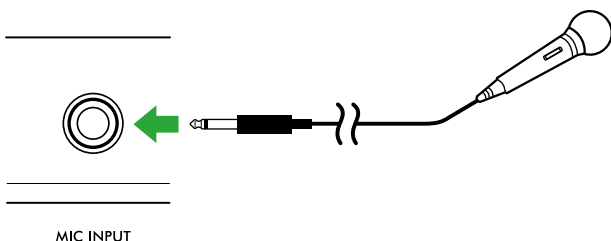


- Atur [GAIN] kenop pada panel belakang (halaman 12) ke posisi tengah.



- Hubungkan mikrofon dengan colokan telepon mono standar ke jack di panel belakang. [MIC INPUT]

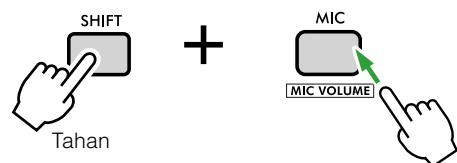
Jika mikrofon memiliki sakelar, nyalakan sakelar tersebut sebelum langkah 4.



- Nyalakan alat tersebut.

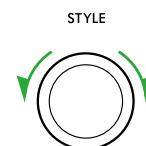
- Sesuaikan volume keseluruhan dengan [MASTER VOLUME] kontrol.

- Sambil menekan tombol, tekan tombol untuk menampilkan pengaturan Volume Mikrofon. [SHIFT] [MIC]



- Saat bernyanyi ke mikrofon, putar dial untuk mengatur volume mikrofon. [STYLE]

Jika Anda tidak dapat memperoleh volume mikrofon yang sesuai dengan memutar tombol ini, sesuaikan kenop pada panel belakang. [GAIN]



- Tekan tombol untuk keluar dari tampilan pengaturan Volume Mikrofon. [SHIFT]

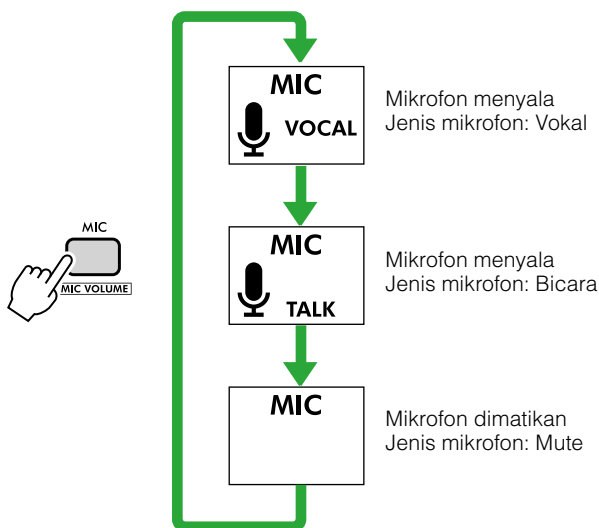
- Bernyanyilah ke mikrofon sambil memainkan keyboard dan memutar ulang sebuah Lagu.

Mengubah Pengaturan Mikrofon

Anda dapat beralih ke pengaturan Bicara dengan menekan sebuah tombol, misalnya, ketika Anda ingin menambahkan percakapan di antara lagu-lagu selama konser. Ini disebut sebagai pengaturan "Tipe Mikrofon". Setiap kali tombol ditekan, pengaturan akan berubah menjadi salah satu dari tiga Tipe Mikrofon. [MIC]

Jenis Mikrofon

VOCAL	Efek reverb dan chorus diterapkan pada audio mikrofon. Pengaturan panning mikrofon (posisi di mana audio terdengar; halaman 108, Fungsi 043) juga dapat ditentukan.
TALK	Efek reverb dan chorus tidak diterapkan pada audio mikrofon. Pengaturan Mic Pan berada di "C" (tengah).
MUTE	Audio mikrofon dimatikan.



Mengatur posisi mikrofon

Anda dapat menyesuaikan pengaturan pan (posisi) mikrofon. Tentukan pengaturan di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 108, Fungsi 043](#)).

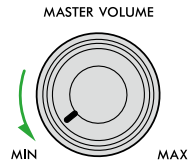
Menambahkan Reverb dan Chorus pada Mikrofon

Anda dapat menambahkan efek vokal ke mikrofon, seperti Reverb agar terdengar seperti Anda bernyanyi di aula konser, atau Chorus untuk menambahkan kedalaman dan pergerakan alami pada suara Anda. Tentukan pengaturan di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 108](#)).

- Reverb: [Fungsi 044](#)
- Chorus: [Fungsi 045](#)

Melepaskan Mikrofon

- 1 Putar kontrol sepenuhnya berlawanan arah jarum jam, ke "MIN." [MASTER VOLUME]



- 2 Matikan alat tersebut.
- 3 Lepaskan mikrofon dari jack. [MIC INPUT]

Merekam Penampilan Anda

Metode untuk Merekam ke Instrumen Ini

Instrumen ini dapat merekam penampilan Anda dalam dua cara berbeda.

Rekaman Lagu (Rekaman MIDI)

Anda dapat merekam permainan Anda sebagai data MIDI ke memori internal. Instrumen ini memungkinkan Anda merekam dan menghapus setiap trek (bagian) secara terpisah, sehingga memudahkan pengeditan. Lagu yang direkam menggunakan metode ini disebut "User Song".

Anda dapat merekam maksimal 10 Lagu Pengguna dan total hingga sekitar 19.000 not. Selain itu, Lagu Pengguna dapat diekspor ke flash drive USB sebagai file MIDI, yang dapat diputar dan diedit pada perangkat MIDI atau sequencer lainnya ([halaman 66](#)).

Rekaman Audio

Anda dapat menyimpan penampilan Anda sebagai berkas audio dalam format WAV di flash drive USB. Anda juga dapat merekam audio dari [MIC INPUT] jack, [AUX IN] jack, dan [USB TO HOST] terminal.

File audio berformat WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo), dan waktu perekaman maksimum adalah 80 menit. Berkas audio yang direkam ini juga dapat diputar ulang di komputer dan perangkat pintar.

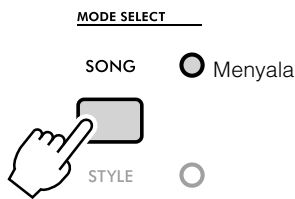
Merekam Pertunjukan sebagai Lagu Pengguna Baru (Rekaman MIDI)

Bagian ini menjelaskan cara merekam ke memori internal instrumen tanpa menentukan trek.

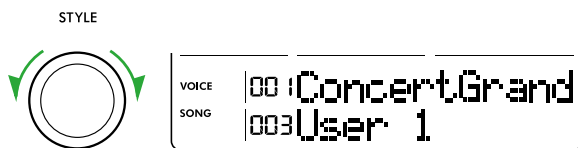
Anda dapat merekam hingga 10 penampilan Anda sendiri sebagai Lagu Pengguna (Pengguna 1 hingga 10: Lagu 003 sampai 012).

Untuk detail tentang memutar User Song yang direkam, lihat "Memutar Lagu (Data MIDI)" di [halaman 53](#).

- 1 Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode **Lagu**.

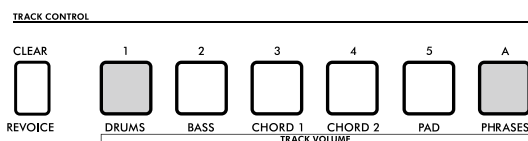


- 2 Putar tombol untuk memilih nomor User Song (Lagu 003 hingga 012) tempat data yang direkam akan disimpan. **[STYLE]**



PEMBERITAHUAN

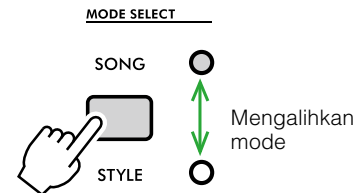
- Jika data telah disimpan ke nomor Lagu Pengguna yang dipilih, tombol **TRACK CONTROL** yang sesuai akan menyala. Melanjutkan perekaman akan menghapus data yang ada dan menyimpannya dengan data baru.



Tombol untuk trek yang berisi data akan menyala.

- 3 Pilih mode sesuai dengan konten yang ingin Anda rekam.

- Saat merekam hanya pertunjukan melodi: Mode lagu
- Saat merekam permainan menggunakan Style: Mode Style

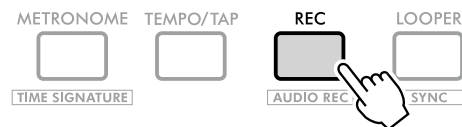


CATATAN

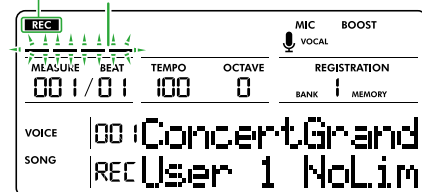
- Dalam mode Style, tombol **TRACK CONTROL** yang sesuai dengan data Style yang sedang dipilih akan menyala.

- 4 Tentukan pengaturan panel yang diinginkan, seperti Suara Utama ([halaman 20](#)).

- 5 Tekan tombol untuk masuk ke mode Rekam Siaga. **[REC]**



REC Berkedip saat dalam mode Rekam Siaga



CATATAN

- Dalam mode Rekam Siaga, status hidup/mati ACMP tidak dapat diubah.

Untuk keluar dari mode Rekam Siaga, tekan tombol **[REC]** lagi.

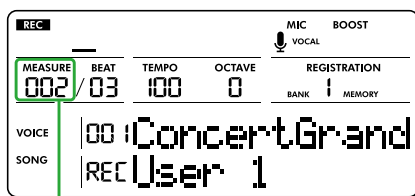
HALAMAN BERIKUTNYA

6 Tergantung pada konten yang ingin Anda rekam, mainkan keyboard atau tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) untuk memulai perekaman.

- Saat merekam hanya pertunjukan melodi:
Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.
- Saat merekam iringan dan ritme suatu Style:
 - Mainkan akord di area Pengiring Otomatis ([halaman 34](#)) untuk memulai perekaman dengan pemutaran Style.
 - Tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) untuk memulai perekaman dengan pemutaran Style. Pada awalnya, hanya ritmenya saja yang diputar. Setelah Anda memainkan keyboard, iringan akan diputar kembali, memungkinkan Anda untuk merekam baik iringan maupun ritme. Dengan mengganti bagian ([halaman 41](#)) tanpa memainkan keyboard, Anda dapat merekam hanya ritmenya saja. Untuk merekam Intro sekaligus hanya merekam ritme, tekan tombol [INTRO/ENDING/rit.], lalu tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti).

CATATAN

- (PSR-E583 Hanya) Merekam Style sambil menyesuaikan volume dengan kontrol pedal kaki dapat menggunakan kapasitas perekaman yang besar, yang dapat mencegah data tersimpan. Saat merekam Style sambil menggunakan kontrol pedal kaki, kami merekomendasikan salah satu solusi berikut.
 - Atur bagian yang volumenya akan disesuaikan dengan pedal kontrol kaki ke "2 Keyboard" ([halaman 110](#), [Fungsi 055](#)).
Pengaturan untuk bagian yang volumenya akan disesuaikan dapat disimpan ke Memori Registrasi ([halaman 70](#)). Sebagai contoh, Anda dapat menghemat kapasitas perekaman dengan merekam pengaturan untuk "1 All" di Memori 1 dan untuk "2 Keyboard" di Memori 2, lalu beralih antara Memori 1 dan 2 sesuai kebutuhan.
 - Merekam audio ([halaman 68](#))



Bar saat ini

Birama saat ini ditampilkan di layar selama perekaman.

Keterbatasan Saat Merekam User Song

- Status hidup/mati ACMP tidak dapat diubah.
- Nomor Style tidak dapat diubah.
- Saat merekam Style, parameter berikut tidak dapat diubah: Jenis Reverb, Jenis Chorus, Tanda Birama, dan Volume Style.
- Pertunjukan dengan Quick Sampling pads [A] ke [D] tidak dapat direkam.
- Input audio dari perangkat eksternal (pemutaran suara pada komputer atau perangkat audio yang terhubung) tidak dapat direkam.

7 Tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) atau tombol [REC] untuk menghentikan perekaman.



Saat perekaman dihentikan, "Menulis!" akan muncul di layar dan data akan disimpan.

PEMBERITAHUAN

- Jangan pernah mencoba mematikan instrumen atau mencabut adaptor AC saat tulisan "Writing!" ditampilkan. Jika tidak, data mungkin hilang.

CATATAN

- Saat merekam Style, Anda juga dapat menghentikan pemutaran dan perekaman dengan menekan tombol. [INTRO/ENDING/rit.]

8 Untuk memutar kembali pertunjukan yang direkam, tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti).

Untuk memutar ulang Lagu yang telah direkam, pilih nomor Lagunya (003 hingga 012) pada langkah 2 dari "Memutar Ulang Lagu (Data MIDI)" [halaman 53](#).

CATATAN

- Untuk menyimpan User Song ke flash drive USB, lihat [halaman 66](#).

Merekam Setiap Trek (Bagian) Secara Terpisah

Bagian ini menjelaskan cara merekam User Song ke trek (bagian) tertentu. Ini berguna, misalnya, ketika Anda ingin merekam penampilan tambahan untuk User Song yang sudah direkam, atau merekam ulang hanya satu trek dari User Song yang sudah direkam.

Struktur Trek Sebuah Lagu

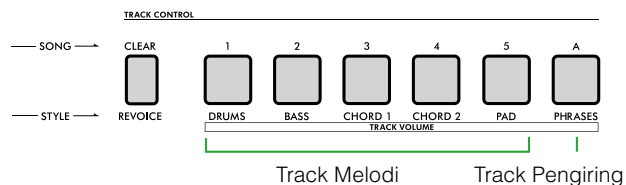
Sebuah lagu berisi enam trek (bagian).

● Trek Melodi [1] ke [5]

Untuk merekam penampilan melodi.

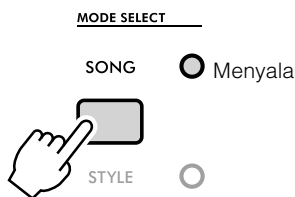
● Trek Pengiring [A]

Untuk merekam rangkaian akord dari sebuah Style.

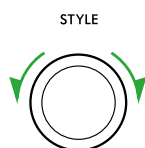


Saat Anda membuat rekaman tanpa menentukan trek, melodi direkam ke Trek [1], dan iringan (akord Style) direkam ke Trek [A]. Pada saat ini, jika Lagu Pengguna yang direkam telah dipilih, data pada Track [1] dan Track [A] untuk Lagu tersebut akan ditimpa. Anda juga dapat merekam setiap trek satu per satu (misalnya, hanya bagian tangan kanan atau bagian tangan kiri) untuk membuat sebuah karya lengkap yang mungkin sulit dimainkan sekaligus.

- 1 Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode Lagu.

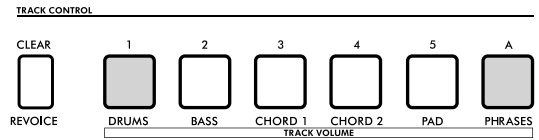


- 2 Putar dial untuk memilih nomor Lagu Pengguna (Lagu 003 hingga 012) tempat data yang direkam akan disimpan. [STYLE]



PEMBERITAHUAN

- Jika data telah disimpan ke nomor Lagu Pengguna yang dipilih, tombol **TRACK CONTROL** yang sesuai akan menyala. Melanjutkan perekaman akan menghapus data yang ada dan menyimpannya dengan data baru.

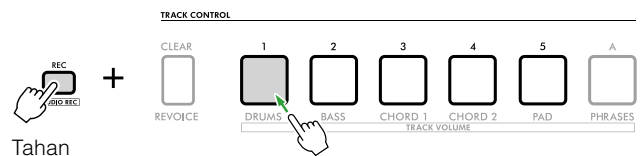


Tombol untuk trek yang berisi data akan menyala.

- 3 Tentukan trek yang akan direkam dan ditimpa, lalu masuk ke mode **Rekam Siaga**.

- Untuk merekam hanya melodinya:

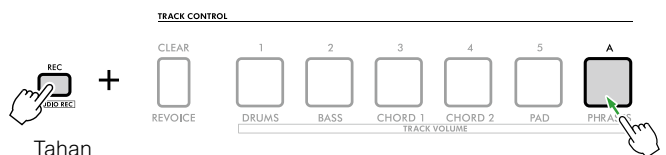
Sambil menekan tombol, tekan tombol untuk trek yang ingin Anda rekam ke. [REC] [1] [5]



Tahan

- Untuk merekam hanya Style:

Tekan tombol **PILIH MODE** untuk memilih mode Style, dan pilih Style yang diinginkan. Sambil menekan tombol, tekan tombol. [REC] [A] ACMP diaktifkan secara otomatis.



Tahan

CATATAN

- Dalam mode Style, tombol **TRACK CONTROL** yang sesuai dengan data Style yang sedang dipilih akan menyala.

- 4 Tentukan pengaturan panel yang diinginkan, seperti Suara Utama ([halaman 20](#)).

5 Tergantung pada konten yang ingin Anda rekam, mainkan keyboard atau tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) untuk memulai perekaman.

Sama seperti saat merekam lagu baru, prosedurnya berbeda tergantung apakah Anda hanya merekam melodi atau merekam sebuah Style. Untuk detailnya, lihat langkah 6 pada halaman berikutnya [halaman 62](#).

CATATAN

- Jika memori internal penuh saat perekaman berlangsung, pesan peringatan akan muncul, dan perekaman akan berhenti secara otomatis. Dalam hal ini, hapus data yang tidak perlu dengan menggunakan fungsi Hapus ([halaman 65](#)), lalu coba rekam lagi.

6 Tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) atau tombol [REC] untuk menghentikan perekaman.



Saat perekaman dihentikan, "Menulis!" akan muncul di layar dan data akan disimpan.

PEMBERITAHUAN

- Jangan pernah mencoba mematikan instrumen atau mencabut adaptor AC saat tulisan "Writing!" ditampilkan. Jika tidak, data mungkin hilang.

7 Untuk memutar kembali pertunjukan yang direkam, tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti).

Untuk memutar ulang Lagu yang telah direkam, pilih nomor Lagunya (003 hingga 012) pada langkah 2 dari "Memutar Ulang Lagu (Data MIDI)" [halaman 53](#).

CATATAN

- Untuk menyimpan User Song ke flash drive USB, lihat [halaman 66](#).

Menentukan Jumlah Birama yang Akan Direkam

Selama pemutaran Loop ([halaman 56](#)) dari Lagu Pengguna, tentukan jumlah birama sebelum merekam.

1 Lakukan langkah 1 hingga 5 dari "Merekam Pertunjukan sebagai Lagu Pengguna Baru (Perekaman MIDI)" ([halaman 61](#)).

2 Putar [STYLE] kenop untuk menentukan jumlah birama yang akan direkam.

Rentang pengaturan: NoLim (tidak ditentukan) hingga Len 32 (32 birama)



3 Tergantung pada konten yang ingin Anda rekam, mainkan keyboard atau tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti) untuk memulai perekaman.

Sama seperti saat merekam Lagu baru, prosedurnya berbeda tergantung apakah Anda hanya merekam melodi atau merekam sebuah Style. Untuk detailnya, lihat langkah 6 [halaman 62](#).

4 Saat pertunjukan mencapai jumlah birama yang ditentukan, perekaman akan berhenti secara otomatis.

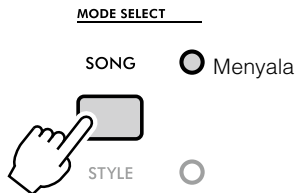
5 Untuk memutar kembali pertunjukan yang direkam, tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti). ([halaman 53](#))

Untuk pemutaran berulang (loop), tekan tombol [↺] sebelum menekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti). Tombol [↺] menyala, dan pemutaran Loop diaktifkan.

Menghapus User Song (Song Clear)

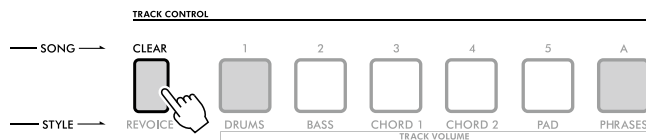
Ini memungkinkan Anda menghapus semua trek dari Lagu Pengguna.

- 1 Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode Lagu.



- 2 Putar tombol untuk memilih User Song (Lagu 003 hingga 012) yang datanya ingin Anda hapus. [STYLE]

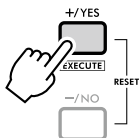
- 3 Tekan tombol. [CLEAR]



Pesan konfirmasi muncul di layar.

Clear User1
YES/NO?

- 4 Tekan tombol. [+ / YES]



Sebuah pesan muncul untuk konfirmasi penghapusan data User Song.

Untuk membatalkan operasi, tekan tombol. [- / NO]

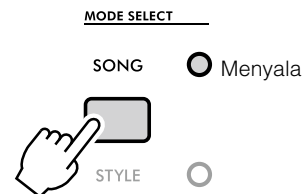
Clear User1
Sure? YES/NO

- 5 Tekan tombol lagi untuk menghapus data. [+ / YES]
"Menulis!" muncul di layar, dan data User Song dihapus.

Menghapus Trek Tertentu dari User Song (Hapus Trek)

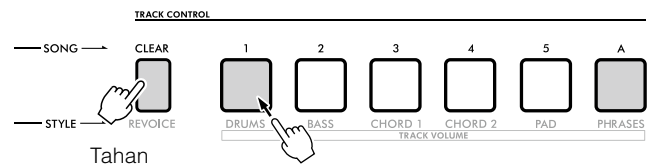
Ini memungkinkan Anda menghapus trek individual dari Lagu Pengguna yang telah direkam.

- 1 Jika perlu, tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode Lagu.



- 2 Putar tombol untuk memilih User Song (Lagu 003 hingga 012) yang datanya ingin Anda hapus. [STYLE]

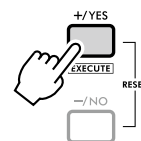
- 3 Sambil menekan tombol, tekan tombol ([CLEAR] hingga[1], [5]) untuk trek yang ingin Anda hapus. [Style]



Pesan konfirmasi muncul di layar.

Clear Track1
YES/NO?

- 4 Tekan tombol. [+ / YES]



Sebuah pesan muncul untuk konfirmasi agar trek tersebut dihapus.

Untuk membatalkan operasi, tekan tombol. [- / NO]

Clear Track1
Sure? YES/NO

- 5 Tekan [+ / YES] tombol lagi untuk menghapus data.
"Menulis!" muncul di layar, dan trek yang dipilih dihapus.

Menyimpan User Song sebagai File MIDI ke Flash Drive USB

Lagu Pengguna (halaman 60) dapat dikonversi ke format SMF (Standard MIDI File) 0 dan disimpan ke dalam flash drive USB.

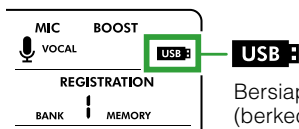
PEMBERITAHUAN

- Sebelum menggunakan flash drive USB, pastikan Anda membaca "Peringatan untuk Menggunakan Terminal" ([USB TO DEVICE]). halaman 89

CATATAN

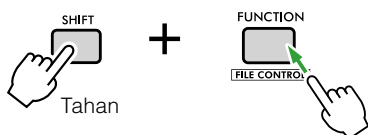
- Efek DSP tidak dapat dikonversi ke format SMF.
- Pengaturan Transpose yang ditentukan pada instrumen ini tidak termasuk dalam data.

- Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa ditampilkan (menyala terus menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB**



Bersiap untuk menghubungkan (berkedip)
→ Koneksi selesai (menyala terus menerus)

- Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [FUNCTION] untuk memunculkan tampilan Kontrol File.

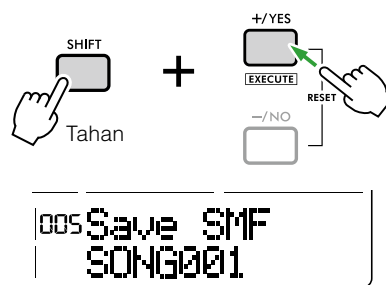


- Putar kenop hingga "Save SMF" (File Control Operation 005) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

Nama User Song ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "User ***" (di mana "***" adalah angka antara 1 dan 10). Untuk memilih Lagu Pengguna yang berbeda, putar kenop untuk memilih dari Pengguna 1 hingga Pengguna 10. [STYLE]

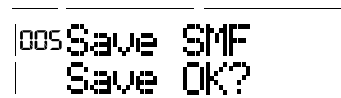


- Sambil menahan tombol, tekan tombol. [SHIFT] [+YES] Nama yang tersedia untuk file yang akan disimpan ke flash drive USB ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "SONG***" (di mana "***" adalah angka antara 001 dan 100). Untuk memilih file lain, putar kenop untuk memilih dari SONG001 hingga SONG100. [STYLE]



- Sambil menekan tombol tersebut, tekan tombol itu lagi. [SHIFT] [+YES]

"Simpan OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi pelaksanaan operasi penyimpanan. Untuk membatalkan operasi Simpan, tekan tombol [-/NO].

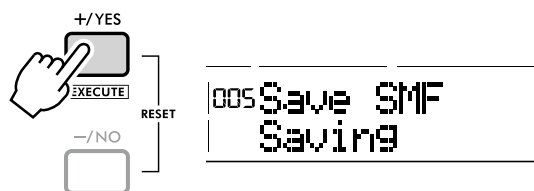


Menimpa File yang Sudah Ada

Jika data sudah tersimpan di file yang dipilih, "Timpa?" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

- Tekan tombol [+YES] lagi untuk menjalankan operasi Simpan.

"Menyimpan" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan. Setelah beberapa saat, pesan yang menunjukkan selesainya operasi akan muncul, dan file pengguna (.usr) akan disimpan ke folder "USER FILES" yang secara otomatis dibuat pada flash drive USB.



Setelah operasi penyimpanan selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah. Folder "USER FILES" akan otomatis dibuat pada flash drive USB.

PEMBERITAHUAN

- Operasi penyimpanan tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

CATATAN

- Lamanya waktu yang dibutuhkan untuk operasi ini dapat bervariasi tergantung pada kondisi flash drive USB.

- Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

Menghapus File MIDI dari Flash Drive USB

File MIDI yang direkam pada instrumen ini dan disimpan ke dalam flash drive USB dapat dihapus satu per satu.

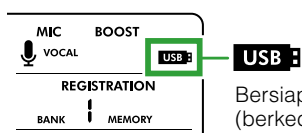
PEMBERITAHUAN

- Sebelum menggunakan flash drive USB, pastikan Anda membaca "Peringatan untuk Menggunakan Terminal" ([USB TO DEVICE]). [halaman 89](#)

CATATAN

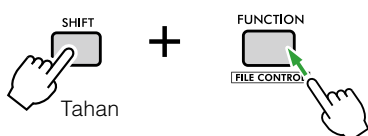
- Hanya file SMF (.mid) yang tersimpan di folder "USER FILES" pada flash drive USB yang dapat dihapus. File yang disimpan di luar folder tidak akan dikenali. Operasi ini hanya berlaku untuk file yang diberi nama dengan format "SONG****" (di mana "****" adalah angka antara 001 dan 100).

- Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa itu ditampilkan (menyala terus menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB :**



Bersiap untuk menghubungkan (berkedip)
→ Koneksi selesai (menyala terus menerus)

- Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [FUNCTION] untuk memunculkan tampilan Kontrol File.



- Putar tombol putar hingga "Hapus SMF" (Operasi Kontrol File 006) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

Nama file MIDI pada flash drive USB ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "SONG****" (di mana "****" adalah angka antara 001 dan 100). Jika perlu, putar kenop [STYLE] untuk memilih berkas Pengguna yang akan dihapus.



- Sambil menahan tombol, tekan tombol lain. [SHIFT] [+ / YES]

"Hapus OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi pelaksanaan operasi penghapusan. Untuk membatalkan operasi Hapus, tekan tombol. [- / NO]



- Tekan [+ / YES] tombol untuk menjalankan operasi Hapus.

"Menghapus" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan.



Setelah operasi penghapusan selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

PEMBERITAHUAN

- Operasi penghapusan tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

- Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

Merekam Pertunjukan sebagai File Audio ke Flash Drive USB

Ini memungkinkan Anda merekam penampilan Anda ke flash drive USB sebagai file audio.

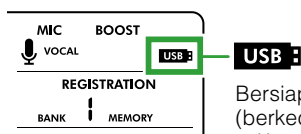
PEMBERITAHUAN

- Sebelum menggunakan flash drive USB, pastikan Anda membaca "Peringatan untuk Penggunaan Terminal" ([USB TO DEVICE]).[halaman 89](#)

CATATAN

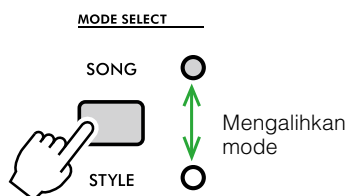
- Saat menggunakan fungsi perekaman audio, pastikan untuk menggunakan adaptor AC. Fungsi perekaman audio tidak tersedia saat menggunakan baterai.
- Untuk detail mengenai pesan yang ditampilkan di layar selama perekaman, lihat [halaman 69](#).

- Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa ditampilkan (menyala terus menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB**



Bersiap untuk menghubungkan (berkedip)
→ Koneksi selesai (menyala terus menerus)

- Tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode Lagu atau Style.



Untuk merekam permainan menggunakan Style, pilih mode Style.

- Tentukan pengaturan yang diinginkan untuk pertunjukan yang ingin Anda rekam.

Bergantung pada mode yang dipilih pada langkah 2, data yang dapat direkam terbatas pada hal berikut.

● Dengan mode Lagu

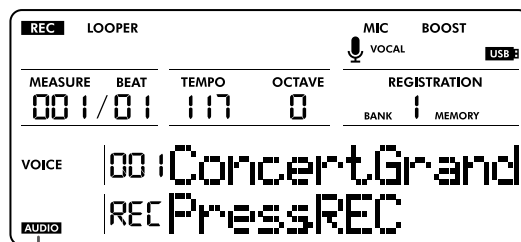
Performa keyboard, input audio dari konektor [MIC INPUT]/[AUX IN]/[USB TO HOST]

● Dengan mode Style

Style, performa keyboard, input audio dari konektor[MIC INPUT]/[AUX IN]/[USB TO HOST]

- Sambil menekan tombol [SHIFT], tekan tombol [REC] untuk masuk ke mode Rekam Siaga untuk perekaman audio.

AUDIO ditampilkan di bagian kiri bawah layar.



AUDIO Menyala

Untuk keluar dari mode Rekam Siaga, sambil menekan tombol [SHIFT], tekan tombol [REC].

- Tekan tombol untuk memulai perekaman. [REC]

Jumlah waktu yang telah berlalu ditunjukkan di layar saat merekam.

Waktu perekaman maksimum adalah 80 menit atau hingga flash-drive USB penuh, tergantung mana yang lebih dulu.

Saat merekam Style, tekan tombol [START/STOP] untuk memulai/menghentikan Style.

PEMBERITAHUAN

- Jangan mencabut flashdisk USB atau mematikan instrumen saat sedang merekam. Jika tidak, data mungkin rusak.

CATATAN

- Meskipun menekan tombol dapat memulai/menghentikan pemutaran Style, tombol tersebut tidak dapat memulai/menghentikan perekaman. [START/STOP]

- Tekan tombol untuk menghentikan perekaman. [REC]

"Menulis!" muncul di layar, dan penampilan disimpan. Setelah proses penyimpanan selesai, "Selesai" akan ditampilkan di layar, dan nama file audio yang direkam akan ditampilkan sebagai "AUDIO****" (di mana **** adalah angka).

- Untuk memutar kembali file audio yang direkam, tekan tombol [▶ / ■] (Mulai/Berhenti).

Daftar Pesan Terkait Rekaman Audio

Pesan	Deskripsi
No USB	Tidak ada flash drive USB yang terhubung.
Can't Use	Pemutaran tidak dimungkinkan karena flash drive USB tidak dapat dikenali.
Use Adapter	Jika baterai digunakan untuk mengoperasikan instrumen, perekaman audio tidak tersedia. Gunakan adaptor AC.
File Full	Jumlah total file pada flash drive USB melebihi kapasitasnya. Hapus data yang tidak perlu atau gunakan flash drive USB yang berbeda.
Unformat	Flash drive USB tersebut belum diformat. Format flash drive USB (halaman 92).
Protect	Flash drive USB tersebut terlindungi.
Time Up	Waktu perekaman melebihi 80 menit.
Media Full	Flash drive USB sudah penuh.
USB Error	Flash drive USB mungkin mengalami masalah. - Periksa apakah flash drive USB termasuk dalam Daftar Perangkat yang Kompatibel (halaman 89) di situs web. - Format flash drive USB (halaman 92).

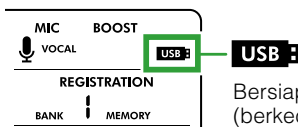
Menghapus File Audio dari Flash Drive USB

File audio yang direkam dapat dihapus.

PEMBERITAHUAN

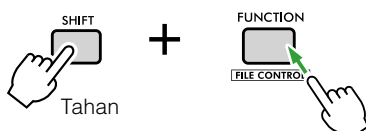
- Sebelum menggunakan flash drive USB, pastikan Anda membaca "Peringatan untuk Menggunakan Terminal" ([USB TO DEVICE]). [halaman 89](#)

- Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa indikator ditampilkan (menyala terus menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB**



Bersiap untuk menghubungkan (berkedip)
→ Koneksi selesai (menyala terus menerus)

- Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [FUNCTION] untuk memunculkan tampilan Kontrol File.



- Putar tombol putar hingga "Hapus Audio" (Operasi Kontrol File 007) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

Nama file audio pada flash drive USB ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "AUDIO****" (di mana "****" adalah angka). Putar kenop untuk memilih file yang akan dihapus. [STYLE]



- Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [+ / YES].

"Hapus OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi pelaksanaan operasi penghapusan. Untuk membatalkan operasi Hapus, tekan tombol [- / NO].



- Tekan tombol [+ / YES] untuk menjalankan operasi Hapus.

"Menghapus" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan. Setelah operasi penghapusan selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.



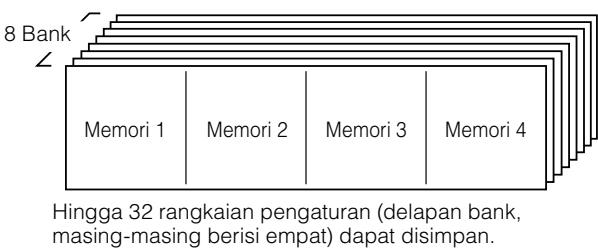
PEMBERITAHUAN

- Operasi penghapusan tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

- Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

Menyimpan/Mengingat Pengaturan Favorit Anda (Memori Registrasi)

Fungsi Memori Registrasi memungkinkan Anda untuk menyimpan (atau "mendaftarkan") pengaturan panel (seperti Suara dan Gaya) ke tombol REGISTRATION MEMORY, lalu langsung memanggil kembali pengaturan panel khusus dengan menekan tombol. Masing-masing dari delapan Bank yang tersedia dapat memuat pengaturan yang disimpan dalam empat tombol REGISTRATION MEMORY.



Instrumen yang baru dibeli dilengkapi dengan pengaturan sampel yang disimpan di Bank 1 hingga 8. Pengaturan yang tersimpan disesuaikan dengan tujuan masing-masing bank. Di sini, kita akan melihat Bank 1 sebagai contoh. Ingat kembali pengaturan (Lihat berikut ini.), dan saat memainkan Style tersebut, coba tekan tuts hitam.

(Contoh) Bank 1: Pengaturan untuk bermain hanya dengan menekan tuts hitam saat Style sedang diputar.

Memory	Voice	Style
1	001 Live! Concert Grand Piano	079 Future Trap
2	026 (PSR-E583) / 024 (PSR-E483) Tremolo Smooth Electric Piano	031 Cinematic Pop
3	094 (PSR-E583) / 085 (PSR-E483) S.Art Lite Distortion Guitar	048 80s Power Rock
4	308 (PSR-E583) / 280 (PSR-E483) Funky Lead	017 Boy Band Pop

Untuk detail tentang pengaturan selain Voice dan Style, panggil kembali pengaturan dari Bank, lalu periksa tombol panel dan tampilannya.

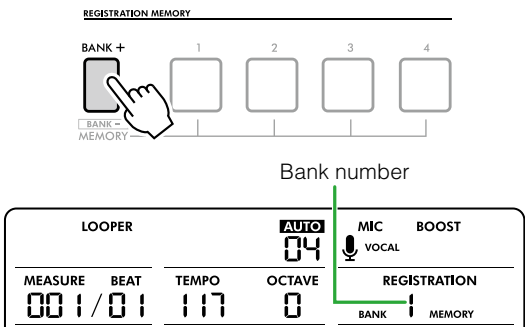
CATATAN

- Untuk detail mengenai pengaturan yang tersimpan di Bank 2 hingga 8, lihat Daftar Data di situs web.
- Anda dapat menyimpan pengaturan Anda ke Bank 1 hingga 8, menimpa pengaturan contoh. Untuk detail tentang menyimpan pengaturan, lihat [halaman 71](#).

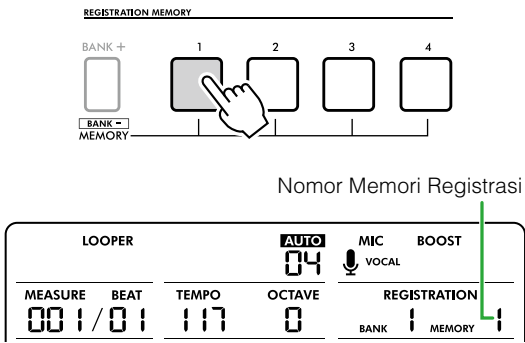
Mengingat Pengaturan yang Disimpan dalam Memori Registrasi

Anda dapat memanggil kembali pengaturan sampel yang disertakan dengan instrumen saat dibeli, atau pengaturan favorit Anda yang telah Anda simpan sendiri.

- 1 Tentukan nomor Bank dan nomor Memori Registrasi untuk pengaturan yang ingin Anda panggil kembali.
- 2 Tekan tombol hingga nomor Bank (1 hingga 8) untuk pengaturan yang ingin Anda panggil dipilih. [BANK+]



- 3 Tekan tombol MEMORI REGISTRASI ([1] untuk [4]) untuk pengaturan yang ingin Anda panggil kembali.



CATATAN

- Dalam mode Lagu ([halaman 14](#)), pengaturan tidak akan dipanggil kembali, bahkan setelah menekan tombol untuk nomor Memori Registrasi tempat pengaturan Style disimpan. Sebelum memanggil kembali pengaturan, tekan tombol PILIH MODE untuk memilih mode Style.

Menyimpan Pengaturan Panel ke Memori Registrasi

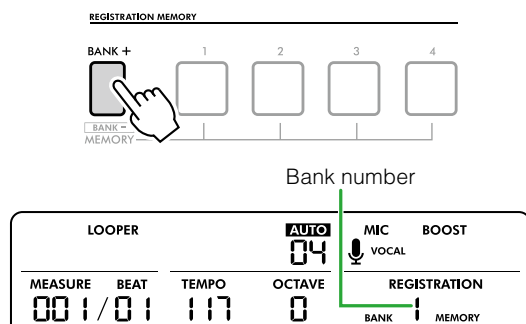
Anda dapat menyimpan pengaturan Anda ke Bank 1 hingga 8, menerima pengaturan contoh.

1 Tentukan pengaturan yang diinginkan, seperti Suara dan Gaya.

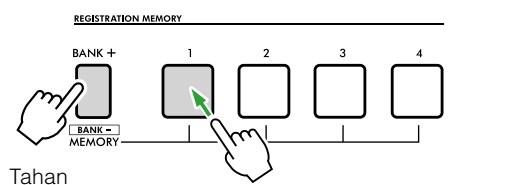
CATATAN

- Data tidak dapat disimpan ke Memori Registrasi selama pemutaran Lagu, dalam mode Rekam Siaga, atau saat merekam.

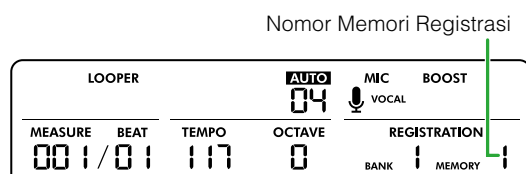
2 Tekan tombol hingga nomor Bank yang diinginkan (1 hingga 8) terpilih. [BANK+]



3 Sambil menahan tombol, tekan tombol yang diinginkan (hingga tombol yang diinginkan) untuk menyimpan pengaturan ke Memori Registrasi. [BANK+] [1] [4]



Tahan



Nomor Memori Registrasi pada layar berkedip. Setelah pengaturan disimpan, nomor Memori Registrasi di layar berhenti berkedip.

PEMBERITAHUAN

- Ketika data disimpan ke Memori Registrasi, data yang ada dihapus dan ditimpa oleh data baru. Untuk mencegah data terhapus secara tidak sengaja, kami sarankan Anda mencatat di mana data disimpan.

Parameter dengan Pengaturan yang Dapat Disimpan ke Memori Registrasi

- **Pengaturan gaya:** Nomor gaya, ACMP aktif/nonaktif, Volume gaya, Volume trek, Trek aktif/nonaktif, Bagian utama A/B, Tempo, Jenis penjaran, Kunci gaya, Auto Chord Play aktif/nonaktif, Progresi akord Auto Chord Play, Revoicing gaya
- **Voice**
 - **Pengaturan Voice Utama:** Nomor suara dan semua pengaturan Fungsi Suara Utama ([halaman 105](#))
 - **Pengaturan Voice Ganda:** Suara Ganda aktif/nonaktif dan semua pengaturan Fungsi Suara Ganda ([halaman 106](#))
 - **Pengaturan Voice Pisah:** Suara terpisah aktif/nonaktif dan semua pengaturan Fungsi Suara terpisah ([halaman 106](#))
- **Pengaturan efek:** Pengaturan Tipe Reverb, Level Reverb, Tipe Chorus, dan Motion Effect.
- **Pengaturan Harmoni/Arpeggio:** On/off dan semua pengaturan Fungsi terkait.
- **DSP:** DSP 1/2 hidup/mati, tipe DSP 1/2, bagian target efek DSP 2, pengaturan parameter kenop A/B
- **Pengaturan lainnya:** Transpose, Titik Pisah, Rentang Pitch Bend, pengaturan tombol OCTAVE [▲]/[▼], Penyetelan Skala, Fungsi Pedal, Penukaran Tombol, Volume Sampling Pad, Volume Looper

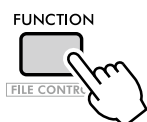
CATATAN

- Untuk mengembalikan isi Memori Registrasi ke pengaturan default pada saat pembelian, inisialisasi instrumen dengan melakukan operasi Backup Clear ([halaman 114](#)).
- Sampel untuk fungsi Pengambilan Sampel Cepat ([halaman 73](#)) tidak disimpan dalam Memori Registrasi.

Menentukan Pengaturan Panel yang Akan Dipertahankan di Seluruh Perubahan Memori Registrasi (Freeze)

Meskipun Memori Registrasi memungkinkan Anda untuk menyimpan berbagai pengaturan, mungkin ada beberapa pengaturan yang tidak ingin Anda panggil kembali, tergantung pada situasi pertunjukan. Sebagai contoh, Anda mungkin ingin beralih antara pengaturan Voice dan pengaturan Efek tanpa mengubah Style. Jika fungsi Freeze digunakan dalam kasus seperti itu, menekan tombol Memori Registrasi akan memanggil kembali semua pengaturan kecuali, misalnya, pengaturan yang terkait dengan Style, dan mempertahankannya (membekukan) agar tidak diubah. Instrumen ini memiliki tiga fungsi Freeze, yang sesuai dengan pengaturan yang mungkin tidak ingin Anda ubah. Tentukan pengaturan fungsi di tampilan Pengaturan fungsi ([halaman 112](#)).

1 Tekan tombol Fungsi untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi. [FUNCTION]



2 Putar kenop hingga tampilan pengaturan fungsi Bekukan yang diinginkan muncul. [VOICE]

Pengaturan default adalah "Nonaktif."

- Style Freeze:

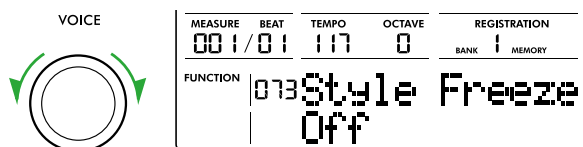
[Fungsi 074 \(PSR-E583\)/Fungsi 073 \(PSR-E483\)](#)

- Transpose Freeze (Trans Freeze):

[Fungsi 075 \(PSR-E583\)/Fungsi 074 \(PSR-E483\)](#)

- Voice Freeze:

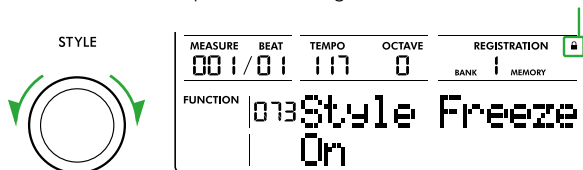
[Fungsi 076 \(PSR-E583\)/Fungsi 075 \(PSR-E483\)](#)



3 Putar [STYLE] kenop untuk mengatur fungsi Bekukan ke "Aktif."

Sebuah ikon ditampilkan di sebelah kanan layar.

Ditampilkan saat fungsi Bekukan diatur ke "Aktif"



Menggunakan Fungsi Cepat Pengambilan Sampel

Instrumen ini memiliki fungsi Quick Sampling yang sangat praktis dan andal untuk mengambil sampel audio dan memutarnya kembali menggunakan pad.

Pengambilan Sampel

Sampling adalah teknologi yang memungkinkan Anda merekam sebagian kecil dari sebuah lagu atau suara, dan menggunakan suara tersebut (disebut "sampel") sebagai bagian dari penampilan Anda. Berbeda dengan file audio, sampel dapat digunakan dengan berbagai cara: Untuk menambahkan efek suara khusus, atau untuk diputar berulang-ulang sehingga menghasilkan pola ritme yang berkesinambungan.

Ada tiga jenis input audio yang dapat diambil sampelnya.

- Audio dari perangkat eksternal yang terhubung ke jack ([AUX IN]) [halaman 98](#)
- Audio dari mikrofon yang terhubung ke jack ([MIC INPUT]) [halaman 58](#)
- Audio dari komputer atau perangkat pintar yang terhubung ke terminal ([USB TO HOST]) [halaman 102](#)

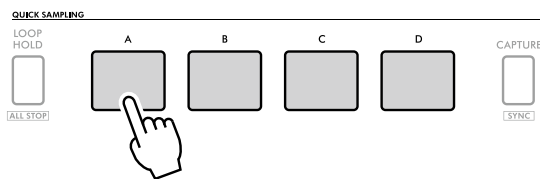
File WAV yang tersimpan di flash drive USB juga dapat diimpor sebagai sampel ([halaman 79](#)).

Instrumen yang baru dibeli dilengkapi dengan sampel (audio yang telah di-sampling) yang sudah ditetapkan pada keempat pad-nya.

Mari kita mulai dengan memutar ulang sampel instrumen tersebut untuk mendapatkan gambaran seperti apa bunyinya.

Memutar Sampel

1 Tekan pad QUICK SAMPLING ([A] hingga [D]) untuk memutar sampel yang sesuai.



Pad tersebut menyala, dan sampel diputar selama pad tersebut ditekan.

Jika Anda terus menekan pad, sampel akan diputar hingga akhir, lalu berhenti. Ini disebut "One-shot playback."

2 Lepaskan pad QUICK SAMPLING.

Jika sampel masih diputar, lampu pad akan mati, dan pemutaran sampel berhenti.

CATATAN

- Volume sampel yang dialokasikan ke pad QUICK SAMPLING dapat diubah di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 108](#), [Fungsi 047](#)).

Meskipun Anda melepaskan pad, pad tersebut akan tetap menyala, dan pemutaran sampel akan terus berlanjut.

Ketika sampel mencapai akhir, pemutaran secara otomatis kembali ke awal dan berulang tanpa batas. Ini disebut "Pemutaran berulang."

2 Tekan pad QUICK SAMPLING yang menyala.

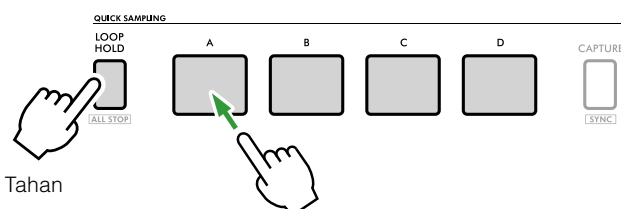
Lampu pad mati, dan pemutaran Loop dari sampel berhenti.

CATATAN

- Setiap pad QUICK SAMPLING ([A] hingga [D]) dapat digunakan untuk pemutaran sekali atau pemutaran loop.
- Keempat sampel tersebut dapat diputar ulang secara bersamaan.
- Untuk menghentikan pemutaran semua sampel secara bersamaan, sambil menekan tombol **[SHIFT]**, tekan tombol **[LOOP HOLD]**.
- Pemutaran pad menggunakan saluran generator nada untuk polifoni. Oleh karena itu, saat memainkan banyak not secara bersamaan, seperti pada pemutaran Style atau Song, suara terkadang dapat dibisukan selama pemutaran Loop, meskipun pad menyala. Dalam kasus seperti itu, tekan pad sekali agar lampunya mati, lalu ulangi langkah 1 untuk memulai pemutaran Loop lagi. Jika kondisi tersebut berlanjut, cobalah untuk mengurangi jumlah nada yang dimainkan secara bersamaan.

Looping Sampel

1 Sambil menekan tombol, tekan pad QUICK SAMPLING ([LOOP HOLD] ke[A]) untuk memutar sampel yang sesuai. [D]

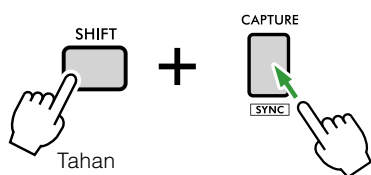


Tahan

Memutar Sampel Secara Sinkron dengan Pemutaran Style/Lagu (Pemutaran Sinkronisasi Sampel)

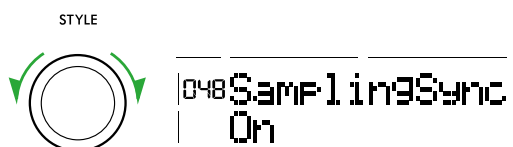
Anda dapat memutar sampel secara sinkron dengan pemutaran Style/Lagu.

- 1 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [CAPTURE] untuk memunculkan tampilan pengaturan Pemutaran Sinkronisasi Sampel.



048 SamplingSync
Off

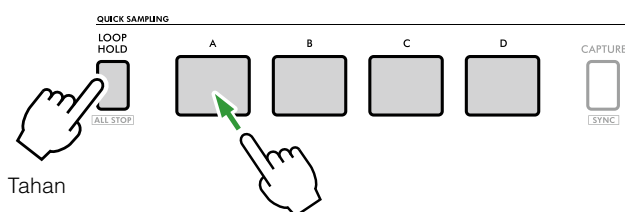
- 2 Putar kenop untuk mengatur Pemutaran Sinkronisasi Sampel ke "Aktif." [STYLE]



- 3 Lakukan langkah-langkah berikut tergantung pada kapan Anda ingin sampel tersebut diputar.

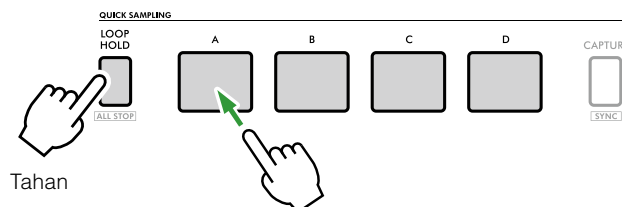
Memutar Secara Sinkron dengan Perubahan Birama Selama Pemutaran Gaya/Lagu

- 3-1 Mulai pemutaran Gaya atau Lagu yang diinginkan ([halaman 34, 53](#)).
- 3-2 Sedikit sebelum titik di mana Anda ingin memulai pemutaran sampel, sambil menekan tombol, tekan pad QUICK SAMPLING untuk sampel yang diinginkan. [LOOP HOLD]
Sampel mulai diputar dari awal birama segera setelah Anda menekan pad.



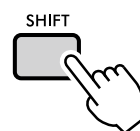
Memutar Saat Pemutaran Gaya/Lagu Dimulai

- 3-1 Sambil menekan tombol, tekan pad QUICK SAMPLING untuk sampel yang diinginkan. [LOOP HOLD]



- 3-2 Mulai pemutaran Gaya atau Lagu yang diinginkan ([halaman 34, 53](#)).
Sampel mulai diputar saat pemutaran Gaya/Lagu dimulai.

- 4 Tekan [SHIFT] tombol untuk kembali ke tampilan utama ([halaman 14](#)).



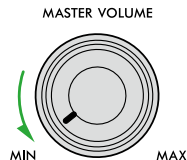
Persiapan untuk Pengambilan Sampel

Hubungkan perangkat eksternal untuk pengambilan sampel, dan atur level volume untuk perekaman.

CATATAN

- Jika volume input audio terlalu rendah, instrumen tidak dapat mengambil sampel suara.

- 1 Putar kontrol **[MASTER VOLUME]** sepenuhnya berlawanan arah jarum jam, ke "MIN."



- 2 Hubungkan perangkat eksternal untuk pengambilan sampel.

Untuk detail tentang cara menghubungkan perangkat eksternal, lihat halaman-halaman berikut.

- **[AUX IN] Jack:** [halaman 98](#)
- **[MIC INPUT] Jack:** [halaman 58](#)
- **[USB TO HOST] terminal:** [halaman 102](#)

- 3 Pastikan volume input audio diatur cukup tinggi.

- **[AUX IN] jack**
Atur volume perangkat eksternal ke maksimum.
- **[MIC INPUT] jack**
Atur kenop pada panel belakang **[GAIN]** ke posisi tertinggi.
- **[USB TO HOST] terminal**
Pada komputer atau perangkat pintar, atur volume pemutaran untuk file MIDI atau file audio ke maksimum.

CATATAN

- Jika volume pemutaran masih rendah meskipun volume perangkat eksternal yang terhubung ke **[AUX IN]** jack telah diatur ke maksimum, Anda dapat menyesuaikan volume dengan menaikkannya di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 111](#), [Fungsi 069](#) (PSR-E583)/[Fungsi 068](#) (PSR-E483)). Namun, menaikkan volume hingga lebih dari 50 dapat menyebabkan suara menjadi terdistorsi.
- Jika input audio masih rendah meskipun volume pemutaran pada komputer atau perangkat pintar telah diatur ke maksimum, Anda dapat menyesuaikan volume dengan menaikkannya di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 111](#), [Fungsi 070](#) (PSR-E583)/[Fungsi 069](#) (PSR-E483)).

- 4 Putar pengendali **[MASTER VOLUME]** untuk mengatur volume speaker instrumen.

CATATAN

- Volume suara speaker tidak berpengaruh pada hasil pengambilan sampel.

Pengambilan Sampel Audio Eksternal

Anda dapat mengambil sampel input audio, dan menetakannya ke pad **QUICK SAMPLING** (**[A]** ke **[D]**).

CATATAN

- Laju pengambilan sampel adalah 44,1 kHz, 16-bit, stereo.
- Sampel juga dapat disimpan ke dalam flash drive USB ([halaman 78](#)).

- 1 Bersiaplah untuk pengambilan sampel.

Siapkan input audio. Untuk detailnya, lihat "Persiapan untuk Pengambilan Sampel."

PEMBERITAHUAN

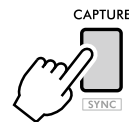
- Operasi pengambilan sampel akan menimpa sampel yang sudah ada sebelumnya. Untuk menyimpan data penting, simpanlah ke dalam flash drive USB ([halaman 78](#)).

CATATAN

- Jika Anda ingin menggunakan fungsi **Penekan Melodi** ([halaman 99](#)) saat pengambilan sampel, pastikan untuk mengaturnya sebelum memasuki mode Pengambilan Sampel Cepat.
- Jika Anda ingin memotong bagian senyap secara otomatis di awal dan akhir pengambilan sampel, pilih "Aktif" pada tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 108](#), [Fungsi 046](#)).

- 2 Tekan tombol untuk masuk ke mode Pengambilan Sampel Cepat. **[CAPTURE]**

"Sampling" ditampilkan di baris tampilan atas, dan "Press A-D" ditampilkan di baris tampilan bawah.

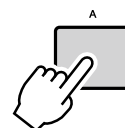


Sampling
Press A-D

Untuk membatalkan pengambilan sampel, keluar dari mode Pengambilan Sampel Cepat dengan menekan tombol lagi. **[CAPTURE]**

- 3 Tekan tombol **QUICK SAMPLING** di tempat sampel akan ditetapkan untuk masuk ke mode **Rekam Siaga**.

Pad berkedip, dan "Mulai?" ditampilkan di baris tampilan bawah.



Sampling
Start?

CATATAN

- Untuk beralih ke pad lain, tekan pad yang berbeda.
- Untuk keluar dari mode **Rekam Siaga**, tekan tombol **[CAPTURE]** lagi.

HALAMAN BERIKUTNYA

4 Jeda pemutaran pada perangkat eksternal di awal suara atau frasa yang ingin Anda sampel, atau bersiaplah untuk merekam suara dengan mikrofon.

5 Tekan bantalan yang berkedip untuk memulai pengambilan sampel.

"REC" muncul di sebelah kiri baris tampilan bawah.



PEMBERITAHUAN

- Jangan cabut flash drive USB selama proses pengambilan sampel. Jika tidak, pengoperasian instrumen dapat menjadi tidak stabil, dan pengambilan sampel mungkin tidak dilakukan dengan benar.

CATATAN

- Anda juga dapat menekan tombol untuk memulai pengambilan sampel. [+ / YES]

6 Mulai pemutaran pada perangkat eksternal, atau masukkan suara ke mikrofon.

CATATAN

- Jika volume input dari perangkat eksternal atau mikrofon terlalu rendah, "Low Input" akan muncul di layar dan pengambilan sampel dibatalkan. Kemudian, instrumen kembali ke mode Rekam Siaga, seperti yang dijelaskan pada langkah 3.

7 Hentikan input audio di akhir suara atau frasa yang Anda sampel.

Jika Anda menggunakan perangkat eksternal, hentikan pemutaran. Jika Anda menggunakan mikrofon, hentikan input suara ke mikrofon tersebut.

8 Tekan kembali bantalan yang menyala untuk menghentikan pengambilan sampel.

"Menulis!" muncul sebentar di baris tampilan atas, dan sampel disimpan. Lampu indikator mati, pengambilan sampel berakhir, dan instrumen kembali ke status yang dijelaskan pada langkah 2.

Writing!

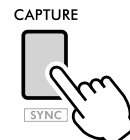


Sampling
Press A-D

CATATAN

- Waktu pengambilan sampel dibatasi hingga maksimum 9,6 detik. Ketika batas waktu tercapai, pengambilan sampel berhenti secara otomatis, dan sampel yang direkam (hingga saat itu) disimpan ke dalam instrumen.

9 Tekan [CAPTURE] tombol untuk keluar dari mode Pengambilan Sampel Cepat.



10 Tekan pad QUICK SAMPLING untuk memutar sampel.

Untuk mengambil sampel selama pemutaran audio

Setelah Anda terbiasa dengan operasi pengambilan sampel, cobalah menyederhanakan operasi tersebut dengan memulai dan menghentikan pengambilan sampel saat suara dari perangkat eksternal sedang diputar.

- Lakukan langkah 2 hingga 3 dari "Pengambilan Sampel Audio Eksternal" ([halaman 75](#)).
- Hentikan pemutaran pada perangkat eksternal beberapa birama sebelum suara atau frasa yang ingin Anda sampel.
- Mulai pemutaran pada perangkat eksternal.
- Tekan pad yang berkedip di titik tempat Anda ingin memulai pengambilan sampel.
- Jika Anda ingin menghentikan pengambilan sampel, tekan kembali pad tersebut.
- Hentikan pemutaran pada perangkat eksternal, lalu periksa apa yang baru saja Anda sampel.

CATATAN

- Jika terdapat bagian hening yang ingin Anda pertahankan dalam sampel, tetapi terpotong secara otomatis, pilih "Nonaktif" pada tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 108](#), [Fungsi 046](#)).

Panduan Video tentang Pengambilan Sampel Cepat

Ini menunjukkan cara mengambil sampel dari perangkat pintar.
<https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/videos/w/sampling/>

Mengembalikan Sampel Default

Operasi ini memungkinkan Anda untuk mengembalikan sampel default ke setiap pad QUICK SAMPLING. Namun, perlu diingat bahwa ini akan menghapus sampel yang telah Anda tetapkan ke pad tersebut.

PEMBERITAHUAN

- Mengembalikan sampel default akan menimpa semua sampel yang telah ditetapkan ke pad tersebut. Untuk menyimpan sampel penting, simpanlah ke flash drive USB ([halaman 78](#)) sebelum mengembalikan sampel default.

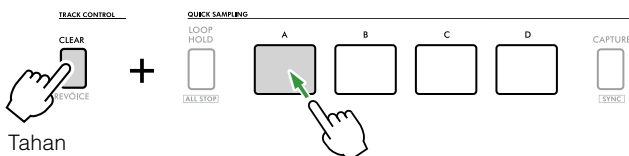
1 Tekan tombol untuk masuk ke mode Pengambilan Sampel Cepat. [CAPTURE]

"Sampling" ditampilkan di baris tampilan atas, dan "Press A-D" ditampilkan di baris tampilan bawah.



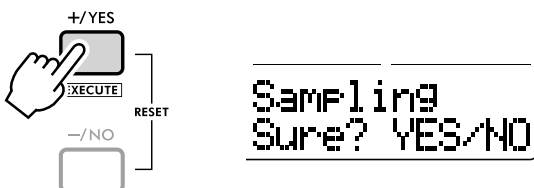
2 Sambil menekan tombol, tekan pad QUICK SAMPLING untuk sampel yang ingin Anda hapus. [CLEAR]

Pad berkedip, dan "Clear Smp1?" ditampilkan di baris tampilan bawah.



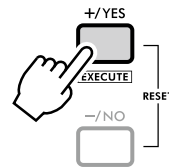
3 Tekan tombolnya. [+ / YES]

Pad QUICK SAMPLING menyala, dan "Yakin?" "YA/ TIDAK" ditampilkan di baris tampilan bawah. Untuk membatalkan operasi, tekan [- / NO] tombol. Jika operasi dibatalkan, lampu indikator QUICK SAMPLING akan mati, dan instrumen kembali ke status yang dijelaskan pada langkah 2.

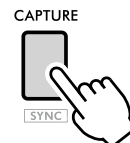


4 Tekan [+ / YES] tombol itu lagi.

"Menulis!" muncul di baris tampilan atas. Lampu indikator QUICK SAMPLING mati, dan sampel default dipulihkan.



5 Tekan tombol untuk keluar dari mode Pengambilan Sampel Cepat. [CAPTURE]



Menyimpan Sampel ke Flash Drive USB

Sampel yang ditetapkan ke pad QUICK SAMPLING ([A] hingga [D]) dapat disimpan secara individual ke drive flash USB sebagai file sampel.

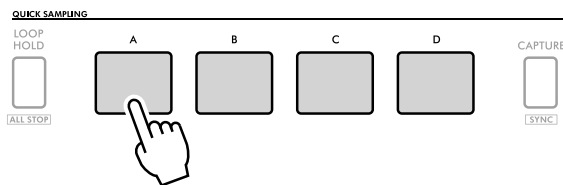
File sampel yang telah disimpan ke drive flash USB dapat diimpor dan ditetapkan ulang ke pad.

[CATATAN]

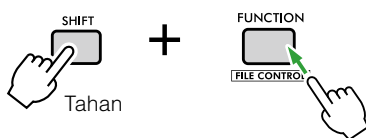
- Jika instrumen berada dalam mode Pengambilan Sampel Cepat, tekan tombol **[CAPTURE]** untuk keluar dari mode tersebut, lalu ikuti langkah-langkah di bawah ini.

1 Hubungkan flash drive USB ke **[USB TO DEVICE]** terminal ([halaman 12](#)).

2 Tekan pad QUICK SAMPLING ([A] hingga [D]) untuk menentukan pad mana yang ditugaskan untuk sampel yang ingin Anda simpan.

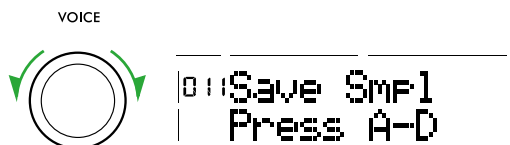


3 Sambil menahan tombol **[SHIFT]**, tekan tombol **[FUNCTION]** untuk memunculkan tampilan Kontrol File.



4 Putar kenop hingga "Save Smpl" (File Control Operation 011) ditampilkan di baris tampilan atas. **[VOICE]**

"Tekan A-D" ditampilkan di baris tampilan bawah.

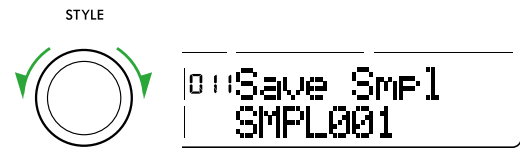


5 Tekan pad QUICK SAMPLING yang ditugaskan pada sampel yang ingin Anda simpan.

Bantalan yang ditekan akan berkedip. Jika Anda menekan pad yang tidak diberi sampel, "Tidak Ada Data" akan ditampilkan di layar. Kalau begitu, pilihlah pad yang berbeda.

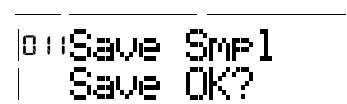
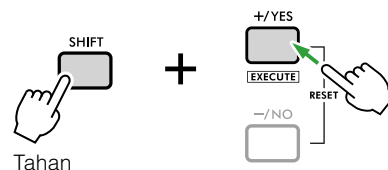
6 Putar kenop untuk memilih file yang akan disimpan. **[STYLE]**

- SMPL001 hingga SMPL250



7 Sambil menahan **[SHIFT]** tombol, tekan **[+ / YES]** tombol (**[EXECUTE]**) untuk mengonfirmasi file yang dipilih.

"Simpan OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah. Untuk kembali ke langkah 4 tanpa menyimpan, tekan tombol. **[-/NO]**



Menimpa File yang Sudah Ada

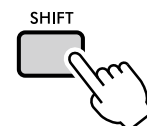
Jika data sudah tersimpan di file yang dipilih, "Timpa?" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

8 Tekan tombol. **[+ / YES]**

"Menyimpan" muncul sebentar di baris tampilan bawah, dan sampel pun tersimpan.



9 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan Kontrol File. **[SHIFT]**



Mengimpor File WAV dari USB Flash Drive sebagai Sampel

Anda dapat mengimpor file WAV yang tersimpan di flash drive USB ke memori internal sebagai sampel, dan menentukannya ke pad QUICK SAMPLING.

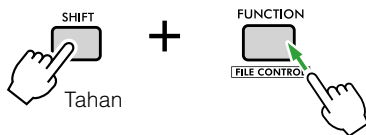
CATATAN

- Hanya file PCM dalam format WAV (44.1 kHz, 16-bit, monaural atau stereo) yang dapat diimpor.

PEMBERITAHUAN

- Operasi impor akan menimpa sampel yang sudah ada sebelumnya. Untuk menyimpan data penting, simpan terlebih dahulu (halaman 78).

- Jika instrumen berada dalam mode Pengambilan Sampel Cepat, tekan [CAPTURE] tombol untuk keluar dari mode tersebut, lalu ikuti langkah-langkah di bawah ini.
- Hubungkan flash drive USB ke terminal [USB TO DEVICE] (halaman 12).
- Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [FUNCTION] untuk memunculkan tampilan Kontrol File.

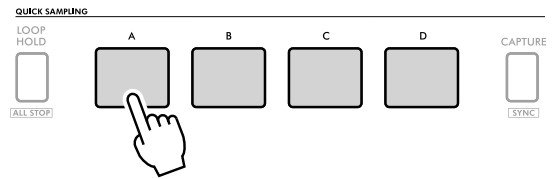


- Putar kenop hingga "Impor WAV" (Operasi Kontrol File 014) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

"Tekan A-D" ditampilkan di baris tampilan bawah. Jika tidak ada file WAV di flash drive USB, "Tidak Ada File" ditampilkan.



- Tekan pad QUICK SAMPLING untuk ditetapkan.

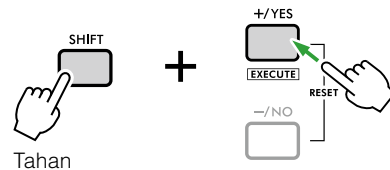


- Putar kenop untuk memilih file yang diinginkan. [STYLE]



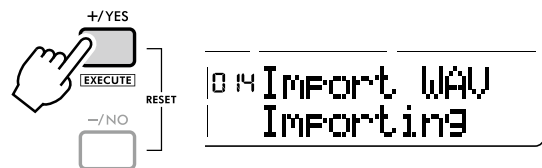
- Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [+ / YES] ([EXECUTE]) untuk mengonfirmasi file yang dipilih.

"Impor berhasil?" ditampilkan di baris tampilan bawah. Untuk kembali ke langkah 4 tanpa mengimpor, tekan tombol [- / NO].

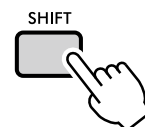


- Tekan tombol [+ / YES].

"Mengimpor" muncul sebentar di baris tampilan bawah, dan file WAV ditetapkan ke pad sebagai sampel.



- Tekan [SHIFT] tombol untuk keluar dari tampilan Kontrol File.



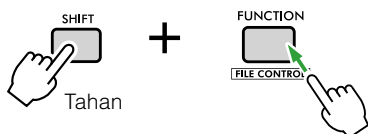
- Cobalah memainkan sampel yang diimpor.

Untuk memutar sampel, tekan pad tempat sampel yang dimuat telah ditetapkan.

Memuat Sampel dari Flash Drive USB

Anda dapat memuat sampel yang tersimpan di flash drive USB ke dalam memori internal, dan menentukannya ke pad QUICK SAMPLING.

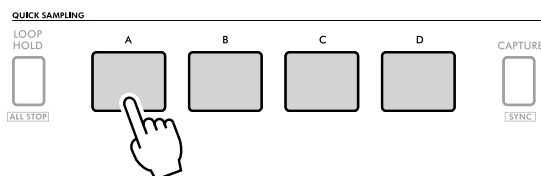
- 1 Jika instrumen berada dalam mode Pengambilan Sampel Cepat, tekan tombol untuk keluar dari mode tersebut, lalu ikuti langkah-langkah di bawah ini. [CAPTURE]
- 2 Hubungkan flash drive USB ke terminal ([USB TO DEVICE]). [halaman 12](#)
- 3 Sambil menahan tombol, tekan tombol untuk memunculkan tampilan Kontrol File. [SHIFT] [FUNCTION]



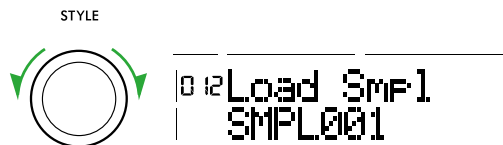
- 4 Putar kenop hingga "Load Smpl" (File Control Operation 012) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]
"Tekan A-D" ditampilkan di baris tampilan bawah. Jika tidak ada sampel di flash drive USB, maka akan ditampilkan "No File".



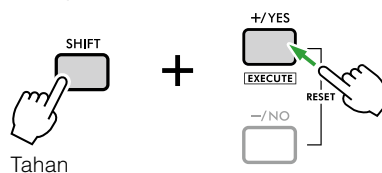
- 5 Tekan pad QUICK SAMPLING untuk ditetapkan.



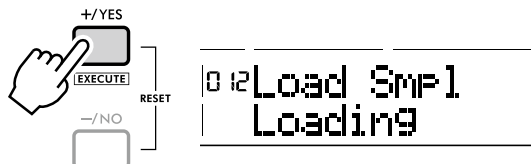
- 6 Putar kenop untuk memilih file yang diinginkan. [STYLE]



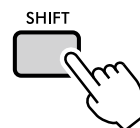
- 7 Sambil menahan tombol pertama, tekan tombol kedua untuk mengkonfirmasi file yang dipilih. [SHIFT] [+ / YES] [EXECUTE]
"Load OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah. Untuk kembali ke langkah 4 tanpa memuat, tekan tombol. [- / NO]



- 8 Tekan tombol. [+ / YES]
"Memuat" muncul sebentar di baris tampilan bawah, dan sampel ditugaskan ke pad.



- 9 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan Kontrol File. [SHIFT]

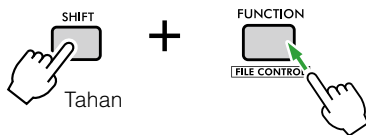


- 10 Cobalah memutar sampel yang sudah dimuat.
Untuk memutar sampel, tekan pad tempat sampel yang dimuat telah ditetapkan.

Menghapus Sampel dari Flash Drive USB

- 1 Jika instrumen berada dalam mode Pengambilan Sampel Cepat, tekan tombol untuk keluar dari mode tersebut, lalu ikuti langkah-langkah di bawah ini. [CAPTURE]
- 2 Hubungkan flash drive USB ke terminal ([USB TO DEVICE]). [halaman 12](#)

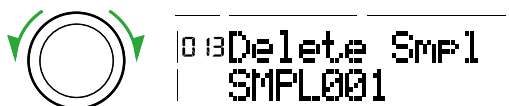
- 3 Sambil menahan tombol, tekan tombol untuk memunculkan tampilan Kontrol File. [SHIFT] [FUNCTION]



- 4 Putar kenop hingga "Hapus Smpl" (Operasi Kontrol File 013) muncul di baris tampilan atas. [VOICE]

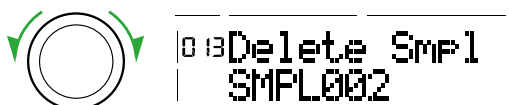
Nama file dari sampel yang tersimpan di flash drive USB ditampilkan di baris tampilan bawah. Jika tidak ada sampel yang tersimpan, maka akan ditampilkan "No File".

VOICE

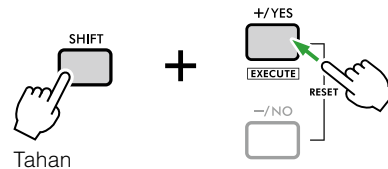


- 5 Putar kenop untuk memilih file yang akan dihapus. [STYLE]

STYLE



- 6 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [+ / YES] ([EXECUTE]) untuk mengonfirmasi file yang dipilih.
"Hapus OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah. Untuk kembali ke langkah 4 tanpa menghapus, tekan tombol [- / NO].



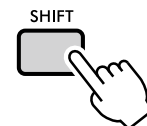
```
013 Delete Smpl
Delete OK?
```

- 7 Tekan tombol [+ / YES].

"Menghapus" muncul sebentar di baris tampilan bawah, dan sampel tersebut dihapus.



- 8 Tekan tombol untuk keluar dari tampilan Kontrol File. [SHIFT]



Menggunakan Fungsi Looper

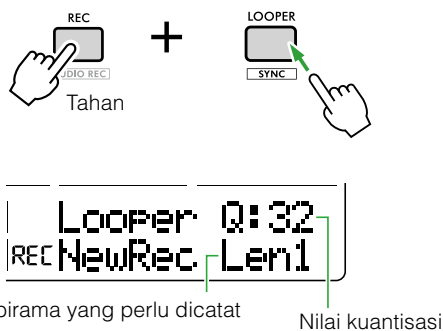
Fungsi Looper memungkinkan Anda merekam sebuah frasa, lalu memutarinya berulang kali dalam sebuah loop. Sebagai contoh, Anda dapat merekam bagian lagu yang mengesankan yang ingin Anda mainkan dan mengulanginya sesuai dengan Style yang tersedia, sehingga Anda dapat menikmati penampilan yang lebih mendekati lagu aslinya.

Video Panduan tentang Fungsi Looper Video ini menunjukkan contoh pertunjukan yang menggunakan perekaman frasa dan pengulangan.

<https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/videos/w/looper/>

Merekam Sebuah Frasa

- 1 Tentukan tempo frasa yang ingin Anda mainkan ([halaman 16](#)) dan pilih Voice ([halaman 20](#)).
- 2 Sambil menekan tombol [REC], tekan tombol [LOOPER] untuk masuk ke mode Rekam Siaga. "Looper" ditampilkan di baris tampilan atas.



- 3 Jika perlu, putar kenop untuk memilih jumlah birama yang akan direkam. [STYLE]
Jumlah birama yang dapat diatur bervariasi tergantung pada tanda birama yang sedang dipilih. Panjang maksimum yang dapat diatur adalah 32 not seperempat.
- Contoh:**
- Saat tanda birama 4/4 ditetapkan:
Dari 1 hingga 8 birama dapat diatur.
 - Saat tanda birama 1/4 ditetapkan:
Dari 1 hingga 32 birama dapat diatur.
 - Saat tanda birama 16/2 ditetapkan:
Hanya 1 birama yang dapat ditetapkan



- 4 Jika perlu, putar [VOICE] kenop untuk memilih nilai kuantisasi.



Kuantisasi adalah fungsi yang mengoreksi perbedaan dalam pengaturan waktu perekaman. Sekalipun Anda merasa bermain dengan akurat, waktunya mungkin sedikit terlalu cepat atau terlalu lambat. Memilih not terpendek dalam pertunjukan yang direkam memastikan koreksi yang akurat.

Jika Anda ingin merekam pertunjukan apa adanya, pilih "Nonaktif".

Instrumen ini memungkinkan Anda untuk memilih dari tujuh pengaturan berikut.

Q: Nonaktif	Tidak ada pengaturan kuantisasi
Q:32	Not ke-32
Q:16	Not seperenambelas
Q:8	Not seperdelapan
Q:32T	Triplet not ke-32
Q:16T	Triplet not keenam belas
Q:8T	Triplet not kedelapan

- 5 Tekan tombol atau tombol apa pun di keyboard untuk memulai perekaman. [START/STOP]
Setelah metronom mulai berbunyi, mainkan mengikuti metronom. Metronom tidak akan direkam. Nama Voice ditampilkan di baris tampilan atas, dan "rekaman" ditampilkan di baris tampilan bawah.



Setelah jumlah birama yang ditentukan pada langkah 3 telah direkam, pemutaran berulang (loop playback) dari frasa yang direkam akan dimulai.

Perekaman ulang (Looper Undo)

Jika pemutaran berulang (Loop playback) dari frasa yang direkam berbeda dari yang Anda harapkan, Anda dapat merekam ulang frasa tersebut.

Secara default, menekan tombol [◀◀] selama pemutaran Loop menghapus suara terakhir yang direkam. Setiap penekanan tombol [◀◀] menghapus satu suara pada satu waktu dari akhir frasa. Untuk mengembalikan suara yang terhapus, tekan tombol [▶▶].

Anda dapat mengubah metode perekaman ulang di tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 107](#), Fungsi 036).

6 Untuk menghentikan perekaman, tekan tombol [START/STOP] atau [REC].

"Menulis!" muncul di baris tampilan atas.

Writing!

Jika sebuah frasa telah direkam, "Save Looper" akan ditampilkan di baris tampilan atas, dan "Yakin? "YA/ TIDAK" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi penyimpanan rekaman yang ada.

Save Looper
Sure? YES/NO

• Untuk menimpa

Tekan tombolnya. [+ / YES]

"Menulis!" muncul sebentar di baris tampilan atas, dan rekaman tersebut ditimpa.

• Untuk tidak menimpa

Tekan tombol. [- / NO]

Tampilan beranda ([halaman 14](#)) dipanggil.

Untuk menyimpan frasa yang sebelumnya direkam dan frasa yang baru direkam, simpan frasa yang sebelumnya direkam ke drive flash USB sebelum menyimpannya. Untuk detail tentang menyimpan ke flash drive USB, lihat [halaman 86](#).

Rekaman tumpang tindih

Anda dapat merekam penampilan baru di atas frasa yang telah direkam sebelumnya. Teknik perekaman ini disebut "overdubbing."

Meskipun Anda juga dapat melakukan overdub pada frasa yang diulang pada langkah 5 di [halaman 82](#), di sini, kita akan merekam ulang frasa yang telah disimpan sebelumnya.

CATATAN

- Mengubah Voice atau tempo selama proses overdubbing juga akan mengubah Voice atau tempo dari frasa yang direkam sebelumnya. Jika Anda tidak ingin Voice atau tempo diubah, rekam frasa berikutnya menggunakan Voice dan tempo yang sama seperti frasa yang telah direkam.

1 Pilih Voice yang sama dengan frasa yang ingin Anda timpa ([halaman 20](#)).

2 Sambil menekan tombol [REC], tekan tombol [LOOPER] untuk masuk ke mode Rekam Siaga.



3 Tekan tombol atau tombol apa pun di keyboard untuk memutar frasa yang tersimpan. [START/STOP]

Selama proses overdubbing, metronom tidak mulai berbunyi. Mainkan frasa tersebut mengikuti frasa yang tersimpan.

Nama Voice ditampilkan di baris tampilan atas, dan "Rekaman" ditampilkan di baris tampilan bawah.

348 Celesta
REC Recording

4 Untuk menghentikan perekaman, tekan tombol [START/STOP] atau [REC].

"Simpan Looper" ditampilkan di baris tampilan atas, dan "Yakin? "YA/TIDAK" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi penyimpanan rekaman yang ada.

• Untuk menimpa

Tekan tombol. [+ / YES]

"Menulis!" muncul sebentar di baris tampilan atas, dan rekaman tersebut ditimpa.

• Agar tidak menimpa

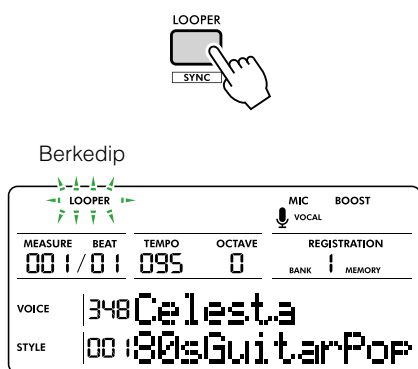
Tekan tombol. [- / NO]

Tampilan beranda ([halaman 14](#)) dipanggil.

Pemutaran Berulang Frasa yang Direkam

1 Tekan tombol [LOOPER] untuk memulai pemutaran Loop.

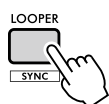
Selama pemutaran, **LOOPER** berkedip di baris tampilan atas.



CATATAN

- Setelah merekam menggunakan fungsi Looper, mengubah Gaya atau Lagu, atau mematikan lalu menghidupkan kembali instrumen dapat menyebabkan rekaman dan tempo berubah. Jika pemutaran terdengar berbeda dari rekaman aslinya, periksa temponya (halaman 16).

2 Tekan tombol [LOOPER] lagi untuk menghentikan pemutaran Loop.



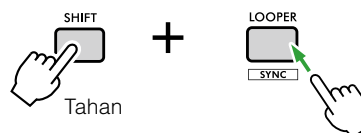
Pemutaran Berulang Frasa yang Disinkronkan dengan Pemutaran Gaya/Lagu (Pemutaran Sinkron)

Anda dapat memulai pemutaran Loop secara sinkron dengan dimulainya pemutaran Gaya atau Lagu.

1 Pilih Gaya atau Lagu yang ingin Anda mainkan bersama dengan frasa yang diulang (halaman 13).

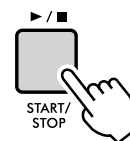
2 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [LOOPER].

Instrumen memasuki mode Siaga Pemutaran Sinkron, dan **LOOPER** berkedip di baris tampilan atas.



3 Tekan tombol untuk memulai pemutaran Gaya/Lagu yang dipilih pada langkah 1. [START/STOP]

Pemutaran berulang dari frasa yang direkam dimulai saat pemutaran Gaya/Lagu dimulai.



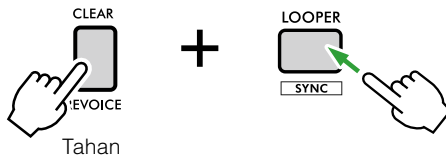
Menyesuaikan Volume Frasa Pemutaran Berulang

Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara frasa pemutaran Loop dan pemutaran Gaya/Lagu. Sesuaikan pengaturan di tampilan pengaturan Fungsi (halaman 107, Fungsi 037).

Menghapus Frasa yang Direkam

Sambil menahan tombol [CLEAR], tekan tombol [LOOPER].

"Clear Looper" ditampilkan di baris tampilan atas, dan "Yakin?" "YA/TIDAK" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi penghapusan.



```

Clear Looper
Sure? YES/NO
  
```

- Untuk menghapus

Tekan tombol. [+ / YES]

"Menulis!" muncul di baris tampilan atas, dan rekaman dihapus.

- Untuk tidak menghapus

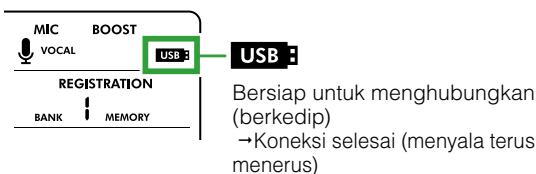
Tekan tombol. [- / NO]

Tampilan beranda ([halaman 14](#)) ditampilkan.

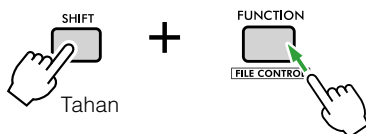
Menyimpan Frasa yang Direkam Menggunakan Fungsi Looper ke flash drive USB

Frasa yang direkam menggunakan fungsi Looper dapat disimpan ke flash drive USB. Selain itu, file Looper yang tersimpan dapat diimpor dan diputarkan kembali. Untuk detail tentang cara memuat file Looper yang tersimpan, lihat [halaman 87](#).

- 1 Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa ditampilkan (menyala terus menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB**



- 2 Sambil menahan tombol, tekan tombol lain untuk memunculkan tampilan Kontrol File. [SHIFT] [FUNCTION]



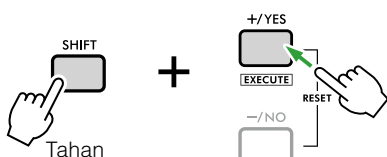
- 3 Putar kenop hingga "Save Looper" (File Control Operation 008) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

Nama yang tersedia untuk file Looper yang akan disimpan ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "LOP****" (di mana "****" adalah angka antara 001 dan 100). Untuk memilih nama file yang berbeda, putar kenop untuk memilih dari LOP001 sampai LOP100. [STYLE]



- 4 Sambil menahan tombol, tekan tombol tombol. [SHIFT] [+ / YES]

"Simpan OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi agar operasi Simpan dijalankan. Untuk membatalkan operasi Simpan, tekan tombol. [- / NO]



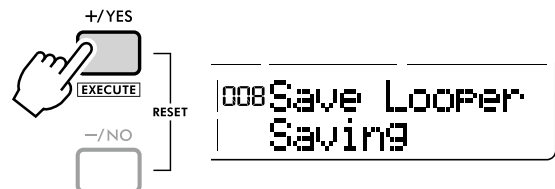
008 Save Looper
Save OK?

Menimpa File yang Sudah Ada

Jika data sudah tersimpan di file yang dipilih, "Timpa?" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

- 5 Tekan tombol [+ / YES] lagi untuk menjalankan operasi Simpan.

"Menyimpan" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan. Setelah beberapa saat, pesan yang menunjukkan selesainya operasi akan muncul, dan file Looper akan disimpan ke folder "USER FILES" yang secara otomatis dibuat pada flash drive USB.



Setelah operasi penyimpanan selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah. Folder "USER FILES" akan otomatis dibuat pada flash drive USB.

PEMBERITAHUAN

- Operasi penyimpanan tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

CATATAN

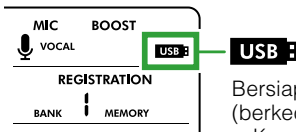
- Lamanya waktu yang dibutuhkan untuk operasi ini dapat bervariasi tergantung pada kondisi flash drive USB.

- 6 Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

Memuat File Looper dari Flash Drive USB

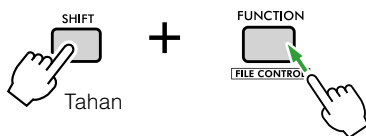
Anda dapat memuat file Looper yang tersimpan di flash drive USB ke dalam memori internal, dan memutarnya kembali.

- 1 Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa ditampilkan (menyala terus menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB**



Bersiap untuk menghubungkan (berkedip)
→Koneksi selesai (menyala terus menerus)

- 2 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [FUNCTION] untuk memunculkan tampilan Kontrol File.



- 3 Putar dial hingga "Load Looper" (File Control Operation 009) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

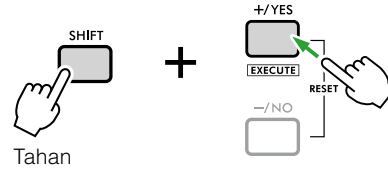
Nama file Looper pada flash drive USB ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "LOP***" (di mana "****" adalah angka antara 001 dan 100). Jika tidak ada file Looper di flash drive USB, akan ditampilkan "Tidak Ada File".



- 4 Putar tombol putar untuk memilih file yang diinginkan. [STYLE]



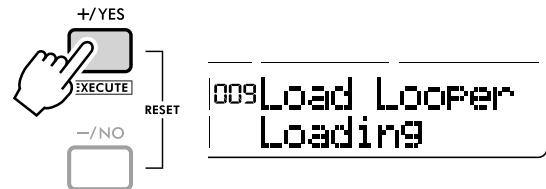
- 5 Sambil menekan tombol, tekan tombol untuk mengonfirmasi file yang dipilih. [SHIFT] [+ / YES] "Muat OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah. Untuk kembali ke langkah 3 tanpa menyelesaikan operasi, tekan tombol. [- / NO]



009 Load Looper
Load OK?

- 6 Tekan tombol. [+ / YES]

"Memuat" muncul sebentar di baris tampilan bawah, dan sampel ditugaskan ke pad.



Setelah operasi Muat selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

- 7 Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

- 8 Putar kembali file Looper yang dimuat (halaman 84).

Menghapus File Looper dari Flash Drive USB

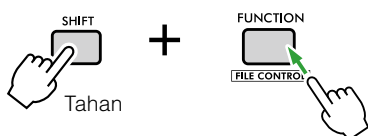
File Looper pada flash drive USB dapat dihapus.

- 1 Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa itu ditampilkan (menyala terus menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB**



Bersiap untuk menghubungkan (berkedip)
→ Koneksi selesai (menyala terus menerus)

- 2 Sambil menahan tombol pertama, tekan tombol kedua untuk memunculkan tampilan Kontrol File. [SHIFT] [FUNCTION]

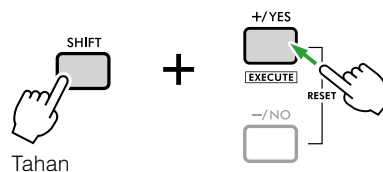


- 3 Putar kenop hingga "Hapus Looper" (Operasi Kontrol File 010) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

Nama file Looper pada flash drive USB ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "LOP****" (di mana "****" adalah angka antara 001 dan 100). Jika tidak ada file Looper di flash drive USB, "Tidak Ada File" ditampilkan. Jika perlu, putar kenop untuk memilih file yang akan dihapus. [STYLE]



- 4 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [+ / YES]. "Hapus OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi pelaksanaan operasi penghapusan. Untuk membatalkan operasi Hapus, tekan tombol [- / NO].



- 5 Tekan tombol [+ / YES] untuk menjalankan operasi Hapus.

"Menghapus" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan.



Setelah operasi penghapusan selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

PEMBERITAHUAN

- Operasi penghapusan tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

- 6 Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

Menghubungkan Flash Drive USB

Menghubungkan flash drive USB (dijual terpisah) ke terminal memungkinkan Anda untuk menyimpan data yang dibuat pada instrumen, seperti Lagu Pengguna dan pengaturan parameter. [USB TO DEVICE] Data yang tersimpan dapat dipanggil kembali ke instrumen untuk digunakan di masa mendatang.

PEMBERITAHUAN

- Saat melakukan operasi pada flash drive USB, pastikan untuk menggunakan adaptor AC. Daya baterai mungkin tidak bertahan selama operasi penting ini. Saat menggunakan fungsi tertentu, "Use Adapter" mungkin muncul, dan fungsi yang dipilih tidak dapat digunakan kecuali adaptor AC tersambung.

CATATAN

- Untuk memutar data yang tersimpan di flash drive USB, lihat "Memutar Lagu (Data MIDI)" ([halaman 52](#)) dan "Memutar File Audio dari Flash Drive USB" ([halaman 54](#)).

Tindakan Pencegahan untuk Menggunakan Terminal [USB TO DEVICE]

Instrumen ini dilengkapi terminal [USB TO DEVICE] bawaan. Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal, pastikan untuk memperhatikan hal-hal berikut. [USB TO DEVICE]

CATATAN

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

■ Perangkat USB yang Kompatibel

• Flash drive USB

Perangkat USB lain seperti hub USB, keyboard atau mouse komputer tidak dapat digunakan. Perangkat USB yang kompatibel tercantum dalam "Documents & Data" di situs web berikut. Pastikan untuk memeriksa situs web ini sebelum membeli perangkat.

<https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/downloads/>

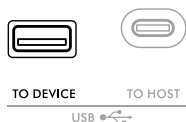
Meskipun perangkat USB 1.1 hingga 3.0 dapat digunakan dengan instrumen ini, waktu yang diperlukan untuk menyimpan data atau memuat data dari perangkat akan bervariasi tergantung pada jenis data dan status instrumen ini.

PEMBERITAHUAN

- Terminal ini memiliki rating maksimum 5 V/500 mA. [USB TO DEVICE] Jangan sambungkan perangkat USB yang melebihi tingkatan ini, itu bisa merusak instrumen.

■ Menghubungkan Perangkat USB

Masukkan steker yang sesuai dengan bentuk terminal, perhatikan dengan saksama orientasinya. [USB TO DEVICE]



PEMBERITAHUAN

- Hindari menghubungkan atau melepaskan perangkat USB selama pemutaran, perekaman, dan operasi pengelolaan file (seperti menyimpan, menyalin, menghapus, dan memformat), dan saat mengakses perangkat USB. Jika tidak, instrumen ini dapat berhenti berfungsi atau perangkat USB dan datanya dapat rusak.
- Tunggu beberapa detik antara menghubungkan dan melepaskan perangkat USB (dalam urutan apa pun).
- Jangan gunakan kabel untuk menghubungkan flash drive USB.

Menggunakan Flash Drive USB

Anda dapat menyimpan data yang telah Anda buat serta memutar ulang data dari flash drive USB yang terhubung ke instrumen.

■ Jumlah Flash Drive USB yang Dapat Digunakan

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

■ Memformat Flash Drive USB

Flash drive USB hanya boleh diformat menggunakan alat ini ([halaman 92](#)). Flash-drive USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

PEMBERITAHUAN

- Operasi Format akan menghapus data yang sudah ada sebelumnya. Pastikan bahwa flash drive USB yang akan diformat tidak berisi data penting.

■ Melindungi Data Anda (Proteksi Penulisan)

Beberapa flash drive USB memiliki fungsi proteksi penulisan untuk mencegah penghapusan data secara tidak sengaja. Untuk mencegah terhapusnya data penting secara tidak sengaja, gunakan proteksi tulis yang tersedia pada setiap flash-drive USB. Sebelum menyimpan data ke flash drive USB, pastikan untuk menonaktifkan proteksi penulisan.

■ Mematikan Instrumen dengan Flash Drive USB Terhubung

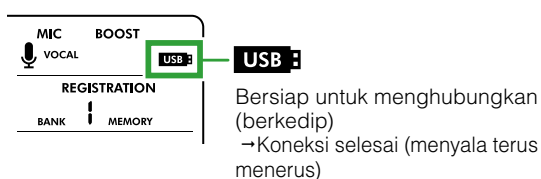
Sebelum mematikan instrumen, pastikan instrumen TIDAK mengakses flash drive USB selama operasi pemutaran, perekaman, dan manajemen file (seperti menyimpan, menyalin, menghapus, dan memformat). Jika tidak, data atau flash drive USB dapat rusak.

Operasi File yang Berkaitan dengan Flash Drive USB

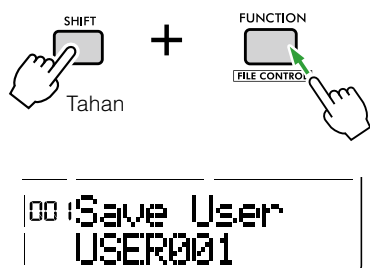
PEMBERITAHUAN

- Sebelum menggunakan flash drive USB, pastikan Anda membaca "Peringatan untuk Menggunakan Terminal" ([USB TO DEVICE]).[halaman 89](#)

- Hubungkan flash drive USB ke [USB TO DEVICE] terminal, dan pastikan bahwa **USB :** ditampilkan (menyala terus-menerus) di bagian kanan atas layar.



- Sambil menahan tombol, tekan tombol lain untuk memunculkan tampilan Kontrol File. [SHIFT] [FUNCTION]



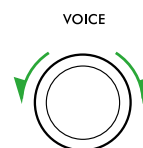
Jika "UnFormat" diikuti dengan "Format OK?" ditampilkan:

Ini menunjukkan bahwa flash drive USB yang terhubung perlu diformat. Lakukan operasi Format dengan mengikuti petunjuk mulai dari langkah 2 dan seterusnya [halaman 92](#).

CATATAN

- Tampilan Kontrol File tidak dapat dipanggil dalam situasi berikut.
 - Selama pemutaran dan perekaman Gaya atau Lagu
 - Saat dalam mode Pengambilan Sampel Cepat atau mode Audio
 - Jika "USB" tidak muncul meskipun Anda telah menghubungkan flash drive USB ke terminal [USB TO DEVICE]
- Tidak akan ada suara yang dihasilkan jika keyboard dimainkan saat tampilan Kontrol File ditampilkan. Hanya tombol yang terkait dengan operasi Kontrol File yang akan aktif.

- Putar kenop untuk memilih operasi. [VOICE]

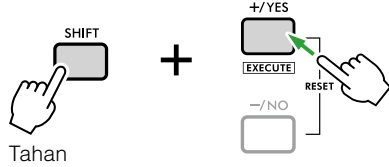


Jika perlu, putar kenop untuk memilih data. [STYLE]
Untuk detailnya, lihat deskripsi pada halaman referensi yang tertera di "Daftar Operasi Kontrol File" di bawah ini.

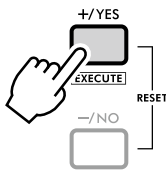
Daftar Operasi Kontrol File

	Tampilan	Fungsi Kontrol File	Referensi (halaman)
001	Save User	Menyimpan data pengguna ke flash drive USB.	93
002	Load User	Memuat file pengguna dari flash drive USB.	94
003	Delete User	Menghapus file pengguna dari flash drive USB	95
004	Load Style	Memuat file Style dari flash-drive USB	46
005	Save SMF	Menyimpan User Song sebagai file MIDI ke drive flash USB.	66
006	Delete SMF	Menghapus file MIDI dari flash drive USB	67
007	Delete Audio	Menghapus file audio dari flash drive USB	69
008	Save Looper	Menyimpan data Looper ke flash drive USB.	86
009	Load Looper	Memuat file Looper dari flash drive USB.	87
010	DeleteLooper	Menghapus file Looper dari flash drive USB	88
011	Save Smpl	Menyimpan sampel ke dalam flash drive USB.	78
012	Load Smpl	Memuat sampel dari flash drive USB	80
013	Delete Smpl	Menghapus sampel dari flash drive USB	81
014	Import WAV	Mengimpor file WAV dari flash-drive USB sebagai sampel	79
015	Format	Memformat flash-drive USB	92

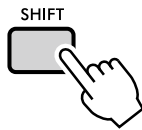
- 4 Sambil menekan tombol [SHIFT], tekan tombol [+ / YES] untuk melakukan operasi ([EXECUTE]).
Tergantung pada operasi yang dipilih, mungkin perlu untuk menahan tombol [SHIFT] dan menekan tombol [+ / YES] lagi untuk melakukan operasi tersebut.



- 5 Jika pesan konfirmasi "Simpan OK?" atau "Muat OK?" ditampilkan, tekan tombol. [+ / YES]
Untuk membatalkan operasi, tekan tombol. [- / NO]



- 6 Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].



CATATAN

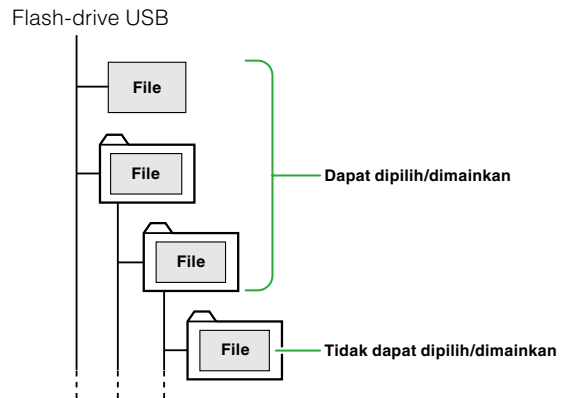
- Anda juga dapat menekan salah satu tombol berikut untuk keluar dari tampilan Kontrol File.
 - [FUNCTION] tombol
 - [PORTABLE GRAND] tombol

Karakter yang Dapat Digunakan dalam Nama File

Hanya karakter alfanumerik satu byte yang dapat digunakan dalam nama file untuk Lagu Pengguna, dll. File dengan nama yang mengandung kanji atau kana Jepang tidak akan dikenali. Namun, jika "Bahasa" (halaman 113, Fungsi 081 (PSR-E583)/Fungsi 080 (PSR-E483) pada tampilan pengaturan Fungsi diatur ke "Jepang," nama file yang berisi karakter katakana satu byte Jepang akan ditampilkan dengan benar di layar.

Lokasi File yang Valid pada Flash Drive USB

Jika Anda menggunakan komputer, dll., untuk mengelola file pada flash drive USB, pastikan untuk menyimpan file tersebut di direktori root flash drive USB atau di folder tingkat pertama atau tingkat kedua di direktori root. File yang tersimpan di folder tingkat ketiga tidak dapat dipilih dan diputar oleh instrumen.



CATATAN

- Jika terdapat banyak data pada flash drive USB, mungkin dibutuhkan waktu untuk membaca file-file tersebut.

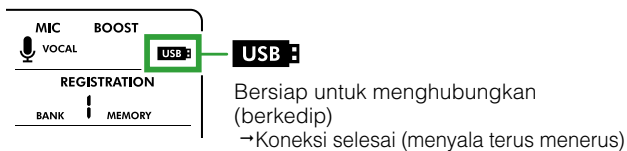
Memformat Flash Drive USB

Operasi Format memungkinkan Anda untuk mempersiapkan flash drive USB yang tersedia secara komersial untuk digunakan dengan instrumen ini.

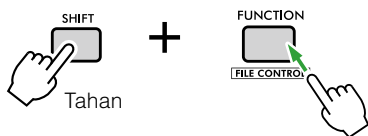
PEMBERITAHUAN

- Operasi Format akan menimpa data yang sudah ada sebelumnya. Pastikan bahwa flash drive USB yang akan diformat tidak berisi data penting.

- Hubungkan flash drive USB ke [USB TO DEVICE] terminal, dan pastikan bahwa **USB** ditampilkan (menyala terus-menerus) di bagian kanan atas layar.

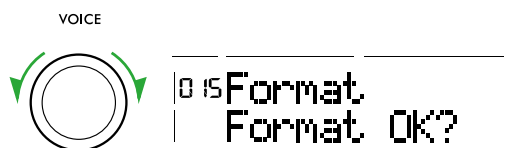


- Sambil menahan [SHIFT] tombol, tekan [FUNCTION] tombol untuk memunculkan tampilan Kontrol File.



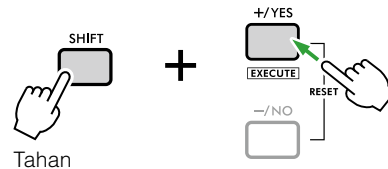
- Putar kenop hingga "Format" (Operasi Kontrol File 015) ditampilkan [VOICE] di baris tampilan atas.

"Format OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah.



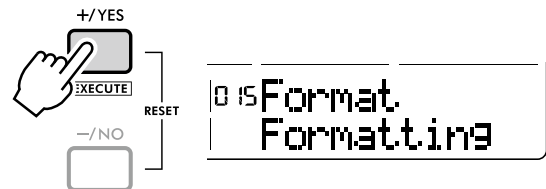
- Sambil menahan tombol pertama, tekan tombol kedua. [SHIFT] [+ / YES]

"Yakin? YA/TIDAK" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi pelaksanaan operasi Format. Untuk membatalkan operasi Format, tekan tombol [- / NO].



- Tekan tombol [+ / YES] untuk memformat flash drive USB.

"Pemformatan" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan.



Setelah operasi Format selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah. Setelah folder "USER FILES" secara otomatis dibuat pada flash drive USB, instrumen kembali ke langkah 3.

PEMBERITAHUAN

- Operasi Format tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

- Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

Menyimpan Data Pengguna ke Flash Drive USB

Lima jenis data berikut pada instrumen ini disebut "Data pengguna."

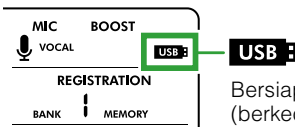
- Semua 10 Lagu Pengguna (halaman 61)
- Data gaya ditransfer dari komputer dan dimuat ke Gaya 346 hingga 355 (halaman 46)
- Pemutaran Chord Otomatis Data progresi chord pengguna (halaman 39)
- Semua pengaturan Memori Registrasi (halaman 71)
- Data Looper (halaman 82)

Data pengguna dapat disimpan sebagai satu "File Pengguna" (.usr) ke dalam flash drive USB.

CATATAN

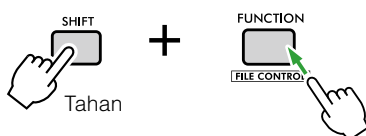
- User Song data dapat disimpan secara individual sebagai file MIDI ke drive flash USB (halaman 66).
- Untuk detail tentang cara menyimpan sampel, lihat halaman 78.
- Ekstensi (.usr) dari File Pengguna tidak ditampilkan pada tampilan instrumen ini. Konfirmasikan ekstensi yang tertera pada layar komputer saat menghubungkan flash drive USB ke komputer.

- 1 Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa ditampilkan (menyala terus menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB**



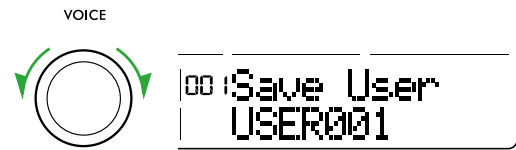
Bersiap untuk menghubungkan (berkedip)
→ Koneksi selesai (menyala terus menerus)

- 2 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [FUNCTION] untuk memunculkan tampilan Kontrol File.



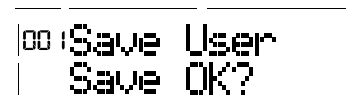
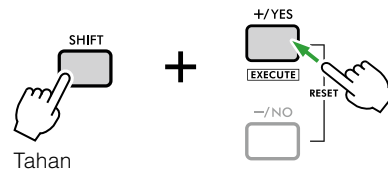
- 3 Putar kenop putar hingga "Simpan Pengguna" (Operasi Kontrol File 001) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

Nama yang tersedia untuk berkas pengguna yang akan disimpan ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "USER****" (di mana "****" adalah angka antara 001 dan 100). Untuk memilih nama file yang berbeda, putar kenop putar untuk memilih dari USER001 hingga 100. [STYLE]



- 4 Sambil menahan tombol, tekan tombol. [SHIFT] [+ / YES]

"Simpan OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi agar operasi penyimpanan dijalankan. Untuk membatalkan operasi Simpan, tekan tombol. [- / NO]



Menimpa File yang Sudah Ada

Jika data sudah tersimpan di file yang dipilih, "Timpa?" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

- 5 Tekan tombol [+ / YES] lagi untuk menjalankan operasi Simpan.

"Menyimpan" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan. Setelah beberapa saat, pesan yang menunjukkan selesainya operasi akan muncul, dan file pengguna (.usr) akan disimpan ke folder "USER FILES" yang secara otomatis dibuat pada flash drive USB. Setelah operasi penyimpanan selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah. Folder "USER FILES" akan otomatis dibuat pada flash drive USB.



PEMBERITAHUAN

- Operasi penyimpanan tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

CATATAN

- Lamanya waktu yang dibutuhkan untuk operasi ini dapat bervariasi tergantung pada kondisi flash drive USB.

- 6 Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

Memuat File Pengguna dari Flash Drive USB

Data pengguna ([halaman 93](#)) yang disimpan sebagai berkas pengguna (.usr) pada flash drive USB dapat dimuat ke instrumen ini.

PEMBERITAHUAN

- Memuat berkas Pengguna akan menimpa semua data yang ada, termasuk semua 10 Lagu Pengguna, data Gaya yang dimuat ke Gaya 346 hingga 355, data progresi akord Pengguna, semua pengaturan Memori Registrasi, dan semua data Looper. Untuk menyimpan data penting, simpan sebagai file terpisah ke flash drive USB sebelum memuatnya.

CATATAN

- Untuk detail mengenai pemuatan sampel, lihat [halaman 80](#).

1 Simpan file pengguna di folder "USER FILES" pada flash drive USB.

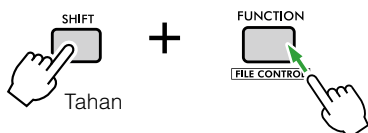
File yang disimpan di luar folder "USER FILES" tidak akan dikenali.

2 Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa ditampilkan (menyala terus-menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB**



Bersiap untuk menghubungkan (berkedip)
→ Koneksi selesai (menyala terus menerus)

3 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [FUNCTION] untuk memunculkan tampilan Kontrol File.



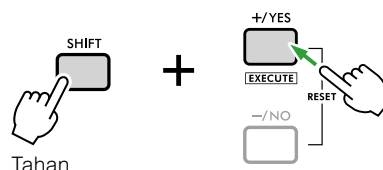
4 Putar kenop hingga "Load User" (File Control Operation 002) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

Nama file pengguna pada flash drive USB ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "USER****" (di mana "****" adalah angka). Jika perlu, putar kenop untuk memilih berkas Pengguna yang akan dimuat. [STYLE]



5 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [+ / YES].

"Load OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi pelaksanaan operasi Muat. Untuk membatalkan operasi Muat, tekan tombol tersebut. [- / NO]



6 Tekan tombol untuk menjalankan operasi Muat. [+ / YES]

"Memuat" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan.



Setelah operasi Muat selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

PEMBERITAHUAN

- Operasi Muat tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

7 Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

8 Panggil kembali data pengguna yang telah dimuat untuk memeriksa isinya.

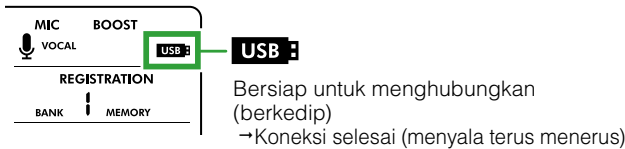
Menghapus File Pengguna dari Flash Drive USB

File pengguna (.usr) di direktori root flash drive USB dapat dihapus.

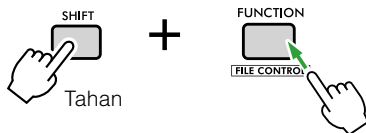
1 Simpan File Pengguna yang ingin Anda hapus di folder "BERKAS PENGGUNA" pada flash drive USB.

File yang disimpan di luar folder "USER FILES" tidak akan dikenali.

2 Hubungkan flash drive USB ke terminal, dan pastikan bahwa ditampilkan (dengan lampu menyala terus-menerus) di bagian kanan atas layar. [USB TO DEVICE] **USB :**



3 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [FUNCTION] untuk memunculkan tampilan Kontrol File.



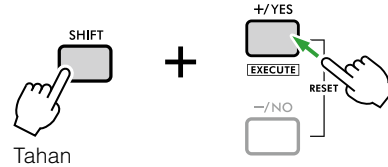
4 Putar kenop hingga "Hapus Pengguna" (Operasi Kontrol File 003) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

Nama file pengguna pada flash drive USB ditampilkan di baris tampilan bawah sebagai "USER****" (di mana "****" adalah angka). Jika perlu, putar kenop untuk memilih file yang akan dihapus. [STYLE]



5 Sambil menahan tombol [SHIFT], tekan tombol [+ / YES].

"Hapus OK?" ditampilkan di baris tampilan bawah untuk konfirmasi pelaksanaan operasi penghapusan. Untuk membatalkan operasi Hapus, tekan [- / NO] tombol.



6 Tekan tombol untuk menjalankan operasi Hapus. [+ / YES]

"Menghapus" muncul di baris tampilan bawah saat operasi sedang dijalankan.



Setelah operasi penghapusan selesai, "Selesai" akan ditampilkan di baris tampilan bawah.

PEMBERITAHUAN

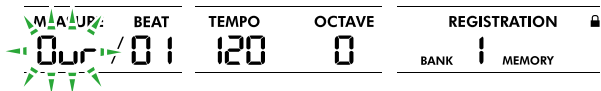
- Operasi penghapusan tidak dapat dibatalkan saat sedang berlangsung. Jangan pernah mematikan instrumen atau mencabut flash drive USB selama pengoperasian. Jika tidak, data mungkin hilang.

7 Untuk keluar dari tampilan Kontrol File, tekan tombol [SHIFT].

Daftar Pesan Kesalahan Terkait Operasi Kontrol File

Pesan	Deskripsi
Can't Use	File tidak dapat digunakan saat ini karena drive flash USB sedang dibaca atau ditulis.
Media Full	Data tidak dapat disimpan karena flash drive USB penuh. Hapus data yang tidak perlu, atau gunakan flash drive USB yang berbeda.
Error!	Terdapat kesalahan pada file, atau terjadi kesalahan selama operasi.
Protect	Penulisan tidak dimungkinkan karena flash drive USB tersebut dilindungi dari penulisan. Matikan sakelar proteksi tulis, atau gunakan flash drive USB lain yang tidak diproteksi tulis.
No File	Tidak ada data di memori.
No Data	Tidak ada File di memori.
Use Adapter	Jika baterai digunakan untuk memberi daya pada instrumen, penulisan ke flash drive USB tidak dimungkinkan. Gunakan adaptor AC.
Data Error	Data tersebut tidak dalam format yang benar.
File Full	File-file tidak dapat disimpan karena jumlah file melebihi kapasitas. Hapus data yang tidak perlu, atau gunakan flash drive USB yang berbeda.
Unformat	Flash drive USB yang belum diformat terhubung.

Jika "Ovr" Berkedip Setelah Flash Drive USB Terhubung



Jika terjadi arus berlebih pada flash drive USB, komunikasi antara instrumen dan flash drive USB akan terputus, dan "Ovr" akan berkedip di sudut kiri atas layar. Dalam hal ini, lepaskan flash drive USB dari terminal, lalu mulai ulang instrumen. [USB TO DEVICE]

Menghubungkan Perangkat Lain

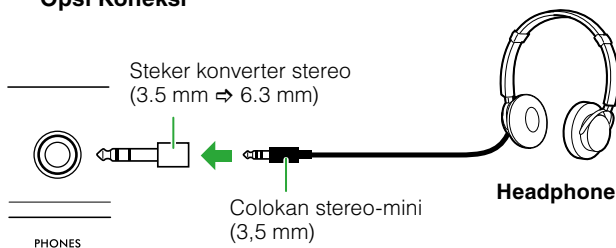
⚠ PERHATIAN

- Sebelum menghubungkan instrumen ke perangkat lain, matikan semua perangkat tersebut. Selain itu, sebelum menghidupkan atau mematikan instrumen, pastikan semua level volume diatur ke minimum. Jika tidak, Anda dapat tersengat listrik, atau mengalami kerusakan pada pendengaran atau perangkat tersebut.

Menghubungkan Headphone

Hubungkan headphone ke jack. **[PHONES]** Speaker-speaker instrumen akan mati secara otomatis ketika colokan dimasukkan ke soket ini. Saat menggunakan headphone dengan colokan mini, diperlukan colokan konverter stereo, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

Opsi Koneksi



⚠ PERHATIAN

- Jangan menggunakan headphone dalam waktu lama dengan volume tinggi atau yang membuat tidak nyaman. Jika tidak, hal itu dapat mengakibatkan kerusakan permanen pada pendengaran Anda.

CATATAN

- Jika "Speaker" ([halaman 112](#), [Fungsi 078](#)(PSR-E583)/[Fungsi 077](#) (PSR-E483)) pada tampilan pengaturan Fungsi diatur ke pengaturan selain "1 Phones Sw," speaker dapat dihidupkan atau dimatikan terlepas dari apakah headphone terhubung atau tidak.
- Saat steker dimasukkan ke dalam jack, speaker instrumen tidak menghasilkan suara apa pun. **[PHONES]** Saat tidak digunakan, cabut headphone (dan colokan konverter).

Menghubungkan Sakelar Kaki

Menghubungkan sakelar kaki (FC5 atau FC4A, dijual terpisah) ke jack memungkinkan Anda mengontrol tiga fungsi: **[FOOT SWITCH]** Sustain, Artikulasi ([halaman 24](#)), dan Arpeggio ([halaman 26](#)).



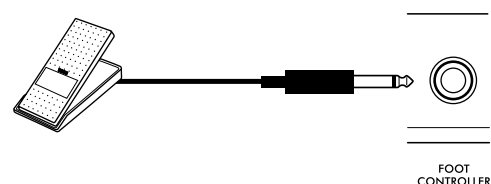
Secara default, fungsi Sustain ditetapkan pada sakelar kaki. Sama seperti pedal peredam pada piano, menekan sakelar kaki akan mempertahankan suara bahkan setelah Anda melepaskan tuts keyboard. Pilih pengaturan selain "Sustain" pada tampilan pengaturan Fungsi ([halaman 109](#), [Fungsi 054](#)).

CATATAN

- Colokkan atau cabut sakelar kaki saat instrumen dalam keadaan mati. Selain itu, jangan menekan sakelar kaki saat menghidupkan instrumen. Jika tidak, polaritas sakelar kaki akan berubah, sehingga mengakibatkan pengoperasian terbalik.
- Sustain tidak diterapkan pada Split Voices ([halaman 22](#)).
- Beberapa suara tidak akan berkurang sampai Anda melepaskan sakelar kaki.

Menghubungkan Pengontrol Kaki (Khusus PSR-E583)

Menghubungkan pengontrol kaki (FC7, dijual terpisah) ke jack memungkinkan Anda untuk menyesuaikan volume dengan kaki Anda. **[FOOT CONTROLLER]** Menekannya lebih jauh akan meningkatkan volume, sedangkan melepaskannya akan mengurangi volume.

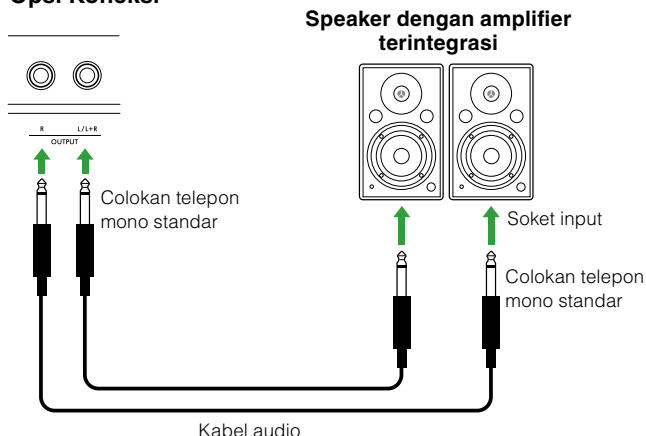


Bagian yang volumenya akan disesuaikan dapat dipilih pada tampilan Pengaturan Fungsi ([halaman 110](#), [Fungsi 055](#)). Secara default, Anda dapat menyesuaikan volume bagian-bagian seperti keyboard Voice (Utama, Ganda, dan Terpisah), Styles, dan Songs, tetapi tidak untuk audio.

Memutar Suara melalui Speaker Eksternal

Dengan speaker aktif yang terhubung ke jack, suara yang lebih keras dan lebih bertenaga dapat dihasilkan untuk pertunjukan yang lebih dinamis. **[OUTPUT]**

Opsi Koneksi



Anda dapat menggunakan kontrol instrumen untuk menyesuaikan volume yang dikeluarkan ke perangkat eksternal. **[MASTER VOLUME]**

PEMBERITAHUAN

- Untuk menghindari kerusakan pada perangkat eksternal yang akan digunakan untuk memutar suara instrumen, nyalakan instrumen terlebih dahulu, kemudian perangkat eksternal tersebut. Saat mematikan peralatan, matikan terlebih dahulu perangkat eksternal, kemudian instrumennya.
- Fungsi Mati Otomatis ([halaman 8](#)) dapat secara otomatis mematikan instrumen pada waktu yang tidak diinginkan. Jika instrumen tidak akan dioperasikan untuk jangka waktu tertentu, matikan perangkat eksternal atau nonaktifkan fungsi Mati Otomatis.
- Jangan menghubungkan **[OUTPUT]** jack secara langsung ke **[AUX IN]** jack. Selain itu, ketika perangkat eksternal dihubungkan ke **[OUTPUT]** jack, jangan hubungkan jack output perangkat eksternal ke **[AUX IN]** jack. Membuat sambungan seperti itu akan menyebabkan audio yang dimasukkan ke **[AUX IN]** jack dikeluarkan dari **[OUTPUT]** jack, sehingga terjadi umpan balik yang dapat merusak kedua perangkat.

[CATATAN]

- Gunakan kabel audio dan adaptor colokan dengan resistansi nol.
- Saat menghubungkan perangkat monaural, gunakan **[L/L+R]** jack.

Mematikan Speaker Keyboard

Atur "Speaker" ([halaman 112](#), [Fungsi 078](#) (PSR-E583)/[Fungsi 077](#) (PSR-E483) pada tampilan pengaturan Fungsi ke "3 Speaker Mati."

Memutar Perangkat Audio Eksternal melalui Internal Speaker

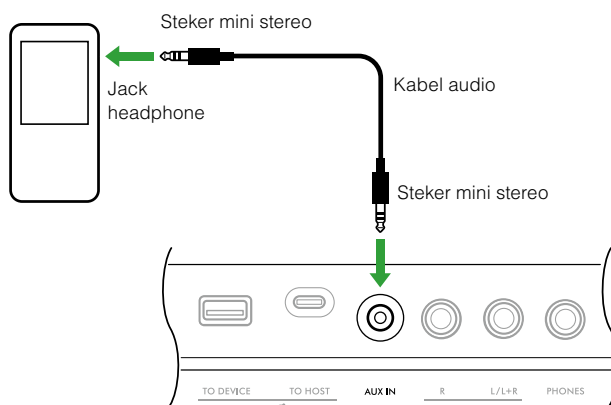
Menghubungkan perangkat audio, seperti ponsel pintar, ke jack instrumen memungkinkan Anda untuk mengeluarkan suara dari perangkat audio melalui speaker instrumen. **[AUX IN]** Ini memungkinkan Anda memainkan keyboard bersamaan dengan pemutaran dari perangkat audio, untuk latihan atau pertunjukan.

PEMBERITAHUAN

- Untuk menghindari kerusakan pada perangkat apa pun, pertama-tama nyalakan perangkat eksternal yang suaranya akan diputar melalui speaker instrumen, lalu nyalakan instrumen tersebut. Saat mematikan peralatan, matikan dulu instrumennya, kemudian perangkat eksternalnya.

- 1 Hubungkan jack headphone perangkat audio ke jack instrumen dengan menggunakan kabel audio. **[AUX IN]**

Opsi Koneksi



[CATATAN]

- Jika Anda menggunakan komputer atau perangkat pintar seperti ponsel pintar atau tablet, Anda juga dapat menghubungkannya ke terminal untuk memutar audio dari perangkat tersebut melalui speaker instrumen (**[USB TO HOST]**, [halaman 99](#), [102](#)).

- 2 Nyalakan perangkat audio, lalu instrumen musiknya.
- 3 Mulai pemutaran dari perangkat audio yang terhubung.
Suara dari perangkat audio dikeluarkan melalui speaker instrumen tersebut.
- 4 Sesuaikan keseimbangan volume antara perangkat audio dan instrumen.

Atur volume playback perangkat audio, lalu atur volume keseluruhan dengan memutar kontrol volume pada instrumen. **[MASTER VOLUME]**

HALAMAN BERIKUTNYA

CATATAN

- Tombol-tombol tersebut memungkinkan Anda untuk menyesuaikan keseimbangan volume antara input audio eksternal dan Style/Lagu. Untuk detailnya, lihat [halaman 47](#) pada [halaman 49](#).
- Volume audio input dari **[AUX IN]** jack dapat diatur di tampilan pengaturan fungsi ([halaman 111](#), [Fungsi 069](#) (PSR-E583)/[Fungsi 068](#) (PSR-E483)). Meningkatkan volume hingga lebih dari 50 dapat menyebabkan suara perangkat audio menjadi terdistorsi.

5 Mainkan keyboard bersama dengan suara dari perangkat audio.

CATATAN

- Anda dapat mengecilkan volume atau membisukan bagian melodi dari pemutaran audio. Silakan lihat prosedur pada bagian berikut, "Menggunakan Peredam Melodi."

6 Setelah selesai menampilkan pertunjukan Anda, hentikan pemutaran dari perangkat audio.

Menggunakan Peredam Melodi

Fungsi ini memungkinkan Anda untuk mengurangi volume bagian melodi dari audio yang diputar melalui speaker instrumen dari perangkat audio eksternal atau komputer yang terhubung ke jack atau terminal. **[AUX IN] [USB TO HOST]** Fungsi ini berguna untuk berlatih bagian melodi bersamaan dengan pemutaran audio.

Tentukan pengaturan di layar pengaturan fungsi ([halaman 112](#)).

- [Fungsi 072](#) (PSR-E583)/[Fungsi 071](#) (PSR-E483) **"Peredam Melodi"**:
Mengaktifkan dan menonaktifkan fungsi Peredam Melodi.
- [Fungsi 073](#) (PSR-E583)/[Fungsi 072](#) (PSR-E483) **"Pan Penekan Melodi"**:
Menyesuaikan posisi untuk meredam melodi.

CATATAN

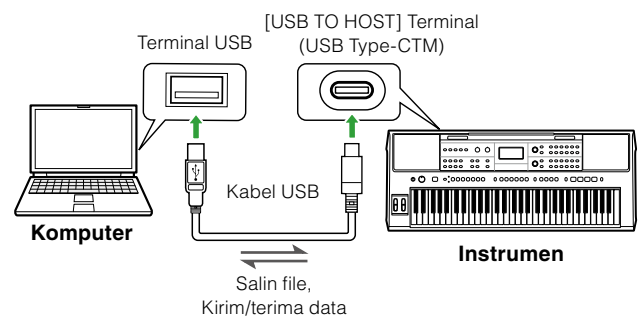
- Ketika perangkat audio terhubung ke **[USB TO HOST]** terminal dan "Audio Loopback" ([halaman 111](#), [Fungsi 071](#) (PSR-E583)/[Fungsi 070](#) (PSR-E483)) pada tampilan pengaturan Fungsi diatur ke "Off," fungsi Melody Suppressor tidak dapat digunakan.

Menghubungkan ke Komputer

Menghubungkan instrumen ke komputer menggunakan kabel USB memungkinkan Anda melakukan hal berikut:

- **Salin file, seperti Style dan Lagu**
- **Simpan file cadangan ([halaman 114](#)) ke komputer**
- **Mengirim dan menerima data MIDI**
- **Mengirim dan menerima data audio (fungsi Antarmuka Audio USB)**

Opsi Koneksi



Tindakan Pencegahan untuk Menggunakan Terminal [USB TO HOST]

Saat menghubungkan komputer ke terminal, perhatikan hal-hal berikut untuk mencegah kehilangan data akibat komputer atau instrumen yang macet (hang). [USB TO HOST]

PEMBERITAHUAN

- Kabel USB harus bertipe A-C atau C-C dan panjangnya kurang dari 3 meter. Selain itu, gunakan kabel yang tidak hanya untuk pengisian daya tetapi juga mendukung komunikasi data sesuai dengan standar USB.
- Sebelum menghidupkan/mematikan instrumen atau menyambungkan/melepaskan kabel USB, pastikan untuk memperhatikan hal-hal berikut.
 - Tutup semua aplikasi.
 - Pastikan tidak ada data yang dikirim dari instrumen tersebut. (Data dikirim dari instrumen setiap kali Anda memainkan keyboard atau memainkan sebuah Lagu.)
- Tunggu setidaknya 6 detik antara menghidupkan/mematikan perangkat atau menyambungkan/melepaskan kabel USB.

Jika komputer atau perangkat berhenti berfungsi, mulai ulang aplikasi atau komputer, atau matikan perangkat, lalu hidupkan kembali.

Menyalin File Lagu, File Style, atau File Cadangan

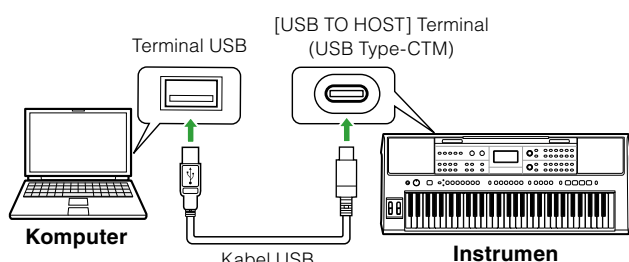
Bagian ini menjelaskan dua operasi berikut.

- Menyalin file Lagu (MIDI) / Style dari komputer ke instrumen.
- Menyalin file cadangan (.BUP, [halaman 114](#)) dari instrumen ke komputer

Fitur yang disebut "Mode Penyimpanan" digunakan untuk mengimpor atau mengekspor file. Fitur ini memungkinkan Anda untuk mengelola file dengan mudah dari komputer.

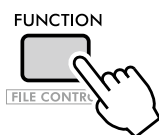
- 1 Matikan alat tersebut.
- 2 Hubungkan komputer ke [USB TO HOST] terminal ([halaman 12](#)) pada panel belakang dengan menggunakan kabel USB.

Opsi Koneksi



Untuk tindakan pencegahan dalam melakukan koneksi, lihat "Tindakan Pencegahan untuk Menggunakan Terminal" pada bagian yang ditentukan. [USB TO HOST]. [halaman 99](#)

- 3 Nyalakan alat tersebut.
- 4 Tekan tombol tersebut untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi. [FUNCTION]



- 5 Putar kenop hingga "Mode Penyimpanan" ([Fungsi 077 \(PSR-E583\)/Fungsi 076 \(PSR-E483\)](#)) ditampilkan di baris tampilan atas. [VOICE]

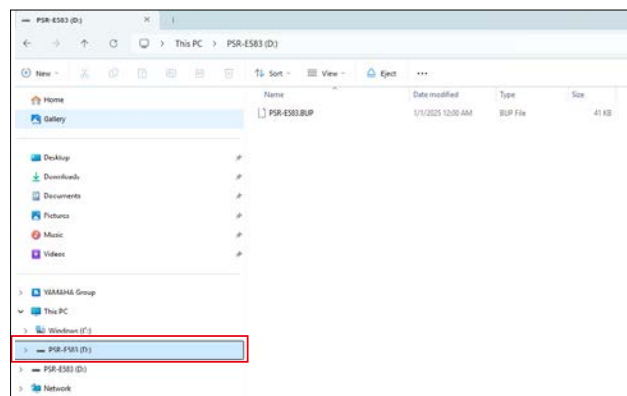


- 6 Putar kenop untuk mengatur "Mode Penyimpanan" ke "Aktif." [STYLE]



- 7 Dari layar komputer, temukan file Backup (.BUP). Setelah memasuki Mode Penyimpanan pada Langkah 6, drive untuk instrumen akan dibuat dan aplikasi Explorer akan dimulai secara otomatis di layar komputer. File Backup diberi nama sebagai berikut:
 - PSR-E583: PSR-E583.BUP
 - PSR-E483: PSR-E483.BUP

Misalnya: Untuk Windows 11

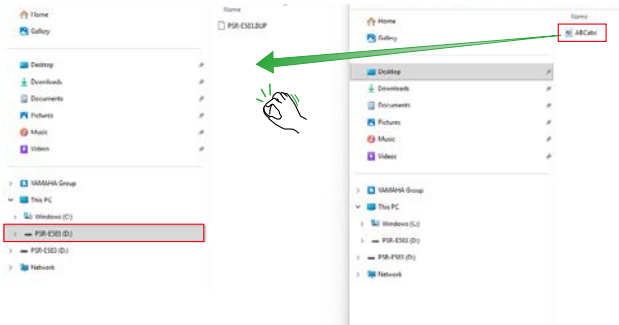


CATATAN

- Jika instrumen tidak memiliki ruang kosong yang cukup, pesan kesalahan akan muncul pada instrumen saat Mode Penyimpanan diaktifkan. Buka aplikasi seperti File Explorer di komputer, lalu hapus file Song dan file Style dari instrumen untuk mengosongkan ruang penyimpanan.

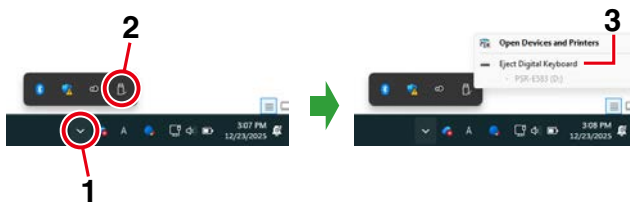
8 Dari komputer, lakukan operasi Penyalinan File.

- Bila Anda ingin menggunakan file Lagu atau Style di komputer, salin file yang diinginkan dari drive komputer ke drive instrumen.
- Saat menyimpan file Backup pada instrumen ke komputer, salin file Backup (.BUP) pada drive instrumen ke drive komputer.



9 Setelah proses penyalinan selesai, keluarkan drive instrumen dari komputer.

Untuk Windows 11, klik "Eject Digital Keyboard" seperti yang ditunjukkan pada ilustrasi di bawah ini.



10 Putar [STYLE] kenop untuk mengatur "Mode Penyimpanan" ke "Nonaktif."



11 Untuk kembali ke tampilan utama (halaman 14) dari Mode Penyimpanan, tekan [SHIFT] tombol.



12 Lepaskan kabel USB yang menghubungkan instrumen dan komputer.

13 Putar file-file tersebut pada instrumen untuk memeriksa apakah file-file tersebut telah disalin dengan benar (halaman 102).

PEMBERITAHUAN

- Sebelum mencabut kabel USB dari komputer, pastikan untuk mengeluarkan drive instrumen dari komputer dengan aman (langkah 9). Jika tidak, file-file tersebut mungkin akan rusak.
- Jangan mengganti nama file cadangan (dengan ekstensi .BUP) di komputer. Jika tidak, data cadangan tidak dapat lagi diimpor ke dalam instrumen.
- Saat file cadangan diimpor kembali ke instrumen, pengaturan instrumen yang saat ini ditentukan akan ditimpa dengan isi file cadangan tersebut. Harap dicatat bahwa Lagu Pengguna dan file Style yang tersimpan juga akan ditimpa.
- Jangan membuat folder di drive instrumen. Jika tidak, file yang disalin mungkin tidak dikenali dengan benar oleh perangkat tersebut.
- Jangan memformat drive instrumen. Jika tidak, instrumen tersebut mungkin akan berhenti berfungsi dengan baik.

File yang Dapat Disalin (Sekitar Total 1,5 MB)

- **File Style (ekstensi .STY)**
Meskipun instrumen ini tidak memiliki fungsi untuk membuat file Style, ia dapat mengimpor file Style yang dibuat pada perangkat lain. Ukuran maksimum untuk satu file Style adalah 50 KB. File yang melebihi batas ini tidak akan dikenali oleh perangkat.
- **File lagu (ekstensi .MID)**
File lagu yang telah dibuat pada instrumen lain atau komputer dapat disalin ke instrumen ini. Harap dicatat bahwa tidak dimungkinkan untuk menyalin Lagu Pengguna yang dibuat pada instrumen ini sebagai file individual ke komputer.
- **File Backup (.BUP)**
Data dalam instrumen dapat disimpan sebagai satu file Backup tunggal. Untuk detail mengenai informasi apa yang disimpan, lihat "Data dan Pengaturan yang di-Backup" (halaman 114).

Memeriksa File yang Disalin

Putar file-file tersebut pada instrumen untuk memastikan bahwa file-file tersebut telah disalin dengan benar.

● Berkas Style

Agar dapat menggunakan file Style yang telah disalin pada instrumen, Style tersebut harus dimuat terlebih dahulu. Setelah Style dimuat ke dalam instrumen, cobalah memainkannya.

Untuk detail tentang cara memuat file Style ke dalam instrumen, lihat [halaman 46](#).

Untuk detail tentang cara memutar file Style, lihat [halaman 34](#).

● Berkas Lagu

File lagu yang diimpor ditampilkan sebagai Lagu 13 ke atas.

- 1 Tekan tombol **MODE SELECT** untuk memilih mode Lagu.
- 2 Putar kenop **[STYLE]** untuk memilih lagu yang diimpor.
- 3 Tekan tombol **[▶ / ■ Mulai/Berhenti]** untuk memulai pemutaran lagu yang diimpor.

CATATAN

- Berkas yang disalin ke instrumen akan ditampilkan pada instrumen dengan urutan nama berkas sebagai berikut: simbol → nomor → alfabet.

● Backup Files

Periksa apakah pengaturan, termasuk Lagu Pengguna yang direkam dan file Style yang diimpor, telah dikembalikan ke pengaturan yang sesuai dengan file cadangan yang diimpor.

Mengirim/Menerima Data Antara Komputer/Perangkat Pintar dan Instrumen

Menghubungkan komputer atau perangkat pintar ke instrumen memungkinkan Anda untuk mengirim dan menerima data MIDI dan data audio.

Untuk detail mengenai cara menghubungkan komputer ke instrumen, lihat [halaman 99](#). Untuk detail mengenai cara menghubungkan perangkat pintar ke instrumen, lihat Manual Koneksi Perangkat Pintar di situs web ([halaman 2 dokumen ini](#)).

Mengirim/Menerima Data MIDI

• Mengirim:

Informasi kinerja dari instrumen dapat dikirim ke dan disimpan di komputer atau perangkat pintar.

• Menerima:

Lagu MIDI yang sedang diputar di komputer atau perangkat pintar dapat diputar melalui speaker instrumen tersebut.

[Example]

Menggunakan perangkat lunak produksi musik dan perangkat lunak notasi musik pada komputer.

Anda dapat memasukkan not ke dalam perangkat lunak produksi musik atau perangkat lunak notasi musik dengan menggunakan keyboard instrumen tersebut.

Mengirim/Menerima Data Audio (Fungsi Audio USB)

Anda dapat mendengarkan data audio yang diputar di komputer atau perangkat pintar melalui speaker instrumen, atau mengirimkan performa instrumen sebagai data audio ke komputer.

Untuk Windows:

Diperlukan driver USB khusus, "Yamaha Steinberg USB Driver," untuk mengirim dan menerima data audio. Unduh "Yamaha Steinberg USB Driver" di halaman web berikut, lalu instal driver tersebut ke komputer Anda. Untuk detail mengenai instalasi, lihat Panduan Instalasi yang disertakan dalam file unduhan.

<https://manual.yamaha.com/mi/rt/psr-e483/software/>

Untuk Mac:

Karena driver standar yang disediakan oleh macOS dapat digunakan, instalasi driver tidak diperlukan.

PEMBERITAHUAN

- Saat menggunakan perangkat ini dengan perangkat lunak produksi musik seperti DAW (Digital Audio Workstation), atur "Audio Loopback" ([halaman 111](#), [Fungsi 071](#) (PSR-E583)/[Fungsi 070](#) (PSR-E483)) pada tampilan pengaturan Fungsi ke "Nonaktif." Jika fungsi tersebut diatur ke "Aktif," campuran data audio dan audio instrumen akan dikirim ke DAW, yang dapat menyebabkan umpan balik dan kebisingan.

CATATAN

- Volume input audio dari **[USB TO HOST]** terminal tidak dapat diatur dengan **[MASTER VOLUME]** pengendali. Ingatlah hal ini saat mencampur performa keyboard dan suara input audio untuk perekaman DAW.

Menggunakan Aplikasi

Menghubungkan instrumen ke komputer atau perangkat pintar memungkinkan Anda menggunakan aplikasi yang kompatibel dengan instrumen tersebut. Dengan aplikasi semacam itu, Anda dapat dengan mudah mengkonversi lagu MIDI favorit Anda menjadi file Style, merekam penampilan instrumen, atau mentransfer data dari instrumen Anda.

Untuk detail mengenai cara menghubungkan komputer ke instrumen, lihat [halaman 99](#). Untuk detail mengenai cara menghubungkan perangkat pintar ke instrumen, lihat Manual Koneksi Perangkat Pintar di situs web ([halaman 2](#) dokumen ini).

Aplikasi Kompatibel

● Aplikasi Komputer



Lagu MIDI ke Style

Aplikasi ini secara otomatis mengkonversi lagu SMF (Standard MIDI Files dengan ekstensi .MID) menjadi file Style (dengan ekstensi .STY). Ini memungkinkan Anda memainkan lagu favorit Anda sebagai Style pada instrumen tersebut.

● Aplikasi Perangkat Pintar



Rec'n'Share

Anda dapat memfilmkan, merekam, dan mengedit penampilan instrumen Anda serta mengunggah data tersebut ke internet, seperti media sosial.



MusicSoft Manager

Anda dapat mentransfer data lagu yang dibuat secara eksternal (MIDI) dari perangkat pintar Anda ke instrumen, dan menyimpan file cadangan instrumen (.BUP) ke perangkat pintar Anda.

Untuk detail mengenai aplikasi tersebut, silakan kunjungi situs web berikut.

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

CATATAN

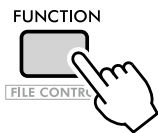
- Kabel USB harus Tipe A-C atau C-C dan panjangnya kurang dari 3 meter.
- Volume masukan audio dari **[USB TO HOST]** terminal dapat disesuaikan di pengaturan fungsi tampilan ([halaman 111](#), [Fungsi 070](#) (PSR-E583)/[Fungsi 069](#) (PSR-E483)).

Pengaturan Fungsi

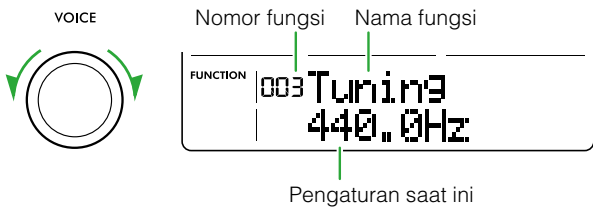
Pengaturan Fungsi menyediakan akses ke berbagai parameter instrumen secara detail seperti Penalaan, Titik Pisah, Voice, dan Efek. Temukan item yang diinginkan dalam Daftar Fungsi (halaman 104 hingga halaman 113), lalu ikuti petunjuk di bawah ini.

Prosedur Dasar untuk Pengaturan Fungsi

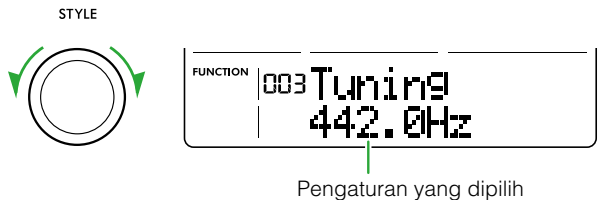
- 1 Tekan tombol [FUNCTION] untuk menampilkan tampilan pengaturan Fungsi.



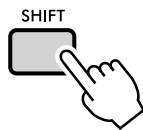
- 2 Putar kenop hingga nama dan nomor Fungsi yang diinginkan ditampilkan. [VOICE]



- 3 Putar kenop untuk memilih pengaturan. [STYLE]
Untuk kembali ke pengaturan default, tekan tombol [+ / YES] dan [- / NO] secara bersamaan.



- 4 Tekan tombol [SHIFT] untuk keluar dari tampilan pengaturan Fungsi.



Daftar Fungsi

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
Umum							
001	001	Kunci Tempo	Tempo Lock	On/Off	Off	Menentukan apakah tempo juga berubah saat Style diubah. - Aktif: Tempo sebelum Style diubah akan dipertahankan, terlepas dari apakah perubahan dilakukan selama pemutaran Style atau tidak. - Nonaktif: Jika Style diubah selama pemutaran Style, tempo sebelum Style diubah akan dipertahankan. Jika Style diubah saat pemutaran Style dihentikan, tempo akan berubah ke tempo default dari Style yang baru dipilih.	
002	002	Transpose	Transpose	-12 to +12	0	Mengatur tinada dalam seminada.	
003	003	Penalaan	Tuning	427.0 Hz to 453.0 Hz	440.0 Hz	Menentukan nada keseluruhan instrumen dalam peningkatan sekitar 0,2 Hz.	✓
004	004	Pitch Bend Range	PB Range	1 to 12	2	Menentukan rentang perubahan untuk pembengkokan nada.	

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
005	005	Titik Pisah	Split Point	036: C1 to 096: C6	054: F#2/G#2	Menentukan titik untuk membagi papan ketik menjadi area kiri dan kanan. Tombol yang ditentukan dan tombol-tombol di sebelah kirinya menjadi area sebelah kiri (area Pengiring Otomatis).	✓
006	006	Touch Response	TouchResponse	1: Soft 2: Medium 3: Hard 4: Off	2: Medium	Fungsi ini mengontrol bagaimana volume suara berubah sesuai dengan seberapa keras Anda menekan tombol. Menentukan sensitivitas saat memainkan keyboard (kecepatan perubahan volume bergantung pada kekuatan Anda memainkan keyboard). Untuk detail mengenai pengaturan, lihat halaman 18 .	✓
Voice Utama							
007	007	Volume Suara Utama	M.Volume	0 to 127	*	Menentukan volume Voice Utama.	
008	008	Octave	M.Octave	-2 to +2	*	Menentukan rentang oktaf untuk Voice Utama.	
009	009	Pan	M.Pan	L63 to L01, C, R01 to R63	*	Menentukan panning (posisi di mana audio terdengar) dari Voice utama.	
010	010	Reverb Depth	M.Reverb	0 to 127	*	Menentukan jumlah Reverb yang diterapkan pada Voice Utama.	
011	011	Chorus Depth	M.Chorus	0 to 127	*	Menentukan jumlah Chorus yang diterapkan pada Voice Utama.	
012	012	Waktu Attack	M.Attack	0 to 127	64	Menentukan seberapa cepat volume Voice utama mencapai Attack level. Semakin besar nilainya, semakin lambat attack rate. Semakin kecil nilainya, semakin cepat laju serangannya.	
013	013	Waktu Release	M.Release	0 to 127	64	Menentukan seberapa cepat volume Voice utama turun ke 0 saat tombol dilepas. Semakin besar nilainya, semakin lama sustain-nya. Semakin kecil nilainya, semakin pendek sustain-nya.	
014	014	Filter Cutoff	M.Cutoff	0 to 127	64	Menentukan frekuensi cutoff. Semakin tinggi nilainya, semakin cerah suaranya.	
015	015	Filter Resonance	M.Resonance	0 to 127	64	Menentukan jumlah resonansi yang diterapkan pada frekuensi cutoff. Semakin tinggi nilainya, semakin besar penekanan pada frekuensi pada frekuensi cutoff, yang dapat mengakibatkan puncak yang berlebihan.	

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
Voice Ganda							
016	016	Volume Suara Ganda	D.Volume	0 to 127	*	Menentukan volume Voice Ganda.	
017	017	Octave	D.Octave	−2 to +2	*	Menentukan rentang oktaf untuk Suara Ganda.	
018	018	Pan	D.Pan	L63 to L01, C, R01 to R63	*	Menentukan panning (posisi stereo tempat audio terdengar) dari Dual Voice.	
019	019	Reverb Depth	D.Reverb	0 to 127	*	Menentukan jumlah Reverb yang diterapkan pada Voice Ganda.	
020	020	Chorus Depth	D.Chorus	0 to 127	*	Menentukan jumlah Chorus yang diterapkan pada Voice Ganda.	
021	021	Waktu Attack	D.Attack	0 to 127	64	Menentukan seberapa cepat volume Dual Voice mencapai level Attack. Semakin besar nilainya, semakin lambat laju serangan. Semakin kecil nilainya, semakin cepat laju serangan.	
022	022	Waktu Release	D.Release	0 to 127	64	Menentukan seberapa cepat volume Dual Voice turun ke 0 saat tombol dilepas. Semakin besar nilainya, semakin lama sustain-nya. Semakin kecil nilainya, semakin pendek sustain-nya.	
023	023	Filter Cutoff	D.Cutoff	0 to 127	64	Menentukan frekuensi cutoff. Semakin tinggi nilainya, semakin cerah suaranya.	
024	024	Filter Resonance	D.Resonance	0 to 127	64	Menentukan jumlah resonansi yang diterapkan pada frekuensi cutoff. Semakin tinggi nilainya, semakin besar penekanan pada frekuensi pada frekuensi cutoff, yang dapat mengakibatkan puncak yang berlebihan.	
Suara Terpisah							
025	025	Volume Suara Terpisah	S.Volume	0 to 127	*	Menentukan volume Voice Pisah.	
026	026	Octave	S.Octave	−2 to +2	*	Menentukan rentang oktaf untuk Suara Terpisah (Split Voice).	
027	027	Pan	S.Pan	L63 to L01, C, R01 to R63	*	Menentukan panning (posisi stereo tempat audio terdengar) dari Split Voice.	
028	028	Reverb Depth	S.Reverb	0 to 127	*	Menentukan jumlah Reverb yang diterapkan pada Split Voice.	
029	029	Chorus Depth	S.Chorus	0 to 127	*	Menentukan jumlah Chorus yang diterapkan pada Split Voice.	

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
Style							
030	030	Volume Style	Style Volume	0 to 127	100	Menentukan volume Style tersebut.	✓
031	031	Fingering Type	Fin9. Type	1: Multi Finger 2: Smart Chord	1: Multi Finger	Saat memutar ulang sebuah Style, ini menentukan metode memainkan akord (Tipe Penjarian) di area Pengiring Otomatis. Untuk detail mengenai Jenis-Jenis Penjarian, lihat halaman 36 .	✓
032	032	Tuts Style	Style Key	FL7 to FL1, SP0 to SP7 FL7 (7 ♭): C♭ Major/A♭ minor SP0 (no key signature): C Major/A minor SP7 (7 #): C# Major/A# minor	SP0 (no key signature): C Major/ A minor	Saat "Tipe Penjarian" diatur ke "Smart Chord (Chord Cerdas)": Menentukan kunci lagu berdasarkan jumlah tanda kres (#) dan mol (♭) yang ditunjukkan dalam partitur. Jika kunci nada diatur dengan benar, cukup mainkan nada dasar dari sebuah akor, dan akor yang sesuai dengan lagu tersebut akan dimainkan secara otomatis. - FL7 ke FL1: Ketika sebuah lagu memiliki 1 hingga 7 mol (♭) - SP0: Ketika sebuah lagu tidak memiliki nada kres atau mol - SP1 hingga SP7: Ketika sebuah lagu memiliki 1 hingga 7 tanda kres (#)	
033	033	Kemajuan Chord	Chord Prog.	001 to 110	001	Menentukan progresi chord yang akan dimainkan menggunakan fungsi Auto Chord Play (halaman 38). Untuk detail mengenai progresi chord, lihat Daftar Data di situs web.	
Lagu							
034	034	Volume Lagu	Song Volume	0 to 127	100	Menentukan volume Lagu.	✓
035	035	Voice Melodi Lagu	MelodyVcCh9	001 to 860	**	Mengubah Voice Melodi dari Lagu yang dipilih ke Voice yang Anda inginkan. Untuk detail tentang cara mengubah pengaturan, lihat halaman 56 .	
Pengulang							
036	036	Batalkan Looper	Looper Undo	1: Last Event 2: Last Timing 3: Last Loop	1: Last Event	Menentukan bagian mana yang akan dibatalkan dan direkam ulang saat menggunakan fungsi Looper. 1: Last Event..... Membatalkan nada tunggal terakhir yang direkam. 2: Pengaturan Waktu Terakhir..... Membatalkan akord terakhir yang direkam. 3: Putaran Terakhir Loop Terakhir	
037	037	Volume Pengulang	LooperVolume	0 to 127	100	Menentukan volume frasa yang direkam dengan fungsi Looper.	

Pengaturan Fungsi

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
Nada Piano							
038	038	Jenis Reverb	Reverb	01 to 04: Hall 05: Cathedral 06 to 09: Room 10 to 12: Stage 13 to 15: Plate 16: Off	**	Menentukan jenis Reverb (halaman 31). Untuk detail mengenai jenis-jenis Reverb, lihat Daftar Data di situs web.	
039	039	Tingkat Reverb Total	Reverb Level	0 to 127	64	Menentukan jumlah efek Reverb yang diterapkan.	
040	040	Jenis Chorus	Chorus	1 to 3: Chorus 4 to 6: Flanger 7: Celeste 8: Off	**	Menentukan jenis Chorus (halaman 31). Untuk detail mengenai jenis-jenis Chorus, lihat Daftar Data di situs web.	
041	041	Jenis Master EQ	Master EQ	1: Standard 2: Bright 1 3: Bright 2 4: Mellow 1 5: Mellow 2	1: Standard	Menentukan suara yang dihasilkan oleh speaker internal instrumen. Untuk detail mengenai jenis Master EQ, lihat halaman 32 .	✓
Mikrofon							
042	042	Volume Mikrofon	Mic Volume	0 to 127	Depends on the mic type	Menentukan volume input mikrofon.	✓
043	043	Pan	Mic Pan	L63 to L01, C, R01 to R63	Depends on the mic type	Menentukan panning (posisi stereo di mana audio terdengar) dari input mikrofon. Namun, jika mikrofon dimatikan atau tipe Mikrofon diatur ke "BICARA", maka akan ditampilkan "---", dan parameter ini tidak dapat diatur.	✓
044	044	Reverb Depth	Mic Reverb	0 to 127	Depends on the mic type	Menentukan jumlah Reverb yang diterapkan pada input mikrofon. Namun, jika mikrofon dimatikan atau tipe Mikrofon diatur ke "BICARA", maka akan ditampilkan "---", dan parameter ini tidak dapat diatur.	✓
045	045	Chorus Depth	Mic Chorus	0 to 127	Depends on the mic type	Menentukan jumlah Chorus yang diterapkan pada input mikrofon. Namun, jika mikrofon dimatikan atau tipe Mikrofon diatur ke "BICARA", maka akan ditampilkan "---", dan parameter ini tidak dapat diatur.	✓
Pengambilan Sampel							
046	046	Bagian Tanpa Suara	Blank Cut	On/Off	On	Menentukan apakah bagian diam ("Aktif") atau tidak ("Nonaktif") dipotong secara otomatis di awal dan akhir pengambilan sampel.	✓
047	047	Volume Pad Pengambilan Sampel	Sampling Vol	000 to 127	100	Menentukan volume sampel yang disimpan ke bantalan QUICK SAMPLING.	
048	048	Pemutaran Sinkronisasi Pengambilan Sampel	SamplingSync	On/Off	Off	Menentukan apakah sampel diputar kembali segera saat tombol QUICK SAMPLING ditekan, atau apakah sampel diputar kembali dari awal birama secara sinkron dengan pemutaran Gaya/Lagu.	

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
Harmoni/Arpeggio							
049	049	Jenis Harmoni	Harmony	01 to 26	*	Menentukan jenis Harmoni. Untuk detail mengenai jenis-jenis Harmony, lihat Daftar Data di situs web.	
050	050	Volume Harmoni	Harmony Vol	0 to 127	*	Menentukan volume efek Harmoni.	
051	051	Jenis Arpeggio	Arpeggio	001 to 164	*	Menentukan jenis Arpeggio. Untuk detail mengenai jenis-jenis Arpeggio, lihat Daftar Data di situs web.	
052	052	Arpeggio Velocity	Arp Velocity	1: Original 2: Key	**	Menentukan kecepatan dan kekuatan saat arpeggio diputar kembali. 1: Original ...Setiap arpeggio dimainkan dengan kekuatan standarnya terlepas dari seberapa keras tuts ditekan. 2: KeyArpeggio dimainkan kembali dengan kekuatan yang digunakan untuk menekan tuts.	
053	053	Arpeggio Quantize	Arp Quantize	1: Off 2: 1/4 3: 1/8 4: 1/16	**	Mengonfirmasi/mengubah pengaturan Kuantisasi Arpeggio. Arpeggio Quantize adalah fungsi yang mengoreksi pengaturan waktu audio Arpeggio agar sesuai dengan pemutaran dan pengaturan waktu Lagu atau Style. 1: OffTidak ada koreksi yang dilakukan. 2: 1/4.....Memperbaiki pengaturan waktu agar sinkron dengan not seperempat. 3: 1/8.....Memperbaiki pengaturan waktu agar sinkron dengan not seperdelapan. 4: 1/16.....Memperbaiki pengaturan waktu agar sinkron dengan not seperenam belas.	
Pedal							
054	054	Foot Switch	Foot Switch	1: Sustain 2: Arpeggio Hold 3: Sustain+Arpeggio Hold 4: Articulation	1: Sustain	Menentukan fungsi yang diberikan pada pedal (saklar kaki) yang terhubung ke [FOOT SWITCH] colokan. 1: Sustain..... Suara tetap terdengar, bahkan setelah tuts dilepas, selama pedal ditekan. 2: Arpeggio Hold..... Pemutaran arpeggio terus berlanjut, bahkan setelah tuts dilepas, selama pedal ditekan. 3: Sustain+Arpeggio Hold Suara dipertahankan dan pemutaran arpeggio berlanjut, bahkan setelah tuts dilepas, selama pedal ditekan. 4: Articulation Efek artikulasi diterapkan selama pedal ditekan.	

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
055	-	Pengontrol Kaki	Foot Control	1: All 2: Keyboard	1: All	Menentukan bagian yang volumenya disesuaikan dengan pengontrol kaki yang terhubung ke jack. [FOOT CONTROLLER] 1: All Semua bagian seperti Suara keyboard, Gaya, Lagu, dan suara yang diulang dan disampel, tetapi tidak termasuk audio dari jack dan terminal. [MIC INPUT][AUX IN] [USB TO HOST][USB TO DEVICE] 2: Keyboard..... Hanya Suara keyboard (Utama, Ganda, dan Terpisah)	
Penalaan Skala (Temperamen)							
056	055	Skala	Scale	1: Equal (equal temperament) 2: Pure Major 3: Pure Minor 4: Bayat (Arabic) 5: Rast (Arabic)	1: Equal (equal temperament)	Menentukan temperamen yang akan digunakan. Jika temperamen diubah, nada setiap tuts akan berubah. Jika temperamen asli telah disetel dengan menggunakan Fungsi 058 (PSR-E583)/ 057 (PSR-E483) dan Fungsi 059 (PSR-E583)/ 058 (PSR-E483), "(Diedit)" akan ditampilkan di layar. Memilih pengaturan antara 1 dan 5 akan menyebabkan temperamen asli hilang.	
057	056	Base Note	Base Note	01: C, 02: C#/D $\flat$, 03: D, 04: D#/E $\flat$, 05: E, 06: F, 07: F#/G $\flat$, 08: G, 09: G#/A $\flat$, 10: A, 11: A#/B $\flat$, 12: B	01: C	Menentukan nada tonik dari tangga nada. Pastikan untuk memilih nada dasar (atau tonik) yang sesuai ketika pengaturan "Skala" selain "Setara" telah dipilih, atau ketika temperamen asli telah dibuat dengan menggunakan fungsi Tala.	
058	057	Notasi Penalaan	Tune Note	01: C, 02: C#/D $\flat$, 03: D, 04: D#/E $\flat$, 05: E, 06: F, 07: F#/G $\flat$, 08: G, 09: G#/A $\flat$, 10: A, 11: A#/B $\flat$, 12: B	01: C	Menentukan nada dari masing-masing not. Anda dapat menggunakan fungsi ini untuk mengatur temperamen Anda sendiri.	
059	058	Penalaan	Tune	-64 to 63	Depends on the scale	058 (PSR-E583)/057 (PSR-E483) "Nada Penalaan": Memilih not untuk mengatur nada. 059 (PSR-E583)/058 (PSR-E483) "Penalaan": Menentukan tinggi nada dari not tersebut. Menentukan perbedaan dari temperamen setara dalam satuan 1 sen (satuan nada yang setara dengan 1/100 dari semitone). Jika pengaturan untuk Fungsi 056 (PSR-E583)/055 (PSR-E483) "Skala" diubah setelah melakukan pengaturan di atas, semua pengaturan temperamen asli akan terhapus. Setelah membuat temperamen asli, kami sarankan untuk menyimpannya ke Memori Registrasi (halaman 71).	

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
Metronom							
060	059	Pembilang Tanda Birama	Time Sig Top	00 to 60	**	Menentukan tanda birama metronom.	
061	060	Penyebut Tanda Birama	Time Sig Btm	2 (half note) 4 (quarter note) 8 (eighth note) 16 (sixteenth note)	**	Menentukan panjang setiap ketukan metronom.	
062	061	Volume Metronom	MetronomVol	0 to 127	100	Menentukan volume Metronom.	✓
MIDI							
063	062	Local Control	LocalControl	On/Off	On	Menentukan apakah ("Aktif") atau tidak ("Nonaktif") keyboard instrumen mengontrol generator nada internal.	
064	063	External Clock	Ext Clock	On/Off	Off	Menentukan apakah pemutaran otomatis instrumen (Lagu, Style, dll.) disinkronkan dengan jam internal ("Aktif") atau jam eksternal ("Nonaktif").	
065	064	Keyboard Out	Keyboard Out	On/Off	On	Menentukan apakah informasi performa keyboard ("Nonaktif") atau tidak ("Aktif") dikirimkan sebagai pesan MIDI melalui [USB TO HOST] terminal.	
066	065	Style Out	Style Out	On/Off	Off	Menentukan apakah ("Aktif") atau tidak ("Nonaktif") informasi performa pemutaran Style dikirimkan sebagai pesan MIDI melalui [USB TO HOST] terminal.	
067	066	Lagu Keluar	Song Out	On/Off	Off	Menentukan apakah ("Aktif") atau tidak ("Nonaktif") informasi performa pemutaran lagu ditransmisikan sebagai pesan MIDI melalui [USB TO HOST] terminal.	
068	067	Pengiriman Awal	Initial Send	-	-	Memungkinkan Anda mengirim data pengaturan panel ke komputer. Tekan tombol [–/YES] untuk menjalankan operasi; tekan tombol [–/NO] untuk membatalkan operasi. Saat Anda merekam permainan keyboard Anda ke aplikasi komputer melalui MIDI, sebaiknya jalankan Fungsi ini segera setelah memulai perekaman.	
Audio							
069	068	Volume Audio [AUX IN]	Aux In Vol	0 to 127	50	Menentukan volume pemutaran audio yang dimasukkan dari [AUX IN] jack.	✓
070	069	Volume Audio [USB TO HOST]/ [USB TO DEVICE]	USB In Vol	0 sampai 127	100	Menentukan volume dari hal-hal berikut: • Input audio dari terminal [USB TO HOST] • Pemutaran file audio pada flash drive USB yang terhubung ke terminal. [USB TO DEVICE]	✓
071	070	Audio Loopback	Loopback	On/Off	On	Menentukan apakah input audio dari terminal digabungkan dengan performa instrumen, lalu dikeluarkan kembali ke komputer. [USB TO HOST] Untuk hanya mengeluarkan suara yang dimainkan pada instrumen ini ke komputer, atur parameter ini ke "Nonaktif".	✓

Pengaturan Fungsi

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
072	071	Penyembunyi Melodi	Melody Suppr	On/Off	Off	Saat audio dari perangkat audio eksternal yang terhubung ke jack atau komputer yang terhubung ke terminal dikeluarkan melalui speaker instrumen ini: [AUX IN] [USB TO HOST]. Menentukan apakah akan ("Aktif") atau ("Nonaktif") untuk membatalkan atau menurunkan volume bagian melodi.	
073	072	Pan Penyembunyi Melodi	MelSuppr Pan	L63 to L01, C, R01 to R63	C	Saat "Melody Suppressor" diatur ke "Aktif": Menentukan panning (posisi stereo tempat audio terdengar) untuk membatalkan atau menurunkan volume audio.	
Registration Freeze							
074	073	Pembekuan Style	Style Freeze	On/Off	Off	Atur ke "Aktif" untuk mencegah pengaturan Gaya berubah, melainkan mempertahankannya (membekukan) pada pengaturan saat ini, ketika pengaturan dipanggil kembali dari Memori Registrasi.	✓
075	074	Pembekuan Transpose	Trans Freeze	On/Off	Off	Atur ke "Aktif" untuk mencegah perubahan pengaturan Transpose, melainkan mempertahankannya (membekukan) pada pengaturan saat ini, ketika pengaturan dipanggil kembali dari Memori Registrasi.	✓
076	075	Pembekuan Voice	Voice Freeze	On/Off	Off	Atur ke "Aktif" untuk mencegah pengaturan Suara berubah, melainkan mempertahankannya (membekukan) pada pengaturan saat ini, ketika pengaturan dipanggil kembali dari Memori Registrasi.	✓
Penyimpanan							
077	076	Mode Penyimpanan	Storage Mode	On/Off	Off	Atur ke "Aktif" untuk mentransfer file antara instrumen dan komputer. Saat Mode Penyimpanan aktif, Anda tidak dapat memainkan instrumen tersebut.	
Speaker							
078	077	Speaker	Speaker	1: Phones Sw 2: Speaker On 3: Speaker Off	1: Phones Sw	Menentukan apakah audio akan dikeluarkan melalui speaker instrumen. 1: Phones Sw Saat headphone terhubung, suara akan keluar dari headphone, bukan dari speaker. Saat headphone tidak terhubung, audio akan dikeluarkan dari speaker. 2: Speaker On Audio akan dikeluarkan dari speaker, terlepas dari apakah headphone terhubung atau tidak. 3: Speaker Mati..... Audio tidak keluar dari speaker, terlepas dari apakah headphone terhubung atau tidak.	

Nomor Fungsi		Fungsi	Tampilan	Rentang/ Pengaturan	Nilai Default	Deskripsi	Backup ✓ : Ya
PSR-E583	PSR-E483						
Catu Daya							
079	078	Auto Power Off	AutoPowerOff	Disabled, 5/10/15/30/60/120 (minutes)	15 (minutes)	Menentukan waktu yang akan berlalu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis. Saat diatur ke "Dinonaktifkan," instrumen tidak akan mati secara otomatis.	✓
080	079	Battery	Battery	1: Alkaline 2: Ni-MH	1: Alkaline	Menentukan jenis baterai yang akan digunakan. 1: Alkaline ..Baterai alkali atau mangan 2: Ni-MHBaterai nikel metal hidrida isi ulang	✓
Bahasa							
081	080	Bahasa	Language	English/Japanese	English	Menentukan bahasa yang digunakan untuk menampilkan nama file pada flash drive USB, dan file yang ditransfer dari komputer ke instrumen. Namun, karakter dua byte tidak ditampilkan di layar, meskipun "Bahasa Jepang" dipilih.	✓

* Pengaturan yang sesuai secara otomatis ditentukan untuk kombinasi Voice yang dipilih.

** Pengaturan yang sesuai secara otomatis ditentukan untuk Style/Lagu/Arpeggio yang saat ini dipilih.

Backup dan Inisialisasi

Data dan Pengaturan yang Di-Backup

Data dan pengaturan berikut pada instrumen ini tetap tersimpan, bahkan setelah dimatikan. Area penyimpanan dibagi menjadi area Backup dan area Flash.

Area Backup (Reset dengan operasi Backup Clear)

- Lagu Pengguna ([halaman 60](#))
- Gaya yang dimuat dari perangkat eksternal (Gaya 346 hingga 355) ([halaman 46](#))
- Sampel disimpan ke pad QUICK SAMPLING ([halaman 73](#))
- Data Looper ([halaman 82](#))
- Data progresi akord pengguna ([halaman 39](#))
- Memori Registrasi (*1) ([halaman 70](#))
- Pengaturan fungsi (*1 *2) ([halaman 104](#))

*1 Data disimpan dan diperbarui saat instrumen dimatikan.

PEMBERITAHUAN

Jika instrumen dimatikan dalam keadaan berikut, pengaturan tidak akan disimpan, dan hasil operasi apa pun yang dilakukan setelah instrumen dihidupkan kembali akan hilang.

- Adaptor AC terputus saat memasok daya ke instrumen
- Kegagalan daya
- Daya baterai rendah atau tidak ada saat hanya baterai yang digunakan
- Adaptor AC terhubung saat hanya baterai yang digunakan

*2 Pengaturan Fungsi dengan tanda centang di kolom "Backup" dari Daftar Fungsi ([halaman 104](#) ... hingga ... [halaman 113](#)) dicadangkan.

Area memori flash (Atur ulang dengan operasi Flash Clear)

- Semua lagu disalin dari komputer ([halaman 102](#))
- Semua gaya disalin dari komputer ([halaman 102](#))

Backup files (.BUP)

- Semua data dan pengaturan di area Cadangan ditulis dari area Cadangan ke area Flash sebagai satu file terkompresi, "Backup file" (.BUP), ketika Mode Penyimpanan ([halaman 112](#)) diaktifkan dan perangkat berkomunikasi dengan komputer. Backup file yang telah ditulis dapat disimpan ke komputer.
- File Backup (.BUP) yang disimpan di komputer atau perangkat pintar dapat digunakan untuk memulihkan instrumen bila diperlukan. Setelah Mode Penyimpanan diaktifkan dan file Backup dari komputer disalin kembali ke instrumen, data dan pengaturan dari file Backup akan ditulis kembali ke area Backup saat Mode Penyimpanan dimatikan. Untuk detail tentang cara menyalin file Backup, lihat [halaman 100](#).

CATATAN

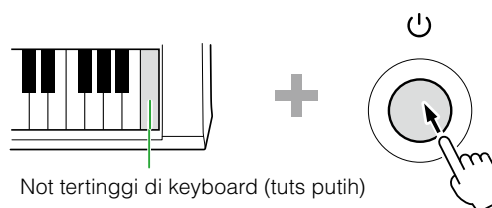
- Ukuran file Backup bervariasi tergantung pada jumlah data yang tersimpan di instrumen tersebut. Ukuran maksimumnya sekitar 618 KB.

Inisialisasi Instrumen

Menghapus Backup data dan mengembalikan semua pengaturan instrumen ke pengaturan pabrik disebut "inisialisasi."

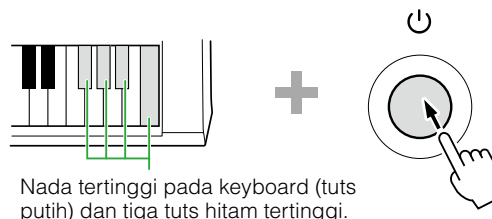
Menghapus Backup Data (Backup Clear)

Semua data di Backup area akan dihapus, dan semua pengaturan akan dikembalikan ke pengaturan pabrik. Sambil menekan tuts putih tertinggi, tekan sakelar [⏻] (Standby/On) untuk menghidupkan instrumen.



Menghapus File yang Ditransfer dari Komputer, dll. (Flash Clear)

Semua data di area Flash akan dihapus. Sambil menekan tuts putih tertinggi dan tiga tuts hitam tertinggi secara bersamaan, tekan tombol [⏻] (Standby/On) untuk menghidupkan instrumen.



PEMBERITAHUAN

- Sebelum melakukan inisialisasi, pastikan untuk mentransfer atau menyimpan ke komputer atau perangkat pintar semua data yang ingin Anda simpan. Melakukan inisialisasi dengan operasi Flash Clear juga dapat menghapus data apa pun yang telah Anda beli dan muat.

Diagram Blok

Diagram Blok

Ini menunjukkan koneksi (jalur sinyal) dari efek yang terpasang pada produk ini, memungkinkan Anda untuk melihat bagaimana efek diterapkan pada suara setiap bagian.

• Legenda

Konten yang terdapat di dalam : Ini adalah efek-efek yang sudah terpasang pada instrumen ini.

: Ini menunjukkan di mana sebuah garis bercabang menjadi beberapa bagian atau di mana beberapa bagian bergabung menjadi satu.

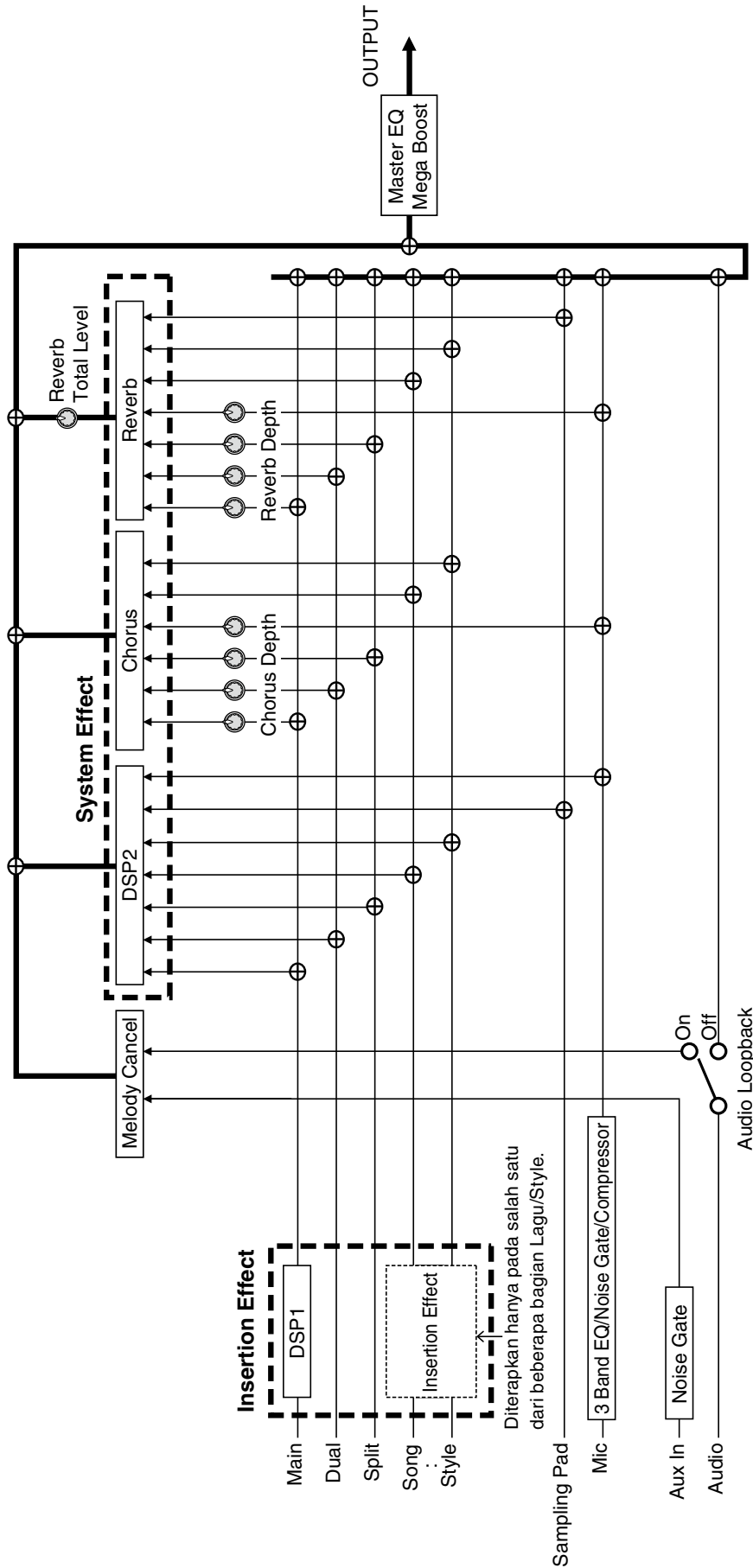
: Ini menunjukkan bahwa kedalamannya dapat disesuaikan.

• Membaca Diagram

Suara setiap bagian mengalir dari kiri ke kanan pada diagram di bawah ini, dan efek diterapkan sesuai urutan tersebut.

Sebagai contoh, sinyal Utama pertama-tama melewati DSP1, kemudian DSP2, Chorus, Reverb, dan akhirnya melalui Master EQ dan Mega Boost.

Tidak seperti Main, Dual dan Split tidak melewati DSP1, sehingga Anda dapat melihat bahwa DSP1 tidak diterapkan.



Pemecahan Masalah

Masalah	Kemungkinan Penyebab dan Solusi
Saat instrumen dihidupkan dengan menekan sakelar [⏻] (Standby/On), suara letupan akan dihasilkan untuk sementara waktu.	Hal ini normal dan menunjukkan bahwa instrumen sedang dialiri daya listrik.
Saat instrumen dihidupkan dengan menekan sakelar [⏻] (Standby/On), instrumen mati secara tiba-tiba dan tidak terduga.	Ini karena fungsi proteksi tegangan lebih telah diaktifkan. Jika adaptor AC selain yang ditentukan digunakan, instrumen dapat mati secara tiba-tiba dan tidak terduga. Gunakan hanya adaptor AC yang telah ditentukan.
Kebisingan dihasilkan melalui speaker dan/atau headphone instrumen tersebut.	Jika telepon seluler/smartphone digunakan (atau berdering) di dekat instrumen, hal itu dapat menimbulkan gangguan. Untuk mencegah hal ini, matikan ponsel/smartphone Anda, atau gunakan dalam mode Pesawat.
Instrumen tersebut akan mati secara otomatis, bahkan ketika tidak ada operasi yang dilakukan.	Hal ini disebabkan oleh fungsi Mati Secara Otomatis (halaman 8). Ubah waktu hingga instrumen mati secara otomatis, atau nonaktifkan fungsinya.
• Volume terlalu rendah. • Kualitas suaranya buruk. • Style/Lagu/Arpeggio berhenti tiba-tiba atau tidak mau dimainkan. • Data yang direkam, misalnya lagu, tidak diputar kembali dengan benar. • Layar LCD tiba-tiba menjadi gelap dan semua pengaturan panel diatur ulang. • Instrumen mati saat flashdisk USB dihubungkan.	Baterainya habis. Ganti semua baterai dengan baterai baru atau yang terisi penuh, atau gunakan adaptor AC.
Tidak ada suara yang dihasilkan ketika keyboard dimainkan.	Pastikan tidak ada headphone atau colokan konverter headphone yang terhubung ke [PHONES] jack (halaman 97).
Tidak ada suara yang dihasilkan saat Lagu atau Style diputar ulang.	Fungsi 078 (PSR-E583)/ Fungsi 077 (PSR-E483) "Speakers" (halaman 112) diatur ke "3 Speaker Mati." Atur ke "1 Phones SW" atau "2 Speaker Hidup."
Foot switch (untuk sustain) sepertinya menghasilkan efek berlawanan. Sebagai contoh, menekan sakelar kaki akan mematikan suara dan melepaskannya akan mempertahankan suara.	Hal ini terjadi karena Anda menginjak sakelar kaki saat menghidupkan instrumen, atau sakelar kaki terhubung/terputus saat instrumen sedang menyala. Matikan instrumen, lalu hidupkan kembali sambil berhati-hati agar tidak menginjak foot switch.
Saat memainkan keyboard, beberapa tuts tidak mengeluarkan suara saat ditekan secara bersamaan. Lebih jauh lagi, suara seakan terputus saat Style, Song, Arpeggio atau pad QUICK SAMPLING sedang dimainkan.	Jumlah polifoni maksimum (64 suara) telah terlampaui. Jika polifoni maksimum telah terlampaui, nada sebelumnya akan diredam dan nada berikutnya akan diprioritaskan.
Kualitas dan volume suara bervariasi tergantung tombol mana yang ditekan.	Agar dapat mereproduksi suara asli suatu instrumen dengan tepat, instrumen ini memiliki sampel instrumen asli di seluruh rentang keyboard-nya. Akibatnya, beberapa Suara mungkin memiliki kualitas suara dan volume yang berbeda tergantung pada jangkauannya.
Performa keyboard dan pemutaran Style/Song menghasilkan suara yang tidak terduga, seperti distorsi atau reverb berlebihan, yang tidak dapat dikembalikan ke keadaan normal.	Pengaturan yang tidak disengaja terjadi akibat pengoperasian kenop. Tekan tombol [PORTABLE GRAND] untuk mengatur ulang pengaturan panel.
Lagu/Style tidak dimulai meskipun tombol sudah ditekan. [START/STOP] Arpeggio tidak dapat dimulai meski tuts ditekan saat fungsi Arpeggio menyala.	Fungsi 064 (PSR-E583)/ Fungsi 063 (PSR-E483) "Jam Eksternal" (halaman 111) diatur ke "Aktif." Biasanya, "Jam Eksternal" harus diatur ke "Nonaktif."
Volume Style/Lagu terlalu rendah.	Tingkat volume untuk Style dan Lagu dapat diatur secara terpisah (halaman 107). Pastikan pengaturan volume untuk setiap fungsi tidak terlalu rendah.

HALAMAN BERIKUTNYA

Masalah	Kemungkinan Penyebab dan Solusi
Bagian Style selain Irama tidak menghasilkan suara.	Style (ACMP) tidak aktif. Tekan tombol KONTROL SEQUENCER [ACMP] sehingga menyala.
Saat Style tertentu dipilih, tidak ada ritme yang dimainkan bahkan setelah [START/STOP] tombol ditekan.	Style yang dipilih tidak menyertakan bagian irama. Tekan tombol SEQUENCER CONTROL [ACMP] sehingga menyala, lalu mainkan area tangan kiri keyboard (halaman 33) untuk memainkan bagian iringan dari Style.
Instrumen tidak dapat memasuki mode siaga perekaman audio.	Jika baterai digunakan untuk mengoperasikan instrumen, perekaman audio tidak tersedia. Gunakan adaptor AC.
Instrumen tidak merespons saat dioperasikan.	Fungsi 077 (PSR-E583)/ Fungsi 076 (PSR-E483) "Mode Penyimpanan" (halaman 112) diatur ke "Aktif." Atur "Mode Penyimpanan" ke "Nonaktif."
Style yang sesuai dengan chord yang dimainkan tidak diputar kembali.	Pengaturan untuk Fungsi 031 "Tipe Penjarian" (halaman 107) tidak sesuai dengan cara akord dimainkan. Periksa pengaturannya. Untuk detail tentang bagaimana pengaturan ini memengaruhi cara instrumen mengenali akord yang dimainkan, lihat halaman 44 ke 45 .
	Pengaturan untuk Fungsi 005 "Titik Pisah" (halaman 105) tidak benar. Tentukan pengaturan yang sesuai.
	Jika Fungsi 031 "Tipe Penjarian" (halaman 107) diatur ke "1 Multi Finger," respons berikut terhadap operasi pengguna dapat terjadi. Namun, ini normal. • Jika akor serupa dimainkan secara berurutan (seperti akor minor ketujuh diikuti oleh akor minor dengan nada dasar yang sama), Style mungkin tidak berubah. • Jika hanya dua tuts yang dimainkan, akord optimal akan terdeteksi berdasarkan akord yang terakhir dimainkan. • Jika satu oktaf dimainkan, hanya nada dasar yang akan terdengar dalam iringan.
Aplikasi perangkat pintar tidak mengenali instrumen tersebut.	Fungsi 077 (PSR-E583)/ Fungsi 076 (PSR-E483) "Mode Penyimpanan" (halaman 112) diatur ke "Aktif." Atur "Mode Penyimpanan" ke "Nonaktif."
"LowInput" muncul di layar, dan pengambilan sampel tidak dapat dilakukan.	Fungsi Fungsi 071 (PSR-E583)/ Fungsi 070 (PSR-E483) "Audio Loopback" (halaman 111) diatur ke "Nonaktif." Dalam hal ini, input audio ke fungsi pengambilan sampel juga dimatikan. Atur "Audio Loopback" ke "Aktif," lalu coba pengambilan sampel lagi.

Indeks

A

A-B Ulangi	55
Adaptor AC	6
aplikasi.....	103
Arpeggio	26
Articulation.....	24
Auto Chord Play (Pemutaran Akor Otomatis)	38
Auto Power Off.....	8

B

Backup.....	114
Bagian	41
Base Note.....	50
Baterai	6
Bekukan.....	72
Buku Lagu	2

C

Chorus.....	31
-------------	----

D

Daftar Pesan	54, 69, 96
Data Lagu	2
Daya	6, 8
Diagram Blok.....	115
DSP	28
Display.....	14, 15

E

Efek Gerak.....	30
Effect (Efek)	19

F

File Audio	52, 54, 68
Fingering Type	36
Flashdisk USB.....	89
Foot Switch.....	97

H

Harmony	25
Henti Sinkronisasi.....	42

I

Inisialisasi	114
Intro	41

J

Jalur (Rekaman)	63
Jeda	55
Jenis Chorus.....	31
Jenis Harmoni.....	25
Jenis Reverb	31

K

Kemajuan Chord.....	39
Kenop	47
Komputer	99, 102
Kontrol File.....	90

L

Lagu Demo	53
Lagu Pengguna	52, 60

M

Main.....	41
Maju Cepat	55
Master EQ	32
Metronom	16, 17
MIDI	52, 53
Mikrofon	58
Multi Finger.....	36, 44
Mundur Cepat.....	55
Music Rest.....	8

O

OTS	20
-----------	----

P

Panduan Video	2
Pedal (Saklar Kaki)	97
Pemecahan Masalah	116
Pemformatan	92
Pemutaran (Audio).....	54
Penalaan.....	19, 51
Penalaan Skala (Temperament)	50
Penataan Ulang Style	43
Pengambilan Sampel.....	73
Pengambilan Sampel Cepat	73
Pengaturan Fungsi.....	104
Pengaturan Satu Sentuhan	20
Pengiring Otomatis	33
Pengubahan Suara.....	43

Pengulang.....	82
Peningkatan Mega	18
Penutup	41
Penyalinan File	100
Penyembunyi Melodi.....	99
Perangkat Audio.....	98
Perangkat Cerdas	102
Perekaman	60
Perekaman MIDI.....	60
Pitch Bend Wheel	32
Playback (Lagu).....	53
PORTABLE GRAND	20
Putar ulang (loop) (User Song).....	56

R

Registration Memory	70
Rekaman Audio	60, 68
Reverb	31

S

S. Art Lite Voice.....	24
Smart Chord	36, 45
Song (Lagu).....	52, 53
Song Recording	60
Speaker	98
Speaker Eksternal	98
Style	33
Style (Volume)	35
Sync Start (Mulai Sinkronisasi).....	34

T

Tanda Birama	17
Temperament.....	50
Tempo.....	16
Titik Pisah	22
Touch Response.....	18
Touch Sensitivity.....	18
Track (Lagu).....	57
Track (Style).....	42
Transpose	19
Tuts Style	37

U

USB Audio	102
-----------------	-----

V

Voice Ganda	21
Voice (Instrumen)	20
Voice Terpisah	22
Voice Utama	20
Volume.....	8
Volume (Lagu)	53
Volume Lagu.....	53
Volume Master.....	8
Volume Metronom.....	16
Volume (Style)	35
Voice (Instrumen)	20
Volume (Metronom)	16