



PSR-SX920

PSR-SX720

## Panduan untuk Pemilik

Terima kasih telah membeli Digital Workstation Yamaha!

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

Sebaiknya baca panduan ini dengan cermat sehingga Anda dapat sepenuhnya memanfaatkan kecanggihan dan kemudahan fungsi instrumen. Selain itu, sebaiknya simpan panduan ini di tempat yang aman dan mudah dijangkau untuk referensi Anda di lain waktu.

**Sebelum menggunakan instrumen, pastikan membaca “TINDAKAN PENCEGAHAN” di halaman 4-5.**



v1.10

ID

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

**No. Model**

---

**No. Seri**

---

(1003-M06 plate bottom id 01)



# TINDAKAN PENCEGAHAN

## HARAP BACA DENGAN CERMAT SEBELUM MELANJUTKAN

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



### PERINGATAN

Selalu ikuti tindakan pencegahan dasar yang tercantum di bawah ini untuk menghindari kemungkinan cedera serius atau bahkan kematian akibat sengatan listrik, korsleting, kerusakan, kebakaran, atau bahaya lainnya. Tindakan pencegahan ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, hal berikut:

#### Catu daya

- Jangan letakkan kabel daya di dekat sumber panas seperti pemanas atau radiator. Selain itu, jangan terlalu membengkokkan atau merusak kabel, atau meletakkan benda berat di atasnya.
- Jangan menyentuh produk atau steker daya selama badai petir.
- Hanya gunakan tegangan yang ditentukan sesuai untuk produk. Tegangan yang diperlukan tercetak di pelat nama produk.
- Hanya gunakan adaptor AC (halaman 121)/kabel daya yang disediakan atau yang ditentukan. Jangan gunakan adaptor AC/kabel daya untuk perangkat lain.
- Periksa steker daya secara berkala dan bersihkan kotoran atau debu yang mungkin menumpuk di atasnya.
- Masukkan steker daya hingga terpasang sepenuhnya di stopkontak AC. Penggunaan produk dalam keadaan tidak dicolokkan dengan benar dapat menyebabkan debu menumpuk di steker, yang dapat menyebabkan kebakaran atau luka bakar.
- Saat mengonfigurasi produk, pastikan stopkontak AC yang digunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan sakelar daya dan cabut steker dari stopkontak. Meskipun sakelar daya dimatikan, selama kabel daya tidak dicabut dari stopkontak AC, produk tidak akan terputus dari sumber daya listrik.
- Jangan sambungkan produk ke stopkontak listrik menggunakan sambungan stopkontak multi-steker. Hal ini dapat mengakibatkan kualitas suara yang lebih rendah, atau mungkin menyebabkan panas berlebih pada stopkontak.
- Saat mencabut steker daya, pegang stekernya, bukan kabelnya. Menarik kabel dapat merusak kabel dan menyebabkan sengatan listrik atau kebakaran.
- Jika produk tidak digunakan dalam waktu lama, pastikan untuk mencabut steker daya dari stopkontak AC.

#### Jangan dibongkar

- Produk ini tidak memiliki komponen yang dapat diperbaiki pengguna. Jangan mencoba membongkar atau memodifikasi komponen internal dengan cara apa pun.

#### Peringatan air

- Jangan biarkan produk terkena hujan, menggunakannya dekat air, dalam kondisi lembap atau basah, atau meletakkan wadah (seperti vas bunga, botol, atau gelas) berisi cairan di atasnya yang dapat tumpah dan masuk ke celah yang ada atau tempat yang dapat dimasuki air. Cairan seperti air yang masuk ke produk dapat menyebabkan kebakaran, sengatan listrik, atau kegagalan fungsi.

- Hanya gunakan Adaptor AC dalam ruangan. Jangan gunakan di tempat yang basah.
- Jangan pernah mencolokkan atau mencabut steker daya dengan tangan basah.

#### Peringatan kebakaran

- Jangan letakkan benda yang terbakar atau api yang menyala di dekat produk, karena dapat menyebabkan kebakaran.

#### Unit nirkabel

- Gelombang radio dari produk ini dapat memengaruhi perangkat elektro-medis, seperti implan pemacu jantung atau implan defibrilator.
  - Jangan gunakan produk di dekat perangkat medis atau di dalam fasilitas medis. Gelombang radio dari produk ini dapat memengaruhi perangkat elektromedis.
  - Jangan gunakan produk dalam jarak 15 cm dari orang yang menggunakan implan pemacu jantung atau implan defibrilator.

#### Koneksi

- Pastikan Anda telah membaca panduan dari perangkat yang akan disambungkan, dan ikuti petunjuknya. Jika tidak dilakukan, hal ini dapat menyebabkan kebakaran, panas berlebih, ledakan, atau kegagalan fungsi.

#### Jika Anda mendapati hal yang tidak biasa

- Jika salah satu masalah berikut terjadi, segera matikan sakelar daya dan cabut steker daya dari stopkontak. Lalu minta petugas layanan Yamaha untuk memeriksa perangkat.
  - Kabel atau steker daya aus atau rusak.
  - Keluar bau atau asap yang tidak biasa.
  - Ada benda atau air yang masuk ke dalam produk.
  - Suara tiba-tiba hilang saat produk digunakan.
  - Ada keretakan atau kerusakan lain yang terlihat pada produk.



## PERHATIAN

Selalu ikuti tindakan pencegahan dasar yang tercantum di bawah ini untuk menghindari kemungkinan cedera fisik bagi Anda atau orang lain, atau kerusakan pada produk atau properti lainnya. Tindakan pencegahan ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, hal berikut:

### Lokasi

- Jangan letakkan produk di posisi yang tidak stabil atau lokasi dengan getaran yang berlebihan, yang dapat mengakibatkan produk terjatuh dan menyebabkan cedera.
- Sebelum memindahkan produk, cabut semua kabel yang terhubung, untuk mencegah kerusakan pada kabel atau cedera karena tersandung.

### Koneksi

- Sebelum menghubungkan produk ke perangkat lain, matikan daya semua perangkat. Sebelum menyalakan atau mematikan semua perangkat, setel semua level volume ke minimum.
- Pastikan untuk mengatur volume semua perangkat pada level minimum dan naikkan kontrol volume secara bertahap saat memainkan produk untuk mengatur level pendengaran yang diinginkan.

### Penanganan

- Jangan memasukkan jari atau tangan ke celah apa pun pada produk.
- Jangan memasukkan benda asing seperti logam atau kertas ke dalam lubang atau celah produk. Jika sampai terjadi, hal ini dapat menyebabkan kebakaran, sengatan listrik, atau kegagalan fungsi.
- Jangan bersandar, atau meletakkan benda berat di atas produk, dan jangan menekan tombol, sakelar, atau konektor terlalu keras.
- Jangan menggunakan produk atau headphone dalam waktu lama dengan level volume yang tinggi atau melebihi batas, karena dapat menyebabkan gangguan pendengaran secara permanen. Jika Anda mengalami gangguan pendengaran atau telinga berdenging, hubungi dokter.
- Cabut steker daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan unit. Jika tidak dilakukan, hal ini dapat menyebabkan sengatan listrik.

Yamaha tidak bertanggung jawab atas kerusakan yang disebabkan oleh penggunaan atau modifikasi produk yang tidak tepat, atau kehilangan atau kerusakan data.

Selalu matikan produk saat tidak digunakan.

Bahkan saat sakelar [⏻] (Standby/On) dalam status standby (tampilan mati), listrik tetap mengalir ke produk pada tingkat minimum.

Saat produk tidak digunakan dalam waktu yang lama, pastikan untuk mencabut kabel daya dari stopkontak yang ada di dinding.

(DMI-11)

## PEMBERITAHUAN

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

### ■ Penanganan

- Jangan sambungkan produk ini ke Wi-Fi publik dan/atau layanan internet secara langsung. Hanya sambungkan produk ini ke internet melalui router dengan perlindungan kata sandi yang kuat. Tanyakan informasi tentang praktik keamanan yang optimal kepada produsen router Anda.
- Jangan menggunakan produk ini dekat TV, radio, perlengkapan stereo, telepon seluler, atau perangkat listrik lainnya. Jika dilakukan, produk ini atau perangkat lain dapat menimbulkan derau.
- Ketika Anda menggunakan produk bersama dengan aplikasi pada perangkat pintar seperti smartphone atau tablet, sebaiknya aktifkan "Mode Pesawat" pada perangkat tersebut untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi. Saat mengaktifkan mode pesawat, pengaturan Wi-Fi atau **Bluetooth**<sup>®</sup> mungkin dinonaktifkan. Pastikan pengaturan tersebut diaktifkan sebelum digunakan.
- Jangan biarkan produk terkena debu atau getaran yang berlebihan, atau suhu yang terlalu dingin atau panas (seperti sinar matahari langsung, dekat alat pemanas, atau dalam mobil saat tengah hari) agar tidak mengubah bentuknya, merusak komponen internal, atau membuat pengoperasiannya tidak stabil. (Kisaran suhu pengoperasian yang aman: 5° – 40°C)
- Jangan meletakkan benda berbahan vinil, plastik, atau karet di atas produk, karena hal ini dapat mengubah warna produk.

### ■ Pemeliharaan

- Saat membersihkan produk, gunakan kain kering dan lembut (atau sedikit lembap). Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, alkohol, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia.

### ■ Menyimpan data

- Data pengaturan Lagu/Style/Voice/MIDI, dsb. yang telah diedit akan hilang apabila Anda mematikan produk. Ini juga terjadi apabila instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 21). Simpan data ke produk, atau ke flash-drive USB/perangkat eksternal seperti komputer (halaman 33). Walau demikian, data yang tersimpan pada produk bisa hilang akibat beberapa kegagalan, kesalahan pengoperasian, dsb. Simpanlah data penting Anda ke flash-drive USB/perangkat eksternal seperti komputer (halaman 33). Sebelum menggunakan flash-drive USB, lihat halaman 109.
- Data Pengaturan Sistem (selain data pengaturan Lagu/Style/Voice/MIDI yang diedit, dll.) disimpan secara otomatis saat Anda mengubah pengaturan di halaman tampilan dan keluar dari halaman tersebut. Namun, data akan hilang jika Anda mematikan daya tanpa keluar dari tampilan terkait dengan benar. Untuk informasi tentang data Pengaturan Sistem, lihat Bagan Parameter Daftar Data di situs web.
- Untuk melindungi kehilangan data karena kerusakan flash-drive USB, sebaiknya simpan data penting ke flash-drive USB cadangan atau perangkat eksternal seperti komputer sebagai data backup.

## Informasi

### ■ Tentang hak cipta

- Hak cipta "konten"<sup>\*1</sup> yang dipasang di produk ini milik Yamaha Corporation atau pemegang hak ciptanya. Kecuali diizinkan oleh undang-undang hak cipta dan undang-undang terkait lainnya, seperti menyalin untuk penggunaan pribadi, dilarang untuk "memperbanyak atau menggelapkan"<sup>\*2</sup> tanpa izin dari pemegang hak cipta. Saat menggunakan konten, konsultasikan dengan pakar hak cipta. Jika Anda membuat musik atau tampil dengan konten melalui penggunaan asli produk, lalu merekam dan mendistribusikannya, izin dari Yamaha Corporation tidak diperlukan terlepas dari apakah metode distribusinya berbayar atau gratis.

\*1: Kata "konten" mencakup program komputer, data audio, data Style Pengiring, data MIDI, data bentuk gelombang, data rekaman suara, notasi musik, dan data notasi musik, dll.

\*2: Frasa "memperbanyak atau menggelapkan" termasuk mengeluarkan konten itu sendiri dalam produk ini, atau merekam dan mendistribusikannya tanpa perubahan dengan cara yang serupa.

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

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

### ■ Tentang panduan ini

- Ilustrasi dan layar LCD yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional.
- Kecuali jika disebutkan, berbagai ilustrasi dan tampilan yang ditampilkan dalam buku panduan ini berdasarkan PSR-SX920 (dalam bahasa Inggris).
- Apple, iTunes, Mac, Macintosh, iPhone, iPad, iPod touch, dan Lightning adalah merek dagang dari Apple Inc., yang telah terdaftar di A.S. dan di negara lainnya.
- Wi-Fi merupakan merek dagang terdaftar dari Wi-Fi Alliance<sup>®</sup>.
- Merek kata dan logo **Bluetooth**<sup>®</sup> adalah merek dagang terdaftar yang dimiliki oleh Bluetooth SIG, Inc. dan penggunaan merek tersebut oleh Yamaha Corporation berdasarkan lisensi.



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

### ■ Tentang pembuangan produk

- Ketika membuang produk ini, hubungi pihak berwenang setempat.

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

[https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920\\_720/direct/downloads/](https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920_720/direct/downloads/)

## Pemberitahuan Hak Cipta

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

Schedule "A" to the Agreement dated October 26, 2023 between HAL LEONARD LLC and YAMAHA CORPORATION

### Blinding Lights

Words and Music by Abel Tesfaye, Max Martin, Jason Quenneville, Oscar Holter and Ahmad Balshe

Copyright© 2019 KMR Music Royalties II SCSp, MXM, Universal Music Corp., Sal And Co LP, WC Music Corp. and Songs Of Wolf Cousins

All Rights for KMR Music Royalties II SCSp and MXM Administered Worldwide by Kobalt Songs Music Publishing

All Rights for Sal And Co LP Administered by Universal Music Corp.

All Rights for Songs Of Wolf Cousins Administered by WC Music Corp.

All Rights Reserved Used by Permission

### The Best (Simply The Best)

Words and Music by Holly Knight and Mike Chapman

Copyright© 1988 Knighty Knight Music and Mike Chapman Publishing Enterprises

All Rights for Knighty Knight Music Administered by BMG Rights Management (US) LLC

All Rights for Mike Chapman Publishing Enterprises Administered by Reservoir Media Management, Inc.

All Rights Reserved Used by Permission

## Aksesori yang Disertakan

- Panduan untuk Pemilik (buku ini) x 1
  - Music Rest x 1
  - Adaptor AC, kabel listrik x 1
- Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

# Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

## Dokumen yang Disertakan



### **Panduan untuk Pemilik (buku ini)**

Memberikan penjelasan umum atas berbagai fungsi dasar PSR-SX920/SX720.

## Materi Online (Dapat diunduh dari web)



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

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



### **Data List (Daftar Data)**

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



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

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



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

Menjelaskan cara menghubungkan instrumen ke berbagai perangkat pintar, seperti smartphone atau tablet, dsb.

Untuk mendapatkan materi ini, akses situs web di bawah ini.



### **PSR-SX920/SX720 unduhan terkait**

[https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920\\_720/direct/downloads/](https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920_720/direct/downloads/)

## Format yang kompatibel untuk instrumen



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



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



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



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



AEM (Articulation Element Modeling) adalah merek dagang dari teknologi penghasil nada terdepan Yamaha. Untuk informasi tentang AEM, lihat Panduan Referensi pada situs web (di atas).

# Fitur Utama pada PSR-SX920/SX720

## ● State-of-the-art Voice

Nikmati keleluasaan bermain yang luar biasa dan kontrol ekspresif yang bervariasi dengan S.Art2 (PSR-SX920 saja) dan S.Art+ Voice, yang semakin memperluas rangkaian Voice autentik yang sudah beragam, mengesankan, dan menakutkan secara sonik.

## ● Style Pengiring

Style di PSR-SX920/SX720 memberikan pengiring instrumental lengkap yang memungkinkannya memainkan aneka macam genre musik, cukup dengan memainkan chord. Selain itu, fungsi Kontrol Dinamis Style menjadikan energi dan dinamika Style apa pun mengikuti permainan Anda dengan sempurna.

## ● Kontrol permainan real-time yang komprehensif dengan kenop dan joystick LIVE CONTROL serta tombol Assignable

Kenop dan joystick LIVE CONTROL memberi kontrol real-time yang luar biasa dan intuitif terhadap permainan Anda. Beragam fungsi dapat ditetapkan ke kontrol, sehingga Anda dapat dengan mudah menambahkan berbagai variasi ke bunyi selama permainan. Tombol Assignable memungkinkan Anda mengatur fungsi dan pintasan favorit untuk mendapatkan pengoperasian khusus dan praktis.

## ● Pengulang Akor—Tangan kiri virtual Anda

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

## ● Persiapan cepat dan mudah dengan Daftar Putar dan Registrasi

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

## ● Kemampuan memperluas Voice dan Style dengan Yamaha Expansion Manager

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

## ● Fungsi playback dan pengeditan audio

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

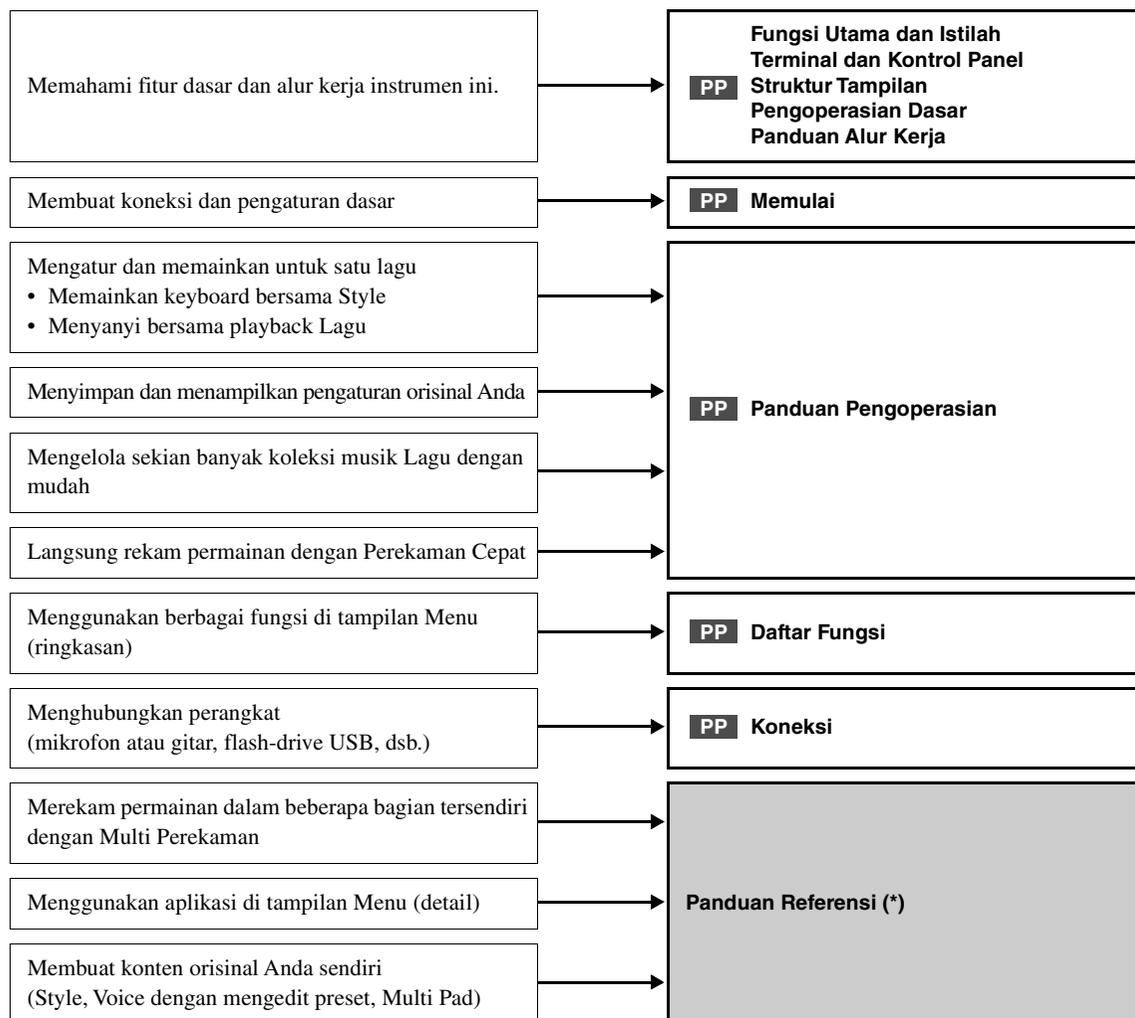
# Menggunakan PSR-SX920/SX720—Gambaran Umum

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

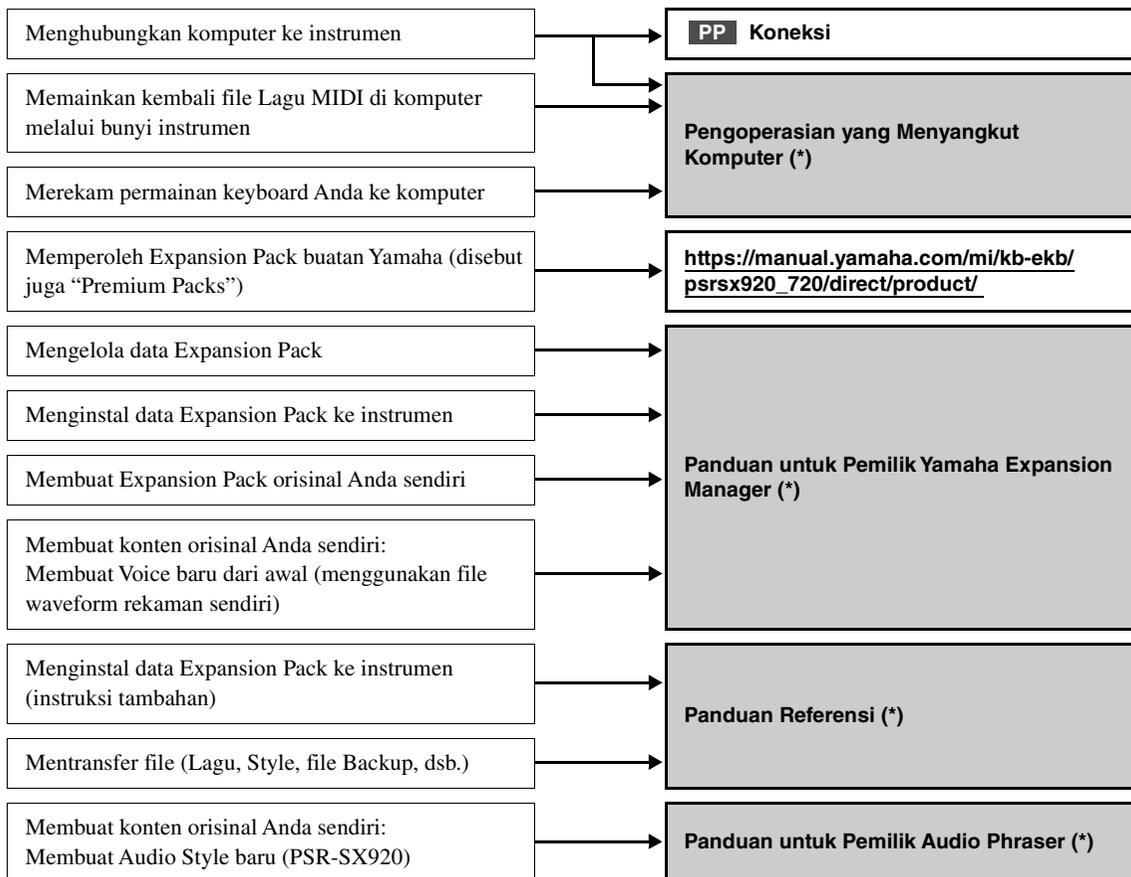
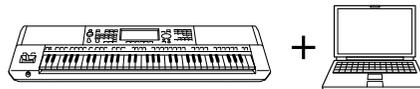
**PP** : PSR-SX920/SX720 Panduan untuk Pemilik (buku ini). Nama bab terkait ditampilkan setelah simbol ini. Untuk informasi detail tentang setiap parameter, lihat “Isi” (halaman 12).

\* : Materi ini dapat diperoleh dari situs web Yamaha (lihat “PSR-SX920/SX720 pengunduhan terkait,” halaman 8).

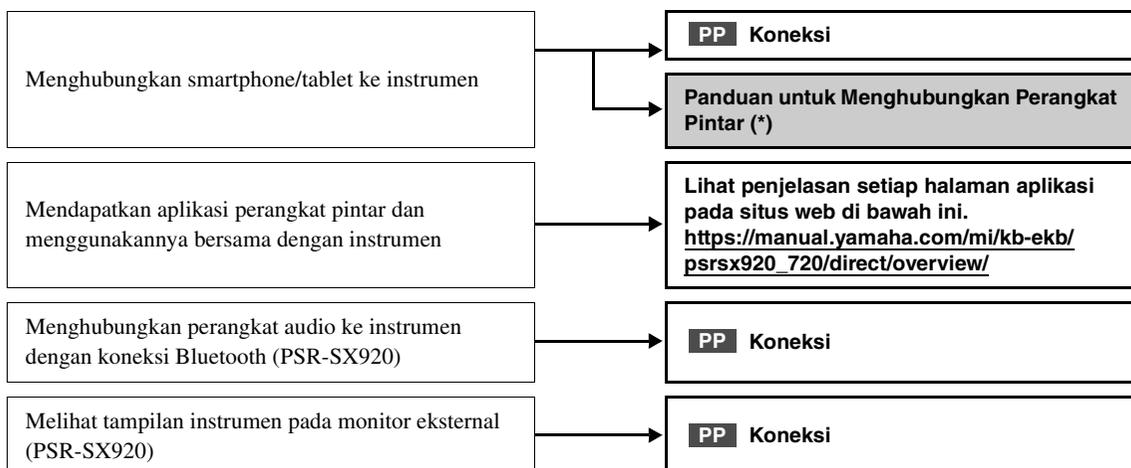
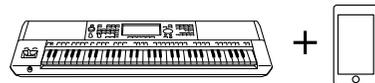
## Menggunakan PSR-SX920/SX720 saja



## Menggunakan PSR-SX920/SX720 dengan komputer



## Menggunakan PSR-SX920/SX720 bersama perangkat lain



# Isi

TINDAKAN PENCEGAHAN .....	4
Aksesori yang Disertakan .....	7
Tentang Panduan .....	8
Fitur Utama pada PSR-SX920/SX720.....	9

## Menggunakan PSR-SX920/SX720—Gambaran Umum...10

### Fungsi Utama dan Istilah...14

### Terminal dan Kontrol Panel...16

### Memulai...20

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

### Struktur Tampilan...23

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

### Pengoperasian Dasar...26

Konfigurasi Tampilan .....	26
Menutup Tampilan Saat Ini .....	29
Kontrol Berbasis Tampilan .....	30
Langsung Memunculkan Tampilan yang Diinginkan—Akses Langsung .....	32
Atur Ulang Pengaturan Panel .....	32
Memainkan Demo .....	32
Manajemen File.....	33
Memasukkan Karakter .....	36
Mengunci Pengaturan Panel (Panel Lock).....	37
Menggunakan Metronom .....	37

### Panduan Alur Kerja—Untuk Memainkan pada PSR-SX920/SX720...38

Panduan  
Pengoperasian

1

### Bermain dengan Style—Mempersiapkan...40

Mempersiapkan Style.....	40
Pengaturan Panel Optimal untuk Style Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan) .....	43
Mempersiapkan Bagian Keyboard .....	44
Memilih Voice untuk Setiap Bagian Keyboard .....	48
Membuat Suara Organ Flutes Sendiri.....	50
Mempersiapkan Harmoni Keyboard/Arpeggio .....	51
Mempersiapkan Multi Pad.....	54
Mengingat Pengaturan Orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan .....	55
Mengubah Titinada Keyboard .....	56
Mempersiapkan Pengontrol Yang Dapat Ditetapkan .....	57

Panduan  
Pengoperasian

2

### Bermain dengan Style—Pengoperasian Saat Memainkan...59

Mengoperasikan playback Style .....	59
Merekam dan Memainkan Kembali Urutan Chord—Pengulang Akor.....	61
Mengontrol Permainan Anda Secara Ekspresif .....	63
Memainkan dan Mengontrol Super Articulation Voice .....	64
Mengontrol Playback Multi Pad.....	66

Panduan  
Pengoperasian

3

### Menyanyi bersama Playback Lagu—Mempersiapkan...68

Mempersiapkan Playback Lagu .....	68
Menerapkan Efek pada Bunyi Mikrofon (Harmoni Vokal) (PSR-SX920) .....	72

**Menyanyi bersama Playback Lagu—Pengoperasian Saat Memainkan...74**

Mengontrol Playback Lagu.....	74
Menggunakan Penanda Posisi Lagu (hanya Lagu MIDI).....	77
Menampilkan Skor, Lirik, dan File Teks Selama Playback .....	79
Menggunakan fungsi Bicara.....	81

**Menyesuaikan Parameter Setiap Bagian—Mixer...82**

Prosedur Dasar untuk Mixer .....	82
Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Style atau Lagu MIDI .....	84
Mengubah Voice untuk Setiap Kanal Style atau Lagu MIDI .....	85

**Perekaman Lagu...86**

Perekaman Cepat MIDI.....	86
Perekaman Cepat Audio.....	87

**Menyimpan dan menampilkan Pengaturan Panel Khusus—Memori Registrasi, Daftar Putar...88**

Menyimpan dan menampilkan Kembali Pengaturan Panel Khusus dengan Memori Registrasi .....	89
Mengelola Repertoar yang Besar Menggunakan Daftar Putar .....	92

**Menyesuaikan Permainan Agar Optimal...96**

Menyesuaikan Pintasan di Tampilan Awal.....	96
Mengatur Fungsi atau Pintasan untuk Tombol ASSIGNABLE.....	96
Membuat Pengaturan Global (Utilitas) .....	97
Menyesuaikan Bunyi di Output Akhir (Master Compressor, Master EQ).....	98
Menambahkan Konten Baru—Expansion Pack .....	99

**Pengaturan Sistem...100**

Memastikan Versi Firmware dan ID Perangkat Keras .....	100
Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik .....	100
Backup dan Pemulihan Data.....	101

**Koneksi—Menggunakan Instrumen Anda Bersama Perangkat Lainnya...102**

Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC/GUITAR INPUT]).....	102
Menggunakan Sistem Speaker Eksternal untuk Playback (jack MAIN OUTPUT, jack SUB (AUX) OUTPUT (PSR-SX920)) .....	104
Mendengarkan Playback Audio dengan Perangkat Eksternal melalui Speaker Instrumen .....	105
Menghubungkan Pedal Kaki/Pengontrol Kaki (jack FOOT PEDAL).....	108
Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE]).....	109
Menghubungkan ke terminal Smartphone atau Tablet ([USB TO DEVICE], [USB TO HOST], atau MIDI) .....	110
Melihat Tampilan Instrumen pada Monitor Eksternal (PSR-SX920).....	111
Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST]) .....	112
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI).....	112

**Daftar Fungsi...113****Apendiks...115**

Bagan Akses Langsung.....	115
Pemecahan Masalah .....	117
Spesifikasi.....	120
Indeks .....	122

# Fungsi Utama dan Istilah

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

## Style—Irama dan Pengiring Otomatis—

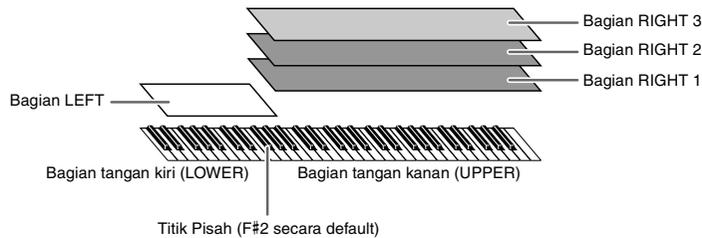
PSR-SX920/SX720 dilengkapi aneka pengiring dan pola pendukung ritmis (yang disebut “Style”) dalam aneka genre musik, termasuk pop, jazz, dan banyak lagi. Setiap Style menyediakan Pengiring Otomatis, yang memungkinkan Anda membuat playback pengiring otomatis dengan memainkan “chord” dengan tangan kiri Anda. Ini memungkinkan Anda secara otomatis menciptakan kembali bunyi band atau orkestra lengkap—sekalipun Anda bermain sendirian.

## Voice—Bunyi masing-masing instrumen—

PSR-SX920/SX720 menyediakan aneka ragam Voice instrumen yang sangat realistis, termasuk piano, gitar, dawai, brass, alat musik tiup, dan banyak lagi. Voice dapat dimainkan kembali secara manual pada keyboard, dan juga digunakan oleh Style, Lagu MIDI, dan Multi Pad.

### Bagian Keyboard

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



## Multi Pad—Menambahkan frasa musik pada permainan Anda—

Multi Pad dapat digunakan untuk memainkan sejumlah sekuensi ritmis dan melodis singkat yang telah direkam sebelumnya, yang dapat digunakan untuk menambah pengaruh dan ragam pada permainan keyboard Anda. Multi Pad dikelompokkan dalam beberapa Bank yang masing-masing berisi empat frasa. Instrumen ini menyediakan aneka Multi Pad Bank dalam aneka genre musik. Terlebih, fungsi Audio Link Multi Pad memungkinkan Anda membuat konten pad baru yang unik dengan data audio (WAV) sendiri untuk dimainkan kembali selama permainan Anda.

## Lagu—Memainkan kembali file MIDI/audio—

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

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

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

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

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

Terlebih, PSR-SX920 menyediakan fungsi Harmoni Vokal/Synth Vocoder. Anda dapat menerapkan beragam efek Vocal Harmony secara otomatis pada suara Anda saat bernyanyi, atau menggunakan Synth Vocoder untuk menyisipkan karakteristik unik suara Anda pada sintetiser dan bunyi lainnya.

Baik PSR-SX920 maupun PSR-SX720 memungkinkan Anda menghubungkan gitar listrik, dan Anda bahkan dapat menggunakan efek DSP yang andal untuk memproses bunyi gitar sebagai gantinya, dan memainkannya bersama bunyi keyboard.

## **Memori Registrasi**

### **—Menyimpan dan menampilkan kembali pengaturan panel khusus—**

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

### **Daftar Putar—Mengelola sekian banyak lagu dan pengaturan—**

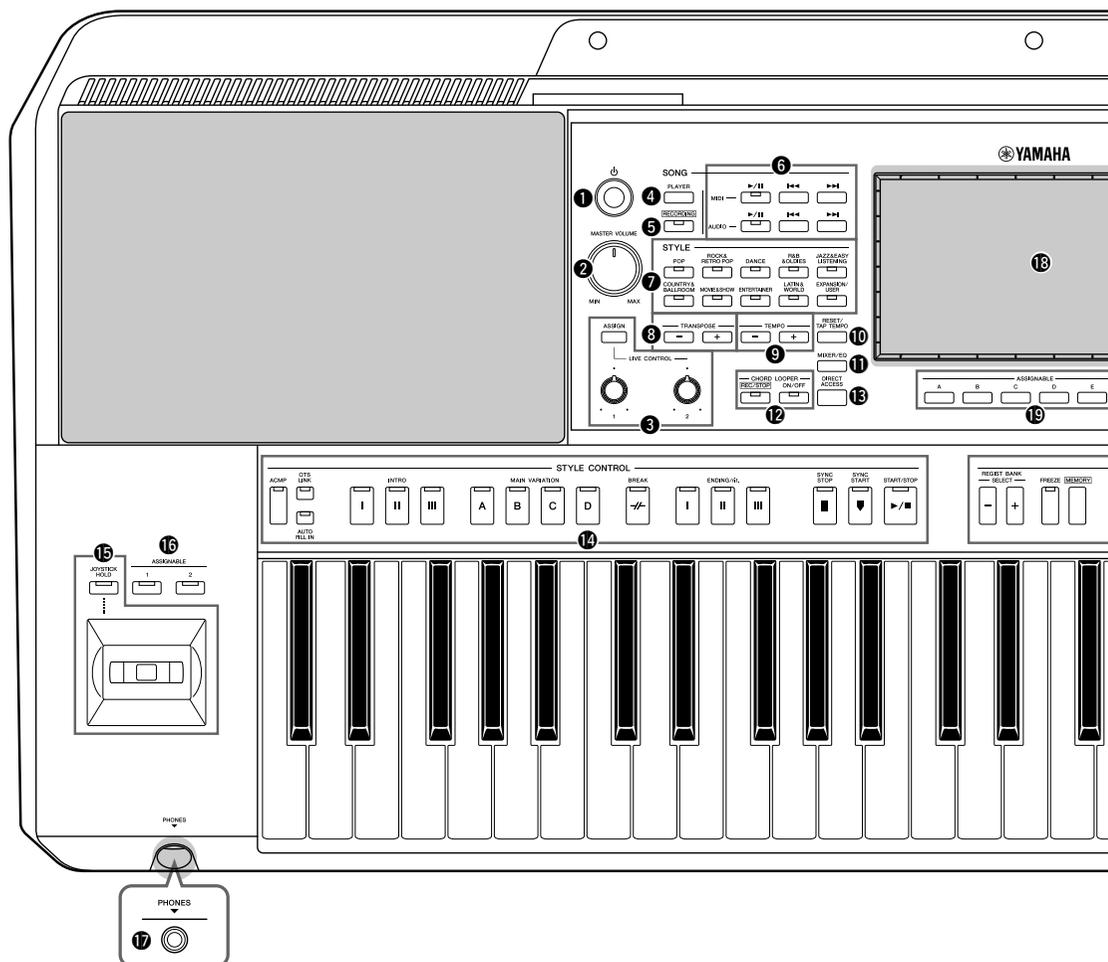
Fungsi Daftar Putar memudahkan Anda mengelola dan menampilkan lagu serta pengaturan yang berkaitan, berapa pun jumlahnya. Daftar Putar memungkinkan Anda memutar kembali lagu tertentu dari delapan lagu lebih dengan satu langkah mudah. Hingga 2500 lagu dapat didaftarkan dalam Daftar Putar, dan Anda dapat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

### **Perekaman—Merekam permainan Anda—**

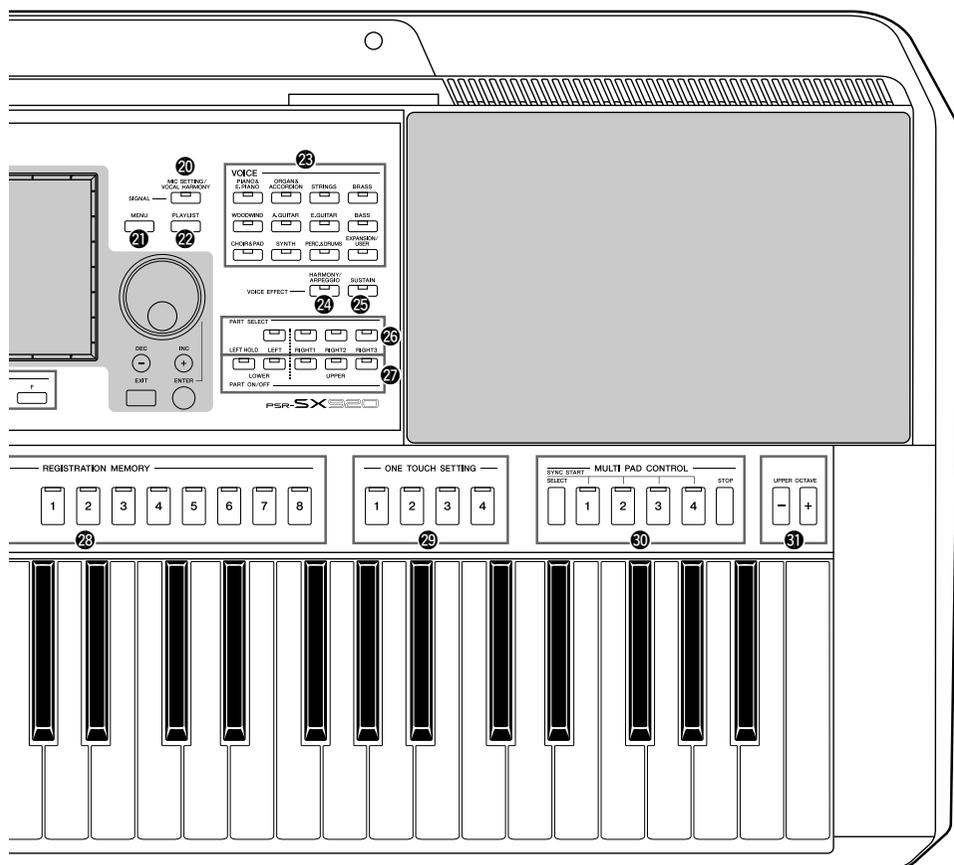
Instrumen ini memungkinkan Anda merekam permainan dan menyimpannya sebagai file MIDI dalam format SMF. Instrumen ini juga memungkinkan Anda merekam permainan sebagai data audio (WAV) ke drive User internal. Selain itu, perekaman MIDI juga menyediakan dua metode perekaman praktis yaitu Perekaman Cepat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

# Terminal dan Kontrol Panel

## ■ Panel Atas



- ❶ Sakelar [⏻] (Standby/On) .....Halaman 20  
Menyalakan instrumen atau menyiagakan instrumen.
- ❷ Putaran [MASTER VOLUME] .....Halaman 20  
Menyesuaikan volume keseluruhan.
- ❸ Tombol [ASSIGN], kenop LIVE CONTROL .....Halaman 57  
Menetapkan bunyi fungsi dan kontrol secara real time.
- ❹ Tombol SONG [PLAYER] .....Halaman 24, 69  
Memunculkan tampilan Pemutar Lagu.
- ❺ Tombol SONG [RECORDING] .....Halaman 24, 86  
Memunculkan tampilan Perekaman Lagu.
- ❻ Tombol kontrol playback SONG .....Halaman 74  
Mengontrol MIDI dan Audio playback Lagu.
- ❼ Tombol pemilihan kategori STYLE .....Halaman 40  
Memilih kategori Style.
- ❽ Tombol TRANSPOSE .....Halaman 56  
Transposisi seluruh titinada instrumen dalam interval seminada.
- ❾ Tombol TEMPO ..... Halaman 42  
Mengontrol tempo untuk Style, Lagu, dan playback Metronom.
- ❿ Tombol [RESET/TAP TEMPO] ..... Halaman 42, 60  
Memungkinkan Anda mengubah tempo dengan mengetuk tombol dua kali pada tempo yang diinginkan. Selama playback Style, ini akan langsung mengatur ulang (memutar mundur) playback bagian Style.
- ⓫ Tombol [MIXER/EQ] ..... Halaman 24, 82  
Memunculkan tampilan Mixer yang menyesuaikan parameter setiap bagian, seperti volume, pan, dan EQ.
- ⓬ Tombol CHORD LOOPER ..... Halaman 61  
Mengontrol perekaman dan playback berulang fungsi Pengulang Akor.
- ⓭ Tombol [DIRECT ACCESS] ..... Halaman 32, 115  
Untuk menampilkan seketika tampilan yang diinginkan cukup dengan menekan tombol tambahan.
- ⓮ Tombol STYLE CONTROL ..... Halaman 40, 59  
Untuk mengontrol playback Style.



- 15** Joystick, tombol [JOYSTICK HOLD]....Halaman 63  
Untuk menggunakan liukan titinada, modulasi, dan fungsi yang ditetapkan.
- 16** Tombol ASSIGNABLE [1]–[2].....Halaman 58  
Untuk mengontrol fungsi yang ditetapkan dan menetapkan pintasan.
- 17** Jack [PHONES] .....Halaman 19  
Untuk menghubungkan headphone.
- 18** LCD sentuh dan kontrol terkait .....Halaman 26
- 19** Tombol ASSIGNABLE .....Halaman 96  
Untuk menetapkan pintasan ke fungsi yang sering digunakan.
- 20** Tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-SX920)/  
Tombol [MIC SETTING] (PSR-SX720)  
.....Halaman 72, 103  
Memunculkan tampilan yang bisa Anda gunakan untuk membuat pengaturan mikrofon/gitar dan (pada PSR-SX920) pengaturan Harmoni Vokal.
- 21** Tombol [MENU] ..... Halaman 25, 29  
Memunculkan tampilan Menu, yang memungkinkan Anda menampilkan berbagai fungsi.
- 22** Tombol [PLAYLIST]..... Halaman 25, 92  
Memunculkan tampilan Daftar Putar.
- 23** Tombol pemilihan kategori VOICE..... Halaman 48  
Memilih kategori Voice.
- 24** Tombol [HARMONY/ARPEGGIO]..... Halaman 51  
Menerapkan Harmoni atau Arpeggio pada Voice tangan kanan.
- 25** Tombol [SUSTAIN] ..... Halaman 64  
Menerapkan Sustain pada Voice tangan kanan.
- 26** Tombol PART SELECT ..... Halaman 48  
Memilih Voice untuk setiap bagian keyboard.
- 27** Tombol PART ON/OFF ..... Halaman 44  
Mengaktifkan atau menonaktifkan setiap bagian keyboard.

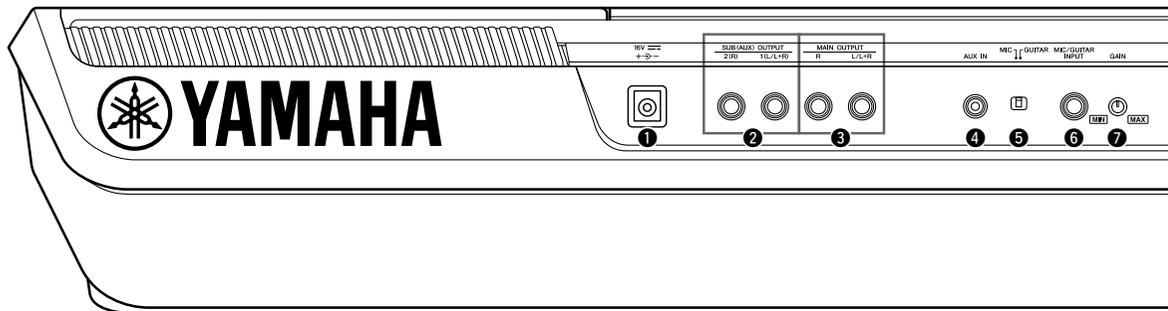
- 28 **Tombol REGISTRATION MEMORY** ....Halaman 88  
Untuk mendaftarkan dan mengingat pengaturan panel.
- 29 **Tombol ONE TOUCH SETTING** .....Halaman 43, 55  
Memunculkan pengaturan panel yang sesuai untuk Style.
- 30 **Tombol MULTI PAD CONTROL** .....Halaman 54, 66  
Memilih dan memainkan frasa Multi Pad ritmis atau melodis.

- 31 **Tombol UPPER OCTAVE** ..... Halaman 56  
Menggesser titinada keyboard dalam interval oktaf.

**Penyiapan Panel (Pengaturan Panel)**

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

■ **Panel Belakang**

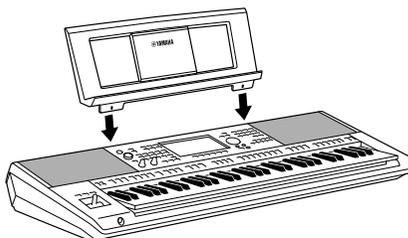


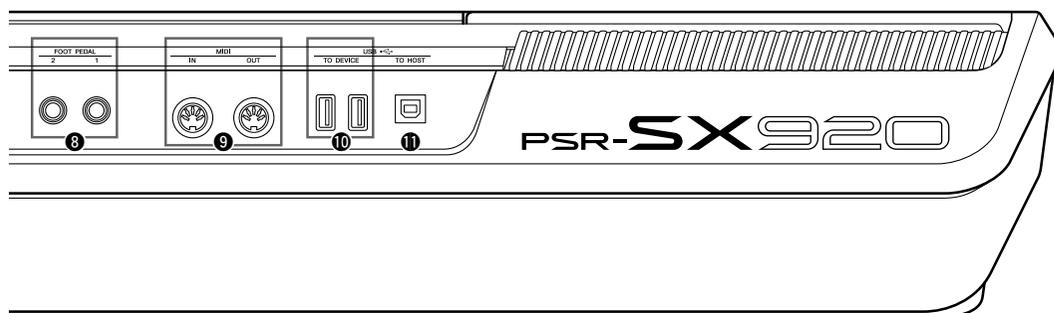
- 1 **Jack DC IN** .....Halaman 20  
Untuk menghubungkan adaptor daya.
- 2 **Jack SUB (AUX) OUTPUT [1 (L/L+R), 2 (R)] (PSR-SX920)**.....Halaman 104  
Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal. Jack ini berfungsi sebagai SUB 1-2 maupun output AUX, bergantung pada pengaturan Line Out (Saluran Keluar).
- 3 **Jack MAIN OUTPUT [L/L+R], [R]**.....Halaman 104  
Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal.

- 4 **Jack [AUX IN]** ..... Halaman 105  
Untuk menghubungkan perangkat audio eksternal, seperti pemutar audio portabel.
- 5 **Sakelar [MIC GUITAR]** ..... Halaman 102  
Untuk berpindah antara “MIC” dan “Guitar” untuk penggunaan jack [MIC/GUITAR INPUT] dengan benar.
- 6 **Jack [MIC/GUITAR INPUT]**..... Halaman 102  
Untuk menghubungkan mikrofon atau gitar.

**Memasang Music Rest**

Sisipkan music rest ke dalam slot seperti yang ditampilkan.

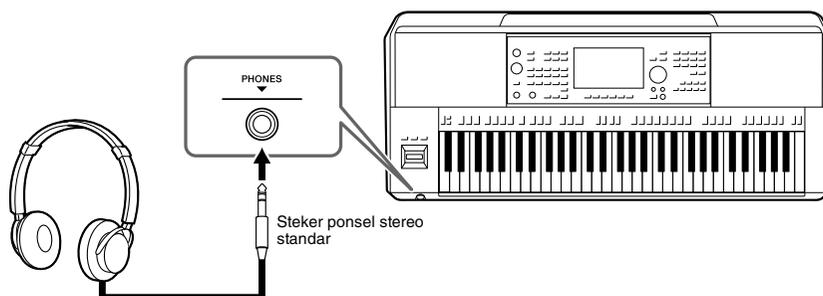




- 7** Kenop [GAIN] ..... **Halaman 102**  
 Untuk menyesuaikan tingkat input jack [MIC/GUITAR INPUT].
- 8** Jack FOOT PEDAL [1], [2]..... **Halaman 108**  
 Untuk menghubungkan pedal kaki dan/atau pengontrol kaki.
- 9** Terminal MIDI [IN], [OUT]..... **Halaman 112**  
 Untuk menghubungkan perangkat MIDI eksternal.
- 10** Terminal [USB TO DEVICE]..... **Halaman 109**  
 Untuk menghubungkan perangkat USB, seperti flash-drive USB, atau adaptor LAN nirkabel opsional, dsb. PSR-SX920 memiliki dua terminal, dan PSR-SX720 memiliki satu terminal.
- 11** Terminal [USB TO HOST] ..... **Halaman 112**  
 Untuk menghubungkan ke komputer, atau adaptor MIDI nirkabel opsional.

## Menggunakan Headphone

Hubungkan headphone ke jack [PHONES].



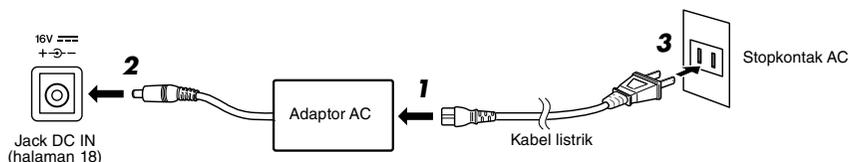
### **PERHATIAN**

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

# Memulai

## Catu Daya

Hubungkan adaptor AC sesuai urutan yang ditampilkan dalam ilustrasi.



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

### **PERINGATAN**

Gunakan hanya adaptor AC yang ditetapkan (halaman 121). Penggunaan adaptor AC yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.

### **PERINGATAN**

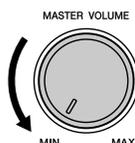
Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listrik dan cabut steker dari stopkontak.

### **CATATAN**

Lakukan urutan yang ditunjukkan di atas secara terbalik saat mencabut adaptor AC.

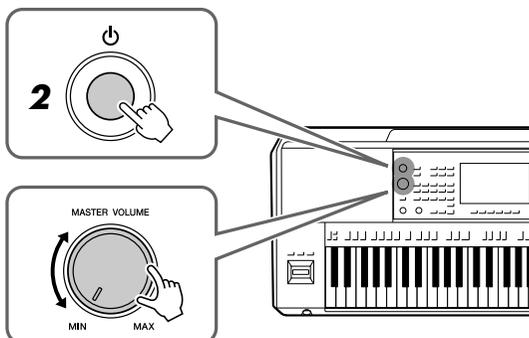
## Menyalakan/Mematikan Instrumen

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



**2** Tekan sakelar [⏻] (Standby/On) untuk menyalakan.

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



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

### **CATATAN**

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

### **PERINGATAN**

Sekalipun sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) telah dimatikan, aliran listrik masih mengalir ke produk walaupun kecil. Apabila produk tidak digunakan dalam waktu lama, pastikan untuk mencabut steker kabel listrik dari stopkontak AC.

### **PEMBERITAHUAN**

Saat merekam, mengedit, atau saat pesan ditampilkan, listrik tidak dapat dimatikan sekalipun Anda menekan sakelar [⏻] (Standby/On). Jika Anda ingin mematikan listrik, tekan sakelar [⏻] (Standby/On) hanya setelah merekam, mengedit, atau pesan telah hilang. Jika Anda harus menghentikan instrumen, tahan sakelar [⏻] (Standby/On) selama lebih dari tiga detik. Perhatikan, menghentikan operasi secara paksa dapat menyebabkan hilangnya data dan kerusakan pada instrumen.

## Fungsi Mati Secara Otomatis

Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Secara Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Waktu tunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis adalah sekitar 15 menit secara default; walau demikian, Anda dapat mengubah pengaturan ini (halaman 21).

### PEMBERITAHUAN

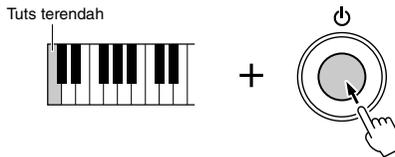
Data yang tidak disimpan melalui operasi Simpan akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis. Pastikan Anda menyimpan data sebelum hal ini terjadi (halaman 33).

### CATATAN

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

### Menonaktifkan Mati Secara Otomatis (metode sederhana)

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



## Membuat Pengaturan Dasar

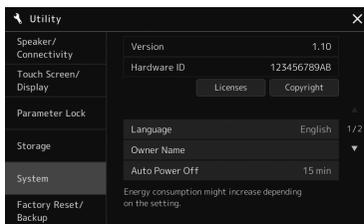
Jika perlu, buat pengaturan dasar untuk instrumen, seperti pengaturan bahasa yang diperlihatkan pada tampilan.

### 1 Memerlihatkan tampilan pengoperasian Utilitas.

Pertama, tekan tombol [MENU] untuk memunculkan tampilan Menu. Kemudian sentuh [Menu 2] untuk berpindah ke halaman 2 pada tampilan (jika perlu), lalu sentuh [Utility].

### 2 Sentuh [System] pada tampilan.

### 3 Buat pengaturan yang diperlukan dengan menyentuh tampilan.



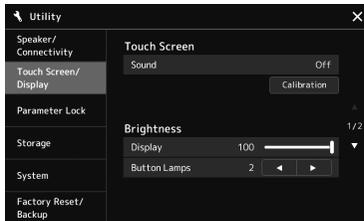
Language (Bahasa)	Menentukan bahasa yang digunakan dalam tampilan pesan. Sentuh pengaturan ini untuk memunculkan daftar bahasa, kemudian pilih bahasa yang diinginkan.
Owner name (Nama pemilik)	Memungkinkan Anda memasukkan nama yang akan muncul dalam tampilan pembuka (dipanggil saat instrumen dinyalakan).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

Untuk informasi tentang item lainnya di tampilan ini, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

# Mengubah Kecerahan Tampilan Utama dan Lampu Tombol

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

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



Display (Tampilan)	Gunakan slider untuk menyesuaikan kecerahan tampilan utama.
Button Lamps (Lampu Tombol)	Sentuh [◀ ▶] untuk menyesuaikan kecerahan lampu tombol.

Untuk informasi tentang item lainnya di tampilan ini, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

# Struktur Tampilan

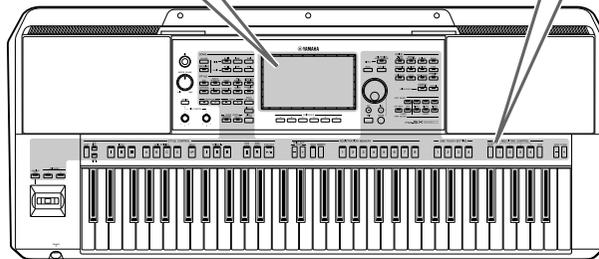
Instrumen ini memiliki tampilan layar sentuh LCD dan lampu tombol untuk membantu Anda secara visual memahami status saat ini.

## LCD (Tampilan Utama; layar sentuh)

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

## Tombol dan lampu panel

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



## Struktur Tampilan Utama

Apabila instrumen telah dinyalakan, tampilan Awal akan terbuka. Dengan menyentuh tampilan, Anda dapat memunculkan beragam fungsi.



## Tampilan Awal

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

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

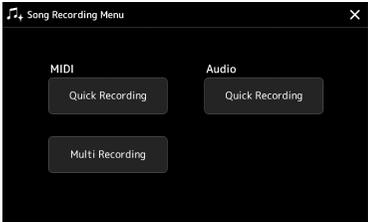
Pada halaman berikutnya, Anda dapat melihat gambaran umum cara memunculkan setiap tampilan fungsi utama.

# Cara memunculkan tampilan fungsi utama dengan tombol

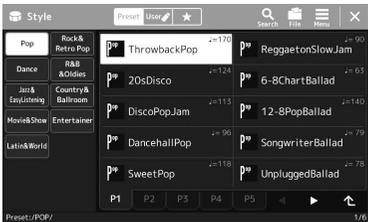
Peta ini menampilkan cara memunculkan tampilan untuk setiap fungsi utama dengan tombol pada panel.



**Tampilan Playback Lagu**  
Befungsi untuk mengontrol playback Lagu (halaman 68, 74).



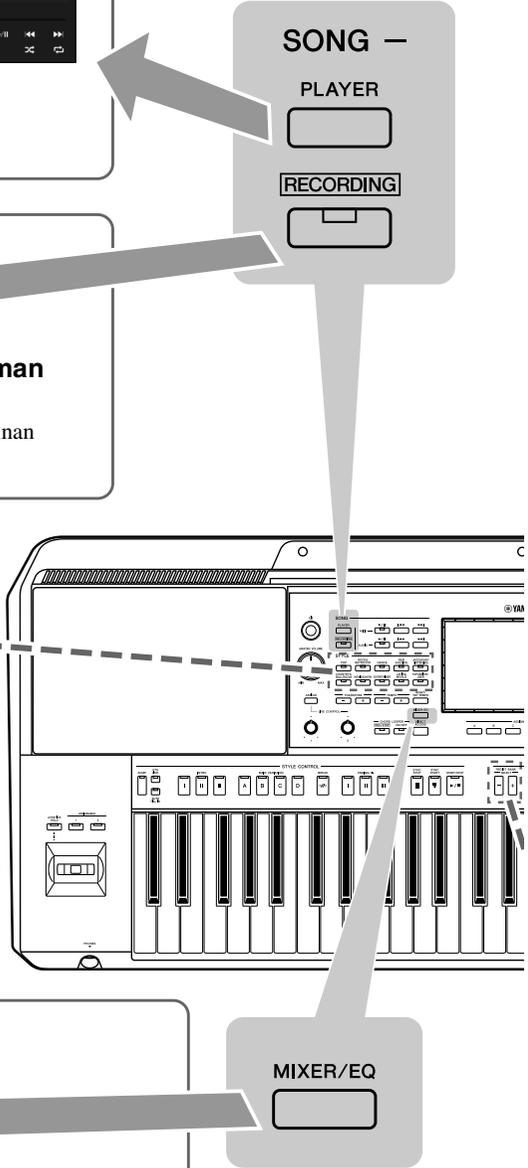
**Tampilan Perikaman Lagu**  
Untuk merekam permainan Anda (halaman 86).



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



**Tampilan Mixer**  
Untuk menyesuaikan parameter setiap bagian, seperti volume, pan, dan EQ (halaman 82). Juga memungkinkan Anda menyesuaikan keseluruhan kontrol bunyi, melalui Master Compressor dan Master EQ (halaman 98).



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

**Tampilan Pengaturan Mikrofon**  
 Untuk membuat pengaturan pada bunyi mikrofon atau gitar (halaman 103).

**Tampilan Harmoni Vokal (PSR-SX920)**  
 Untuk memilih dan mengedit jenis Harmoni Vokal/Synth Vocoder (halaman 72).

**Tampilan Daftar Putar**  
 Untuk memilih dan mengedit Daftar Putar. (halaman 92)

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

**Tampilan Pemilihan Multi Pad**  
 Salah satu tampilan Pemilihan File untuk memilih Bank Multi Pad (halaman 54).

**Tampilan Pemilihan Bank Memori Registrasi**  
 Salah satu tampilan Pemilihan File untuk memilih Bank Registrasi (halaman 90).

# Pengoperasian Dasar

## Konfigurasi Tampilan

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

## Tampilan Awal

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



### 1 Area Voice

Menunjukkan Voice saat ini untuk setiap bagian keyboard (Left dan Right 1–3) dan status aktif/nonaktif pada keempat bagian tersebut. Menyentuh nama Voice akan memunculkan tampilan Pemilihan Voice untuk bagian yang terkait.

### 2 Area lagu

Menunjukkan informasi yang berkaitan dengan playback/perekaman Lagu. Informasi tentang playback Lagu ditampilkan sesuai dengan mode playback Lagu (halaman 69). Menyentuh nama file akan memunculkan tampilan pemilihan yang relevan. Saat merekam, status perekaman akan ditampilkan. Menyentuh status perekaman akan memunculkan tampilan perekaman.

### 3 Area Style

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

### 4 Area Multi Pad

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

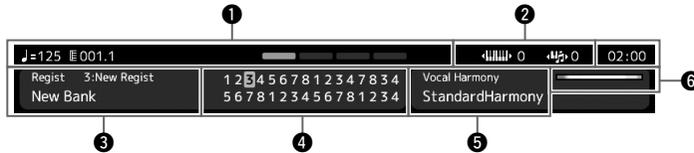
### 5 Area Informasi Lainnya

Menunjukkan status saat ini, seperti Memori Registrasi atau informasi yang berkaitan dengan mikrofon. Untuk detailnya, lihat di bawah.

### 6 Area Pintasan

Berisi ikon pintasan yang memungkinkan Anda memunculkan beragam fungsi dengan sekali sentuh. Menyentuh ikon pintasan akan memunculkan tampilan fungsi terkait. Anda juga dapat mendaftarkan ikon pintasan sendiri yang diinginkan di sini, melalui tampilan Assignable (halaman 96).

## ■ Area Informasi Lainnya di tampilan Awal



### 1 Bar/Ketukan/Tempo

Menampilkan posisi saat ini (bar/ketukan/tempo) dalam playback Style atau playback Lagu MIDI. Dengan memutar putaran Data, Anda dapat memunculkan tampilan pop-up Tempo dan menyesuaikan tempo.

### 2 Oktav Naik/Transpose

Menampilkan jumlah nilai oktav naik yang berubah, dan jumlah transposisi master dalam satuan seminada (halaman 56).

### 3 Bank Memori Registrasi

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

### 4 Urutan Registrasi

Muncul ketika Urutan Registrasi aktif. Untuk mengetahui instruksi tentang pemrograman sekuensi, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

### 5 Jenis Harmoni Vokal (PSR-SX920)

Menunjukkan Jenis Harmoni Vokal saat ini (halaman 72). Menyentuh nama Jenis Harmoni Vokal akan memunculkan tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal.

### Pengaturan Mikrofon (PSR-SX720)

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

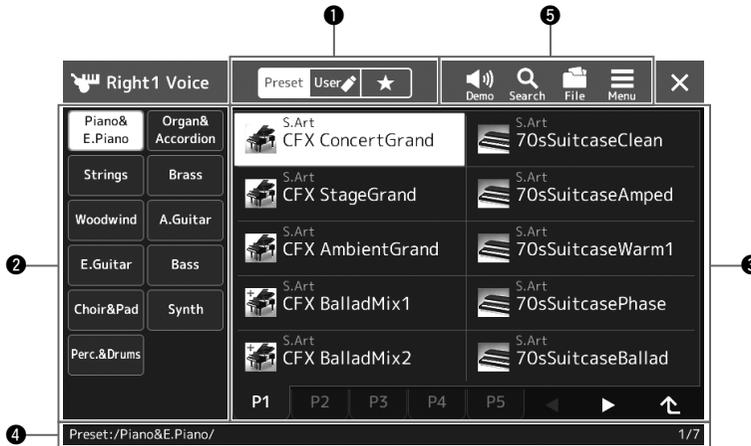
### 6 Indikator tingkat input MIC/GUITAR

Apabila mikrofon atau gitar telah dihubungkan, ini akan menunjukkan tingkat input. Sesuaikan tingkatnya dengan kenop [GAIN] sehingga indikator menyala hijau atau kuning (bukan merah). Untuk instruksi tentang menghubungkan mikrofon atau gitar, lihat halaman 102.

## Tampilan Pemilihan File

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

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



### 1 Kategori Utama

Pilih tab Preset, User, atau Favorite.

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

### 2 Subkategori/Drive

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

### 3 Data (file) yang dapat dipilih

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

### 4 Folder Path

Path atau folder saat ini ditampilkan sesuai dengan struktur folder.

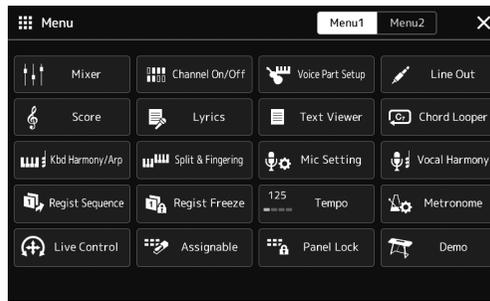
### 5 Ikon pengoperasian

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

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

## Tampilan Menu

Tampilan portal untuk menggunakan beragam fungsi dan dapat dilihat dengan menekan tombol [MENU].



Beragam fungsi praktis ditampilkan lewat ikon. Menyentuh setiap ikon akan memunculkan fungsi tersebut. Daftar ini terdiri dari dua halaman, yang dapat Anda pilih dengan menyentuh [Menu 1] atau [Menu 2], atau menekan tombol [MENU] beberapa kali. Untuk mengetahui informasi singkat tentang setiap fungsi, lihat “Daftar Fungsi” (halaman 113).

### **CATATAN**

Anda juga dapat mengubah halaman dengan mengusap secara horizontal.

### **Standar instruksi untuk tampilan Menu**

Dalam buku panduan ini, instruksi yang berisi beberapa langkah diberikan secara praktis dengan penunjuk panah.

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

Contoh di atas menerangkan operasi empat langkah:

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

## Menutup Tampilan Saat Ini

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

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

# Kontrol Berbasis Tampilan

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

## Menggunakan layar sentuh (tampilan)

### **PEMBERITAHUAN**

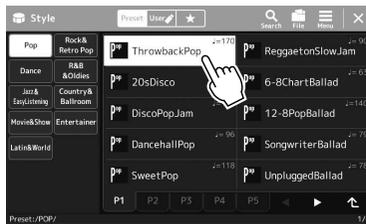
Jangan menggunakan benda tajam atau benda keras untuk mengoperasikan layar sentuh. Hal tersebut dapat merusak layar.

### **CATATAN**

Harap diperhatikan bahwa tidak dianjurkan untuk pengoperasian dengan menyentuh dua atau beberapa titik secara bersamaan pada tampilan.

### ■ Sentuh

Untuk memilih sebuah item, sentuh tanda pada tampilan tersebut dengan pelan.

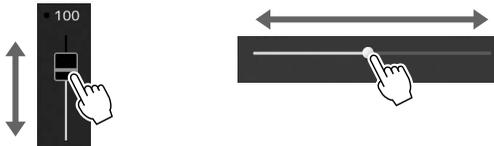


### **CATATAN**

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

### ■ Geser

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



### ■ Putar

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

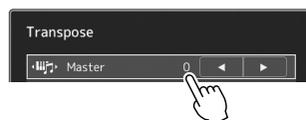


### **CATATAN**

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

### ■ Sentuh dan tahan

Instruksi ini dimaksudkan untuk menyentuh objek di tampilan dan menahannya sejenak. Saat mengatur nilai dengan menggunakan tombol [◀]/[▶], slider, atau kenop, Anda dapat memulihkan nilai default dengan menyentuh dan menahan nilai tersebut di tampilan.

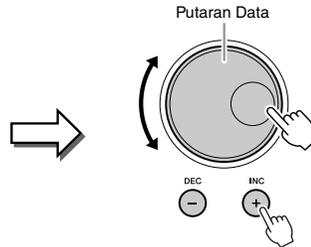


## Menggunakan putaran Data dan tombol [DEC]/[INC]

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

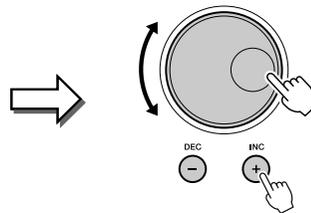
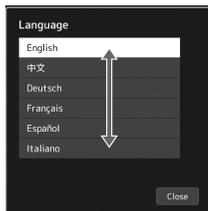
### ■ Menyesuaikan nilai parameter

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



### ■ Memuat/Memilih sebuah item dari daftar

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



Putarlah putaran tersebut atau tekan tombol [DEC]/[INC] untuk benar-benar memuat/memilih item.

Apakah item dimuat atau hanya dipilih bergantung pada pengaturan dalam tampilan yang muncul melalui [MENU] → [Utility] → [Touch Screen/Display]. Untuk mengetahui detailnya, lihat "Utility" di Panduan Referensi pada situs web.

## Langsung Memunculkan Tampilan yang Diinginkan—Akses Langsung

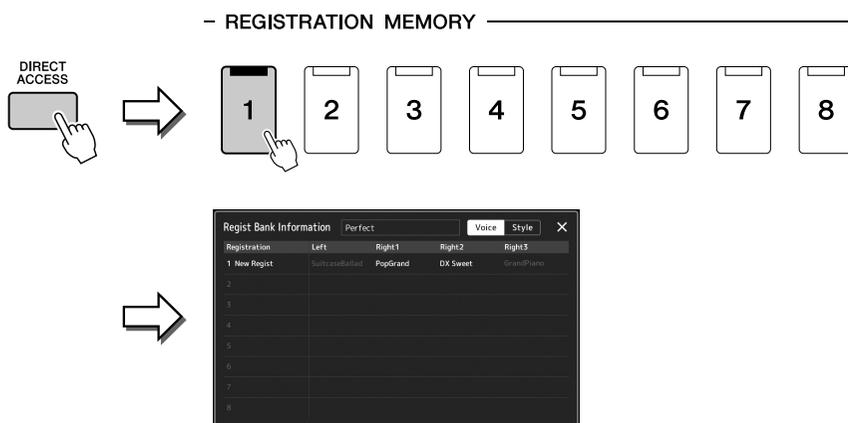
Dengan fungsi praktis Akses Langsung, Anda dapat langsung memunculkan tampilan yang diinginkan—cukup dengan menekan satu tombol tambahan. Lihat “Bagan Akses Langsung” pada halaman 115 untuk mengetahui daftar tampilan yang dapat diperlihatkan dengan fungsi Akses Langsung.

### 1 Tekan tombol [DIRECT ACCESS].

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

### 2 Tekan tombol (atau gerakkan kenop, joystick, atau pedal yang terhubung) sesuai dengan tampilan pengaturan yang diinginkan untuk memunculkan tampilan dengan cepat.

Misalnya, menekan salah satu tombol REGISTRATION MEMORY [1]–[8] akan memunculkan tampilan Informasi Bank Registrasi (halaman 91).



## Atur Ulang Pengaturan Panel

Anda dapat mengatur ulang pengaturan panel yang terkait dengan Voice, Style, pengaturan MIDI, pengaturan Line Out, dan sebagainya, tanpa harus mematikan dan menghidupkan instrumen. Hal ini berguna saat Anda gagal memuat atau membuat beberapa pengaturan, memainkan keyboard, atau mengatur ulang ke pengaturan dasar.

### 1 Tekan tombol [DIRECT ACCESS].

Jendela pop-up untuk akses langsung muncul dengan indikasi [Panel Reset].

### 2 Sentuh [Panel Reset].

Setelah pesan konfirmasi muncul, sentuh [Reset] untuk mengatur ulang pengaturan.

#### CATATAN

Fungsi Pengaturan Ulang Panel mungkin tidak tersedia tergantung pada status instrumen, misalnya selama perekaman.

## Memainkan Demo

Demo menyediakan demonstrasi dinamis untuk berbagai bunyi berkualitas tinggi.

### 1 Tekan Tombol [MENU].

### 2 Sentuh [Demo] untuk memutar demonstrasi.

Anda dapat menunda playback Demo dengan menyentuh [Pause] dan memainkan keyboard dengan Voice yang digunakan saat itu. Untuk melanjutkan Demo, sentuh [Pause] lagi.

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

# Manajemen File

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

**CATATAN**  
 Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 109.

## Pembatasan untuk Lagu Preset

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

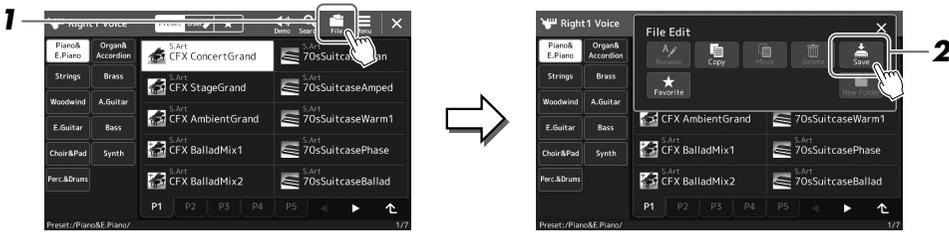
## Menyimpan file

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

**1** Dalam tampilan Pemilihan File yang relevan (\*), sentuh **File (File Edit)** untuk memunculkan jendela pop-up Pengeditan File.

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

**CATATAN**  
 Untuk membatalkan operasi file, tekan tombol [EXIT].



**2** Sentuh [Save] untuk memunculkan tampilan pemilihan tujuan penyimpanan.

**3** Pilih lokasi yang Anda inginkan untuk menyimpan file.

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



**4** Sentuh [Save here] untuk memunculkan jendela Entry Karakter.

**5** Masukkan nama file (halaman 36).

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

**CATATAN**  
 Untuk membatalkan operasi, sentuh [Cancel].

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

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

## Membuat folder baru

Folder dapat dibuat, diberi nama, dan ditata sesuai yang diinginkan, sehingga lebih mudah memilih dan menemukan data Anda sendiri.

### 1 Dalam tampilan Pemilihan File, sentuh tab Pengguna (halaman 28) kemudian pilih lokasi yang Anda inginkan untuk membuat folder baru.

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

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

### 3 Sentuh [New Folder] untuk memunculkan jendela Entri Karakter.

### 4 Masukkan nama folder baru (halaman 36).

#### **CATATAN**

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

#### **CATATAN**

Folder baru tidak dapat dibuat dalam tab Preset atau folder "Expansion" (halaman 99) dalam tab Pengguna.

## Mengganti file/folder

Anda dapat mengganti nama file/folder.

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

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

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

### 4 Pilih file atau folder yang diinginkan dengan menyentuhnya.

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

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

#### **CATATAN**

File dalam tab Preset atau folder "Expansion" (halaman 99) dalam tab User tidak dapat diganti namanya.

#### **CATATAN**

File atau folder hanya dapat diganti namanya satu per satu.

## Menyalin atau memindah file

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

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

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

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

#### **CATATAN**

- File dalam tab Preset tidak dapat disalin/dipindah.
- File dalam folder "Expansion" (halaman 99) dalam tab User tidak dapat disalin/dipindah.

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

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

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

**5 Sentuh [Copy] atau [Move] di bagian atas tampilan, untuk memunculkan tampilan memilih tujuan.****6 Pilih tujuan (path) yang diinginkan untuk menempelkan file/folder.****7 Sentuh [Copy here] atau [Move here] untuk menempelkan file/folder yang Anda pilih di langkah 4.**

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

**CATATAN**

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

**Menghapus file/folder**

Anda dapat menghapus file/folder.

**1 Memperlihatkan tampilan Pemilihan File yang sesuai, yang akan menampilkan file/folder yang diinginkan.****2 Sentuh  (File Edit) untuk memunculkan jendela pop-up Pengeditan File.****3 Sentuh [Delete] dalam menu Manajemen File, untuk memunculkan tampilan memilih file/folder yang diinginkan.****4 Pilih file/folder yang diinginkan dengan menyentuh setiap item.**

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

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

**5 Sentuh [Delete] di bagian atas tampilan.**

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

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

File dalam tab Preset atau folder "Expansion" (halaman 99) dalam tab User tidak dapat dihapus.

**Mendaftarkan file ke tab Favorite**

Anda dapat memunculkan file Voice atau Style favorit Anda atau yang sering digunakan dengan cepat, dengan mendaftarkannya ke tab Favorit. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

**Mencari file**

Anda dapat mencari file yang diinginkan melalui nama, pada tampilan yang diperlihatkan dengan menyentuh  (File Search). Jika untuk file Bank Memori Registrasi, Anda juga dapat mencarinya dengan menetapkan properti detail lainnya. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

# Memasukkan Karakter

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



## 1 Sentuh jenis karakter.

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

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

## 2 Sentuh [◀]/[▶], putar putaran Data atau tekan tombol [DEC]/[INC] untuk memindahkan kursor ke tempat yang diinginkan.

## 3 Masukkan karakter yang diinginkan satu per satu.

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

### Untuk memasukkan huruf bersama simbol khusus:

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

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

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

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

### CATATAN

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

### CATATAN

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

## Mengunci Pengaturan Panel (Panel Lock)

Apabila pengaturan panel telah dikunci, tombol panel apa pun tidak ada yang berfungsi ketika ditekan. Misalnya, apabila Anda beristirahat selama permainan dan meninggalkan instrumen tanpa diawasi, fitur ini akan melindungi pengaturan panel agar tidak diakses oleh orang lain.

### 1 Munculkan tampilan Panel Lock melalui [MENU] → [Panel Lock].

Tombol angka untuk memasukkan kode PIN akan ditampilkan.

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

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

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

#### CATATAN

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

## Menggunakan Metronom

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

### 1 Memperlihatkan tampilan Metronome melalui [MENU] → [Metronome].



### 2 Sentuh ikon untuk mengaktifkan/menonaktifkan metronom.

Untuk informasi tentang item lainnya di tampilan, lihat “Metronome Settings” di Panduan Referensi pada situs web.

#### CATATAN

Metronom juga dapat diaktifkan/dinonaktifkan dengan menyentuh tombol Aktif/Nonaktif Metronom pada setiap tampilan perekaman. (halaman 86)

# Panduan Alur Kerja—Untuk Memainkan pada PSR-SX920/SX720

## ■ Membuat pengaturan panel secara manual dan memainkan satu lagu

Memainkan keyboard bersama Style (Pengiring Otomatis)

**Mempersiapkan Style**  
... p. 40

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

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

atau

**Mempersiapkan Voice**

... p. 44  
(Mempersiapkan bagian keyboard)

**Mempersiapkan Harmoni/Arpeggio**

... p. 51

atau

Menyanyi bersama playback Lagu

**Membuat pengaturan playback Lagu ... p. 68**

## ■ Menyimpan pengaturan panel lagu agar mudah dilihat kembali

**Menyimpan pengaturan panel lagu Memori Registrasi ... p. 89**

Untuk mengetahui detail tentang Memori Registrasi dan Bank Registrasi, lihat halaman 88.

## ■ Memunculkan pengaturan panel yang disimpan untuk permainan Anda

**Memilih file Bank Registrasi yang diinginkan**

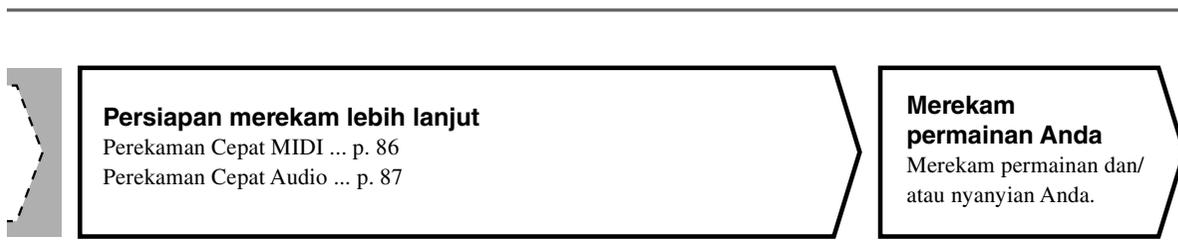
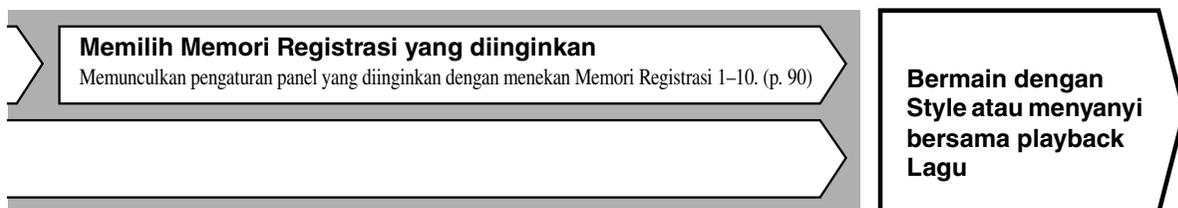
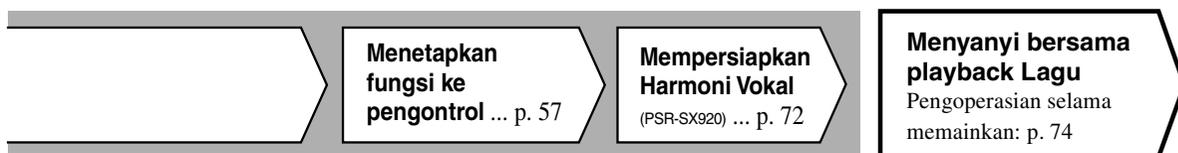
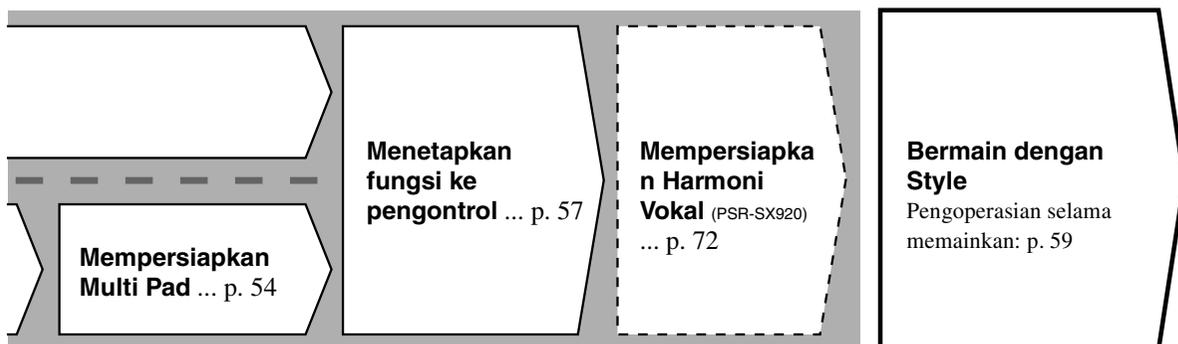
Memunculkan Memori Registrasi 1–8 untuk file Bank. (p. 90)

**Memunculkan pengaturan panel yang diinginkan dari Daftar Putar dengan satu langkah**

Memilih Record Daftar Putar yang diinginkan untuk memunculkan Memori Registrasi yang bersangkutan. (p. 94)

## ■ Merekam permainan keyboard Anda

**Persiapan merekam: Memunculkan Memori Registrasi dari Daftar Putar, dsb.**



# Bermain dengan Style—Mempersiapkan

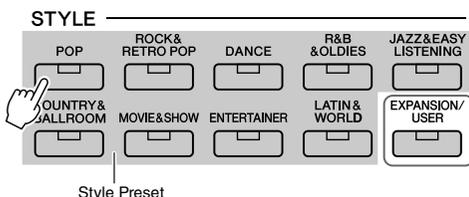
Bagian ini memberikan langkah-langkah dasar tentang cara menyempurnakan permainan keyboard Anda bersama Style (Irama dan Pengiring Otomatis). Ikuti instruksi di bawah ini untuk mempersiapkan secara lengkap permainan satu lagu Anda: Style, Bagian Keyboard (Voice), Multi Pad, dan beragam jenis pengontrol.

Pengaturan yang dibuat di bagian ini dapat disimpan bersama-sama dalam Memori Registrasi sebagai satu pengaturan Lagu (halaman 88).

## Mempersiapkan Style

### Memilih Style yang diinginkan dan mengaktifkan Pengiring Otomatis (ACMP)

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



- **Style Ekspansi**  
Style tambahan yang telah diinstal (halaman 99). Secara default, telah terinstal Style Ekspansi yang khusus disediakan untuk memainkan musik yang cocok dengan daerah Anda.

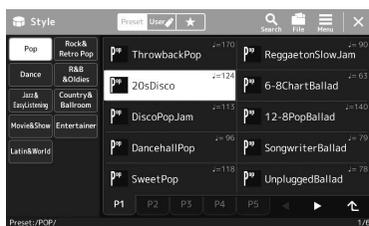
- **Style Pengguna**  
Style yang dibuat dengan fungsi Style Creator (lihat Panduan Referensi pada situs web), atau Style yang disalin ke drive User (halaman 34).

#### CATATAN

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

- 2 Sentuh Style yang diinginkan.

Misalnya, sentuh kategori [Pop], kemudian [20sDisco].

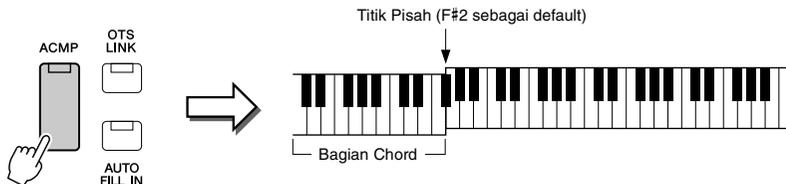


#### CATATAN

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

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

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



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

#### CATATAN

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

## 4 Jika perlu, cobalah Style yang dipilih.

Tekan tombol STYLE CONTROL [ $\nabla$ ] (SYNC START), kemudian mainkan chord dengan tangan kiri Anda.

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

### CATATAN

Untuk mengetahui lebih detail tentang mengoperasikan playback Style, lihat halaman 59.

### Karakteristik Style

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



- **Session:** Style ini memberikan dukungan realisme dan autentik yang jauh lebih besar dengan mencampur jenis chord orisinal dan perubahan, serta riff khusus dengan perubahan chord, bersama bagian Utama. Semua telah diprogram untuk menambahkan “bumbu” dan sentuhan profesional pada permainan Anda untuk lagu-lagu tertentu dan dalam genre tertentu. Ingatlah, Style ini belum tentu sesuai — atau bahkan benar secara harmonis — untuk semua lagu dan semua chord yang dimainkan. Misalnya dalam beberapa kasus, memainkan triad mayor sederhana untuk lagu country mungkin mengakibatkan chord ketujuh terasa “jazzy”, atau memainkan chord on-bass mungkin menghasilkan pengiring yang tidak sesuai atau tidak diharapkan.
- **Free Play:** Style ini bercirikan permainan rubato. Anda dapat memainkan secara bebas dengan pengiring yang sangat mengesankan, tanpa dibatasi oleh tempo yang ketat.

Untuk Daftar Style Preset, lihat Daftar Data pada situs web.

Style umumnya terdiri dari delapan bagian (kanal): irama, bass, dsb. Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Style dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal secara selektif atau dengan mengubah Voice (halaman 84).

### Kompatibilitas File Style

Instrumen ini menggunakan format file SFF GE (halaman 8) dan dapat memainkan file SFF yang ada; walau demikian, file akan disimpan dalam format SFF GE apabila file telah disimpan (atau dimuat) dalam instrumen ini. Ingatlah bahwa file yang tersimpan hanya dapat dimainkan kembali pada instrumen yang kompatibel dengan format SFF GE.

## Menyesuaikan tempo

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

### ● Tombol TEMPO [-]/[+]

Tekan tombol TEMPO [-] atau [+] untuk memunculkan tampilan Tempo pop-up. Gunakan tombol TEMPO [-]/[+] untuk mengurangi atau menambah tempo dengan rentang 5–500 ketukan per menit. Menahan salah satu tombol akan terus-menerus mengubah nilainya. Menekan kedua tombol TEMPO [-] dan [+] akan menampilkan tempo default untuk Style atau Lagu yang terakhir dipilih.

### ● Tombol [RESET/TAP TEMPO]

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

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

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

#### CATATAN

Jika Anda ingin menyesuaikan tempo Lagu Audio, gunakan fungsi Bentang Waktu pada halaman 76.



#### CATATAN

Anda dapat mengatur perilaku untuk mengubah tempo sebagai ganti “mengatur ulang” bagian tersebut, bahkan saat menetek tombol selama playback Style. Pengaturan ini dibuat pada tampilan yang dimunculkan melalui [MENU] → [Metronome] → [Tap Tempo]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Mengubah jenis Chord Fingering

Dengan mengubah jenis Chord Fingering, secara otomatis Anda dapat menghasilkan pengiring yang sesuai, sekalipun Anda tidak menekan semua not yang berisi chord. Jenis Chord Fingering dapat diubah melalui jendela Titik Pisah/Fingering: [MENU] → [Split & Fingering].

Jenis berikut ini dapat dipilih, misalnya.

### ● Satu Jari

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



Chord mayor

Tekan tuts nada dasar saja.



Chord minor

Tekan tuts nada dasar dan tuts hitam di sebelah kirinya secara bersamaan.



Chord ketujuh

Tekan tuts nada dasar dan tuts putih di sebelah kirinya secara bersamaan.



Chord ketujuh minor

Tekan tuts nada dasar dan tuts putih serta hitam di sebelah kirinya secara bersamaan.

### ● Fingered

Ini memungkinkan Anda mengatur sendiri fingering untuk chord Anda pada bagian chord di keyboard, sementara instrumen menyediakan komposisi irama, bass, dan pengiring chord yang sesuai dalam Style yang dipilih. Jenis Fingered mengenali beragam jenis chord yang dicantumkan pada Daftar Data di situs web (halaman 8), dan dapat dilihat dengan menggunakan fungsi Tutor Chord yang dilihat melalui [MENU] → [Chord Tutor].

### ● AI Full Keyboard

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

#### CATATAN

Apabila Area Deteksi Chord diatur ke “Upper” (halaman 47), maka hanya “Fingered\*” yang tersedia.

### ● Smart Chord (Chord Cerdas)

Fitur ini memungkinkan Anda memainkan Style hanya dengan memainkan nada dasar chord. Bahkan jika Anda tidak memiliki pengetahuan tentang teori musik, Anda bisa dengan mudah membuat progresi chord musik yang berguna.

Untuk mengetahui jenis dan detail lainnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## CATATAN

Untuk jenis fingering tertentu (Fingered, Fingered on base, All Fingered), Anda dapat membuat kondisi di mana tidak ada chord dimasukkan dengan memasukkan chord khusus bernama "Cancel". Ini disebut sebagai "Chord Cancel". Untuk informasi selengkapnya tentang memasukkan chord termasuk "Cancel", lihat "Jenis Chord yang Diakui dalam Mode Fingered" dalam Panduan Referensi di situs web (halaman 8).

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

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

## CATATAN

Untuk informasi tentang pengaturan panel yang ditampilkan oleh Pengaturan Satu Sentuhan, lihat bagian OTS pada "Bagan Parameter" dalam Daftar Data pada situs web (halaman 8).

### **1** Pilih Style yang diinginkan (langkah 1–2 pada halaman 40).

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

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

#### **Mengonfirmasi Isi Pengaturan Satu Sentuhan**

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

### **3** Begitu Anda memainkan chord dengan tangan kiri Anda, Style yang dipilih akan dimulai.

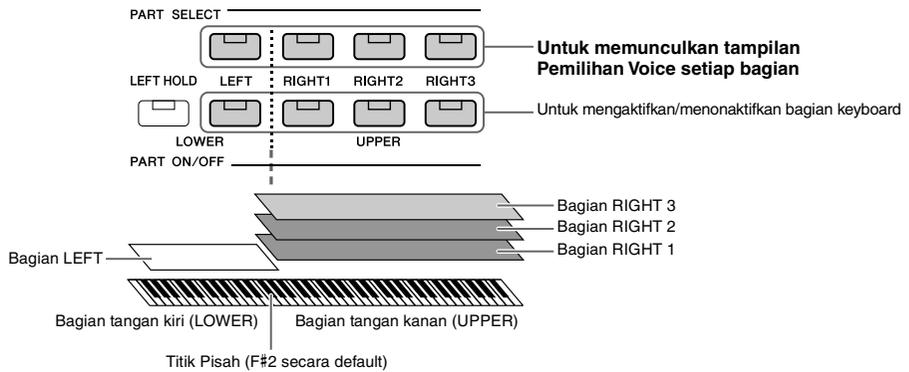
Setiap Style berisi empat pengaturan untuk Pengaturan Satu Sentuhan. Tekan salah satu tombol ONE TOUCH SETTING [1]–[4] untuk mencoba pengaturan yang lain.

## CATATAN

Anda bisa membuat Pengaturan Satu Sentuhan berubah secara otomatis saat memilih bagian Utama (A–D) dari Style yang dipilih. Untuk mengetahui detailnya, lihat "OTS LINK" (halaman 61).

## Mempersiapkan Bagian Keyboard

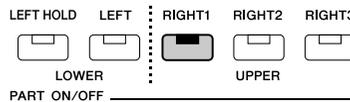
Ada empat bagian keyboard untuk permainan manual Anda: LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, dan RIGHT 3, masing-masing bagian memiliki satu Voice. Anda dapat mengombinasikan bagian-bagian ini dengan menggunakan tombol PART ON/OFF untuk menghasilkan tekstur instrumen yang menyenangkan dan kombinasi permainan yang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



## Membuat kombinasi bagian keyboard (Lapisan, Pisah)

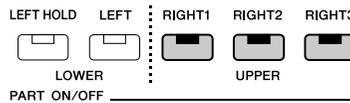
### ● Anda dapat memainkan Voice tunggal pada seluruh rentang keyboard:

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



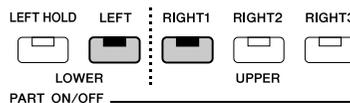
### ● Untuk memainkan dua atau tiga Voice berbeda secara bersamaan (Lapisan):

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



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

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



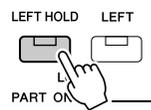
### Mengaktifkan/menonaktifkan setiap bagian keyboard dari tampilan

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

### Menahan Voice bagian LEFT (Left Hold)

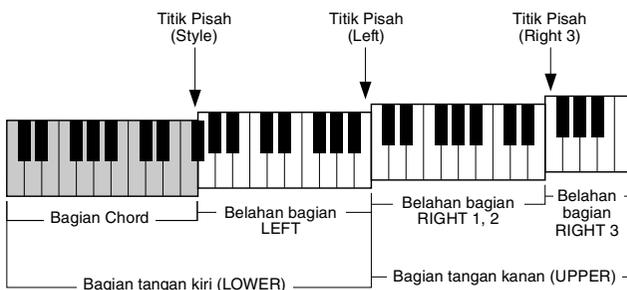
Dengan mengaktifkan tombol PART ON/OFF [LEFT HOLD] apabila bagian LEFT sedang ON, Voice bagian LEFT akan ditahan sekalipun tombol telah dilepas. Voice yang tidak-turun (non-decay) seperti dawai akan ditahan terus-menerus, sedangkan jenis-turun seperti piano menurun lebih lambat (seolah pedal sustain ditekan). Fungsi ini terasa praktis apabila digunakan bersama playback Style karena keselarasan bunyi chord dengan playback Style terjaga.

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



## Mengatur Titik Pisah

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

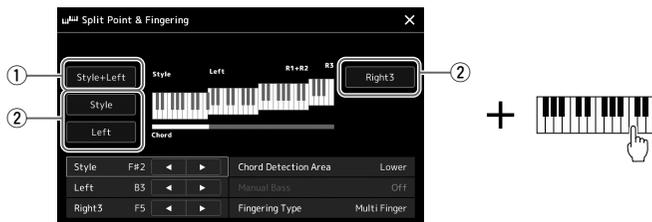


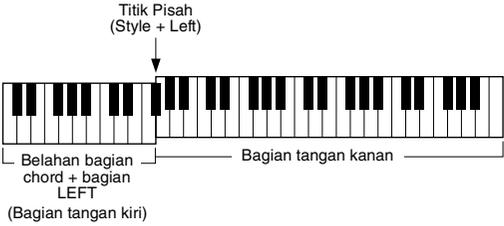
- **Titik Pisah (Style):** .....Membagi bagian tangan kiri (LOWER) menjadi bagian chord dan bagian LEFT.
- **Titik Pisah (Left):** .....Membagi keyboard menjadi bagian tangan kiri (LOWER) dan bagian tangan kanan (UPPER).
- **Titik Pisah (Right 3):** .....Membagi bagian tangan kanan (UPPER) menjadi bagian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

### 1 Memperlihatkan jendela Titik Pisah/Fingering.

[MENU] → [Split & Fingering]

### 2 Atur Titik Pisah.



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

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

 **CATATAN**

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

 **CATATAN**

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

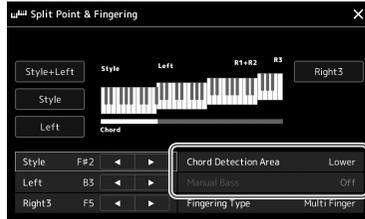
# Menetapkan chord dengan tangan kanan Anda untuk playback Style

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

## 1 Memerlihatkan jendela Titik Pisah/Fingering.

[MENU] → [Split & Fingering]

## 2 Buat pengaturan yang diperlukan dengan menyentuh tampilan.



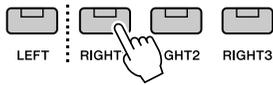
<p>Chord Detection Area</p>	<p>Pilih “Upper.” Bagian chord diatur ke sebelah kanan Titik Pisah kiri. Jenis fingering diatur ke “Fingered*” secara otomatis.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p><b>CATATAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Fingered*” pada dasarnya sama seperti “Fingered,” hanya saja “1+5”, “1+8” dan Chord Cancel tidak tersedia.</li> <li>• Untuk informasi tentang kapan mengatur “Chord Detection Area” ke “Lower”, lihat “Mengatur Titik Pisah” (halaman 45).</li> </ul>
<p>Manual Bass</p>	<p>Apabila diatur ke “On”, bagian bass dari Style saat ini akan dimatikan bunyinya dan Voice bass yang dimatikan akan ditetapkan ke bagian kiri.</p> <p><b>CATATAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manual Bass diatur ke “On” secara otomatis oleh pengaturan default apabila Anda memilih “Upper” di Area Deteksi chord di atas.</li> <li>• Parameter ini hanya tersedia apabila “Chord Detection Area” diatur ke “Upper”.</li> </ul>

# Memilih Voice untuk Setiap Bagian Keyboard

## 1 Tekan tombol PART SELECT sesuai dengan bagian yang diinginkan.

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

PART SELECT

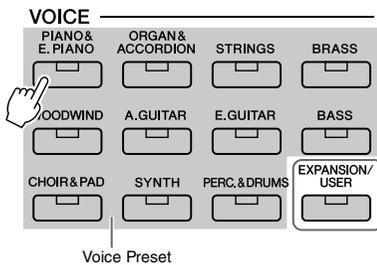


### CATATAN

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

## 2 Sentuh Voice yang diinginkan.

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



### • Voice Ekspansi

Voice tambahan yang telah diinstal (halaman 99). Secara default, telah terinstal Voice Ekspansi yang khusus disediakan untuk memainkan musik yang cocok dengan daerah Anda.

### • Voice Pengguna

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

### CATATAN

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

### Untuk mendengarkan karakteristik Voice:

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

## 3 Jika perlu, cobalah Voice yang dipilih.

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

## Karakteristik Voice

Jenis Voice dan karakteristik penjelasnya ditunjukkan di atas nama Voice. Terdapat berbagai karakteristik Voice; tetapi, hanya berikut ini yang dibahas di sini. Untuk mengetahui penjelasan detail, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).



- **S.Art (Super Articulation), S.Art2 (PSR-SX920)** saja Voice (halaman 64)  
Memungkinkan Anda membuat nuansa ekspresif yang sangat realistis dan subtil, cukup dengan memainkan dan menekan satu tombol untuk menambah nuansa permainan.
- **S.Art + Voice (halaman 64)**  
Memungkinkan Anda memainkan beberapa artikulasi S.Art Voice, seperti teknik Legato dan beralih antara gesekan halus dan gesekan tremolo pada satu Voice.
- **Suara Organ Flutes (halaman 50)**  
Memungkinkan Anda membuat kembali semua bunyi organ klasik dengan menyesuaikan tingkat footage sulungnya dan bunyi perkusif, persis seperti organ konvensional.
- **Drum/SFX Voice**  
Memungkinkan Anda memainkan beragam instrumen drum dan perkusi atau bunyi SFX (efek suara) pada keyboard, yang dikumpulkan bersama dan dinamai kit Drum/SFX. Untuk detailnya, lihat “Drum/SFX Kit List” dalam Daftar Data pada situs web.

## Membuat Suara Organ Flutes Sendiri

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

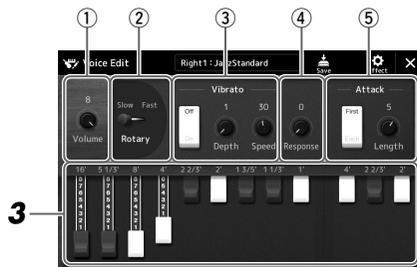
### 1 Pada tampilan Pemilihan Voice, pilih Suara Organ Flutes yang diinginkan.

Sentuh [Organ&Accordion] dalam subkategori, kemudian pilih Suara Organ Flutes yang diinginkan.

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

### 3 Geser tuas Footage untuk menyesuaikan pengaturan footage.

Pengaturan footage menentukan suara dasar Organ Flutes.



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

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

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

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

#### CATATAN

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

#### CATATAN

- Parameter yang tersedia berbeda-beda, bergantung pada jenis Organ.
- Anda juga dapat membuat pengaturan Efek dan EQ. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

#### **PEMBERITAHUAN**

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

# Mempersiapkan Harmoni Keyboard/Arpeggio

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

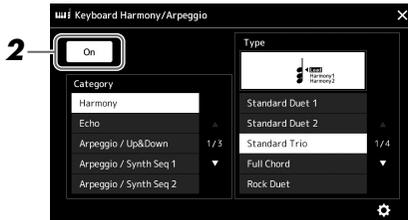
## CATATAN

Apabila Anda memilih Voice lain untuk bagian RIGHT 1, jenis Harmoni Keyboard/Arpeggio secara otomatis diatur ke jenis yang telah diingat sebagai Set Voice. Untuk mengetahui detail tentang fungsi Set Voice, lihat Panduan Referensi pada situs web. (halaman 8).

## Menggunakan Harmoni Keyboard

### 1 Memerlihatkan tampilan pengoperasian.

[MENU] → [Kbd Harmony/Arp]



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

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

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

### 4 Sentuh jenis Harmony atau Echo yang diinginkan.

Menyentuh  (detailed settings) akan memunculkan jendela popup pengaturan detail. Untuk informasi selengkapnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

### 5 Mainkan keyboard.

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

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

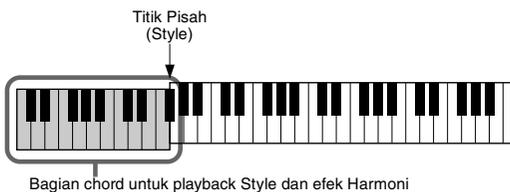
## ■ Jenis kategori Keyboard Harmony (Harmony/Echo)

### ● Kategori Harmoni

#### Duet Standar—Strum

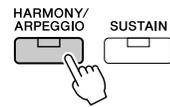
Jenis ini menerapkan efek harmoni pada not yang dimainkan di bagian tangan kanan keyboard sesuai dengan chord yang ditetapkan di bagian tangan kiri keyboard. (Perhatikan, pengaturan “1+5” dan “Octave” tidak dipengaruhi oleh chord.)

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



## CATATAN

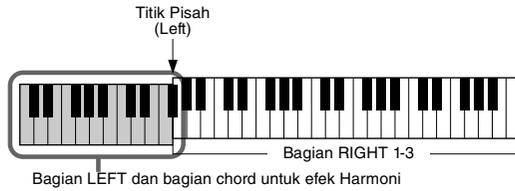
Anda juga dapat mengatur fungsi ini ke “On” dengan mengaktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO].



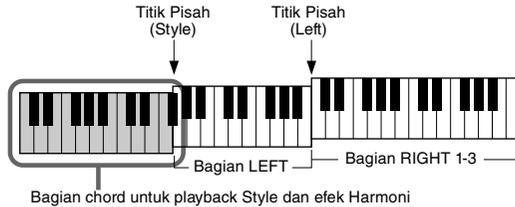
## CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang Titik Pisah, lihat halaman 45.

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



- Jika tombol [ACMP] dan bagian LEFT aktif:



### Multi Penetapan

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

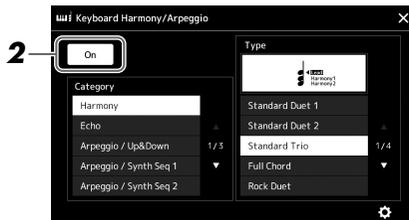
### • Kategori Echo (Echo, Tremolo, Trill)

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

## Menggunakan Arpeggio

### 1 Memerlihatkan tampilan pengoperasian.

[MENU] → [Kbd Harmony/Arp]



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

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

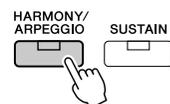
### 3 Sentuh untuk memilih kategori selain “Harmony” atau “Echo”

### 4 Sentuh jenis Arpeggio yang diinginkan.

Menyentuh  (detailed settings) akan memunculkan jendela popup pengaturan detail. Untuk informasi selengkapnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

### CATATAN

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



## 5 Mainkan sebuah not atau beberapa not untuk mengaktifkan Arpeggio.

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

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

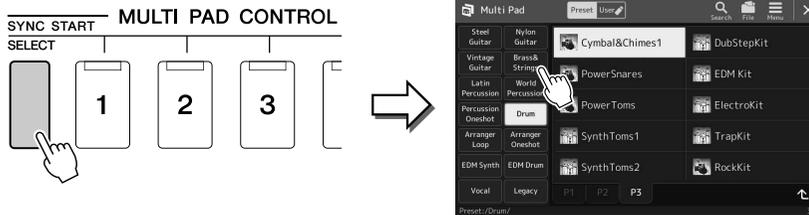
### CATATAN

- Dengan menggunakan fungsi Arpeggio Quantize, playback Arpeggio dapat disinkronkan dengan playback Style/Lagu, sehingga memungkinkan sedikit ketidaksempurnaan dalam pengaturan waktu yang akan dikoreksi. Ini dapat diatur dalam tampilan: [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/Arpeggio] (PSR-SX920)/ [Arpeggio] (PSR-SX720).
- Pemutaran Arpeggio dapat dilanjutkan bahkan setelah not dilepas, dengan menetapkan fungsi Arpeggio Ditahan pada pedal kaki. Untuk instruksi, lihat halaman 58.

# Mempersiapkan Multi Pad

## Memilih Multi Pad

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



### **CATATAN**

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

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

Tinggal tekan tombol MULTI PAD CONTROL [1]–[4] untuk memulai playback frasa yang bersangkutan. Untuk menghentikan playback, tekan tombol [STOP]. Untuk informasi selengkapnya tentang kontrol playback Multi Pad, lihat “Mengontrol Playback Multi Pad” (halaman 66).

### **CATATAN**

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

### Membuat dan Mengedit Multi Pad

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

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

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

Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

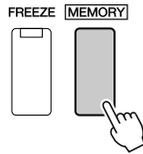
## Mengingat Pengaturan Orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan

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

### CATATAN

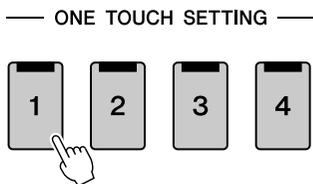
Untuk informasi tentang pengaturan panel yang diingat ke Pengaturan Satu Sentuhan, lihat "Bagan Parameter" dalam Daftar Data pada situs web (halaman 8).

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



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

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



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

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

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

### CATATAN

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

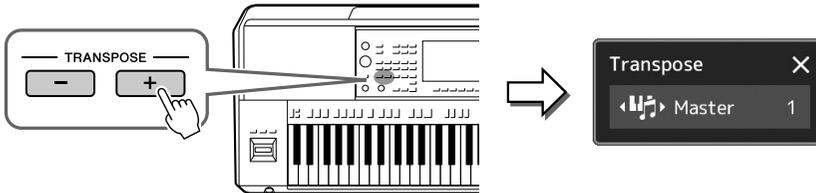
### **PEMBERITAHUAN**

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

## Mengubah Titinada Keyboard

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

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



#### CATATAN

- Jika Anda ingin melakukan transposisi titinada Lagu Audio, gunakan parameter Pergeseran Titinada pada halaman 76.
- Fungsi Transpose tidak memengaruhi Voice Drum Kit atau SFX Kit.

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

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

#### CATATAN

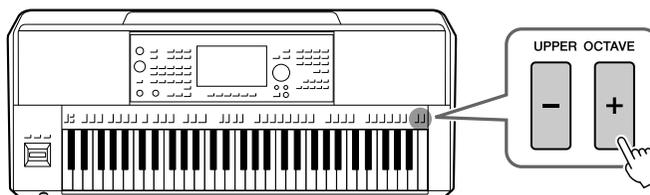
Transposisi juga dapat dilakukan pada tampilan melalui [MENU] → [Transpose]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

#### Penalaan Titinada

Secara default, titinada seluruh instrumen diatur ke 440,0 Hz sesuai dengan temperamen sama. Pengaturan ini dapat diubah dari tampilan yang dilihat melalui [MENU] → [Master Tune]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

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

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

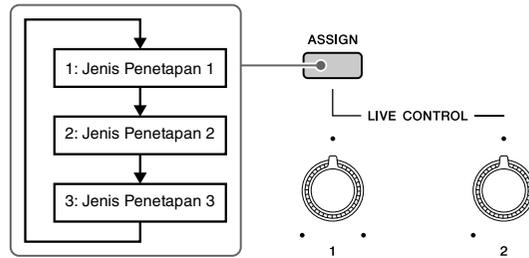


## Mempersiapkan Pengontrol Yang Dapat Ditetapkan

Anda dapat menetapkan berbagai parameter dan fungsi ke kenop dan joystick LIVE CONTROL, tombol ASSIGNABLE [A]–[F] dan [1]–[2], atau pedal kaki opsional untuk pengoperasian cepat dan kontrol ekspresif selama permainan keyboard. Pengaturan pengontrol yang dapat ditetapkan disimpan/dipanggil kembali dari memori registrasi sehingga Anda dapat mengubahnya sekaligus.

### Memilih Jenis Penetapan kenop LIVE CONTROL

Setiap pengaturan parameter yang ditetapkan untuk kenop disebut "Jenis Penetapan Kenop". Ada tiga Jenis Penetapan Kenop (1–3) dan dapat dialihkan secara berurutan dengan menekan tombol LIVE CONTROL [ASSIGN]. Jenis Penetapan yang untuk kenop akan diatur ulang ketika instrumen dimatikan; walau demikian, ketiga penetapan ini dapat disimpan dengan mudah ke Memori Registrasi (halaman 88).

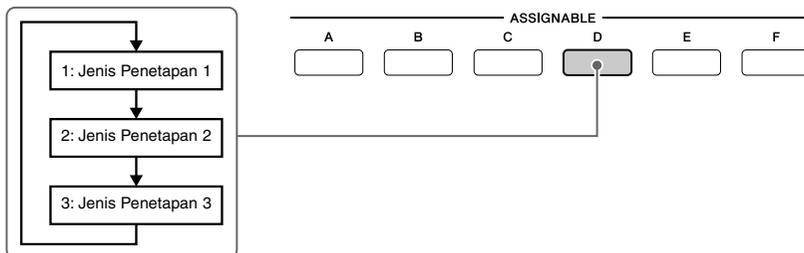


#### Mengedit Jenis Penetapan kenop

Jenis Penetapan Kenop 1–3 dapat diedit dalam tampilan Edit yang dilihat melalui [MENU] → [Live Control]. Untuk mengetahui detail item yang dapat diedit, lihat Panduan Referensi pada situs web. (halaman 8).

### Memilih Jenis Penetapan joystick LIVE CONTROL

Setiap pengaturan parameter yang ditetapkan untuk joystick disebut "Jenis Penetapan Joystick". Ada tiga Jenis Penetapan Joystick (1–3) dan dapat dialihkan secara berurutan. Untuk mengganti tipenya, Anda perlu menetapkan fungsi "Penetapan Live Control" ke tombol Assignable atau pedal kaki melalui [MENU] → [Assignable], atau dengan mengetuk [Joystick Assign] melalui [Menu] → [Live Control] → [Joystick]. Jenis Penetapan untuk joystick akan diatur ulang apabila instrumen dimatikan; walau demikian, ketiga penetapan ini dapat disimpan dengan mudah ke Memori Registrasi (halaman 88).



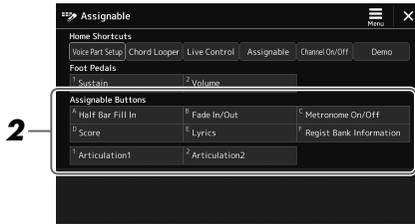
#### Mengedit Jenis Penetapan joystick

Jenis Penetapan joystick 1–3 dapat diedit dalam tampilan Edit yang dilihat melalui [MENU] → [Live Control]. Untuk mengetahui detail item yang dapat diedit, lihat Panduan Referensi pada situs web. (halaman 8).

## Menetapkan fungsi ke tombol yang dapat ditetapkan

Berbagai fungsi dapat ditetapkan ke Tombol ASSIGNABLE [A]–[F] dan [1]–[2].

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



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

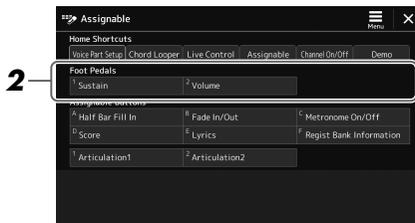
Jendela pop-up pemilihan fungsi akan muncul.

- 3 Sentuh fungsi yang diinginkan.

## Menetapkan fungsi ke pedal kaki/pengontrol kaki

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

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



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

Jendela pop-up pemilihan fungsi akan muncul.

- 3 Sentuh fungsi yang diinginkan.

### CATATAN

- Untuk mengetahui detail tentang parameter dan fungsi yang dapat ditetapkan, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).
- Untuk menghubungkan pedal kaki/pengontrol kaki, lihat “Menghubungkan Pedal Kaki/Pengontrol Kaki” (halaman 108).

# Bermain dengan Style—Pengoperasian Saat Memainkan

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

## Mengoperasikan playback Style

### Memulai dan menghentikan playback Style

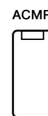
#### ● Tombol [START/STOP]

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



#### Memainkan kembali irama dan pengiring otomatis (ACMP)

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



#### ● Tombol [SYNC START]

Ini membuat playback Style dalam keadaan “standby”. Style mulai dimainkan ketika Anda menekan suatu not pada keyboard (saat [ACMP] nonaktif) atau memainkan chord (saat [ACMP] aktif). Saat playback Style, menekan tombol ini akan menghentikan Style dan membuat playback dalam kondisi siaga.



#### ● Tombol [SYNC STOP]

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

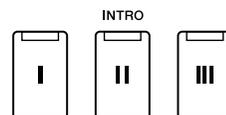


#### CATATAN

Jika Jenis Fingering (halaman 42) diatur ke “Full Keyboard” atau “All Full Keyboard”, Sinkronisasi Berhenti tidak dapat diaktifkan.

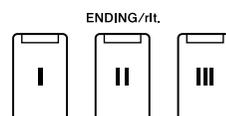
#### ● Tombol INTRO [I]–[III]

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



#### ● ENDING/rit. Tombol [I]–[III]

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



## Fading In/Out

Fungsi Fade In/Out menghasilkan efek timbul dan menghilang saat memulai/menghentikan playback Style atau Lagu. Anda dapat menetapkan fungsi ini pada tombol ASSIGNABLE [A]–[F] atau [1]–[2], atau pedal kaki.

### CATATAN

Untuk informasi tentang menetapkan fungsi ke setiap pengontrol, lihat "Mempersiapkan Pengontrol Yang Dapat Ditetapkan" (halaman 57) dan "Mengatur Fungsi atau Pintasan untuk Tombol ASSIGNABLE" (halaman 96).

- **Untuk memulai playback dengan efek fade-in:**

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

- **Untuk menghentikan playback dengan efek fade-out:**

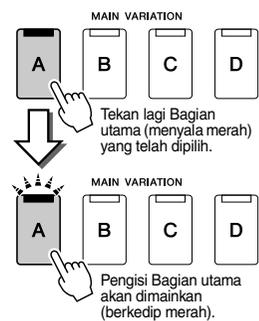
Selama playback, tekan tombol yang telah diberi fungsi ini.

## Mengubah variasi pola (Bagian) selama playback Style

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

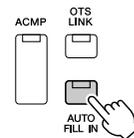
- **Tombol MAIN VARIATION [A]–[D]**

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



## Fungsi AUTO FILL IN

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



## Pengaturan Ulang Bagian Style

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

### CATATAN

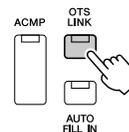
Anda dapat mengatur perilaku untuk mengubah tempo sebagai ganti mengatur ulang bagian tersebut, bahkan saat mengetuk tombol selama playback Style. Pengaturan ini dibuat pada tampilan yang dimunculkan melalui [MENU] → [Metronome] → [Tap Tempo]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Waktu Perubahan Bagian Style

Anda dapat memilih perilaku yang diinginkan ketika bagian Style diubah. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Secara otomatis mengubah Pengaturan Satu Sentuhan dengan Bagian utama (OTS LINK)

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



### CATATAN

Anda dapat mengubah pengaturan waktu untuk perubahan Pengaturan Satu Sentuhan yang seiring dengan perubahan MAIN VARIATION [A]–[D]. Caranya, lihat tampilan melalui [MENU] → [Style Setting] → [Setting], kemudian atur parameter Pengaturan Waktu Link OTS. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8)

## ● Tombol [BREAK]

Ini memungkinkan Anda menambahkan istirahat dinamis dalam irama pengiring. Tekan tombol [BREAK] selama playback Style. Ketika pola Break satu hitungan selesai dimainkan, playback Style secara otomatis bergeser ke Bagian utama.

BREAK



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

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

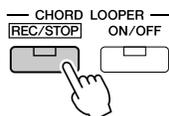
## Merekam dan Memainkan Kembali Urutan Chord—Pengulang Akor

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

## Mengulang playback urutan chord sambil memainkan Style

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

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



### CATATAN

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

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

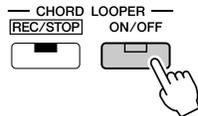
Pada hitungan Style berikutnya, tombol [REC/STOP] akan diaktifkan dan perekaman dimulai.

## 2 Masukkan chord pada keyboard, sesuai dengan tempo playback Style.



Urutan chord direkam hingga Anda menghentikan perekaman di langkah 3.

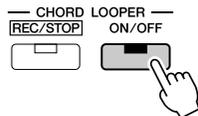
## 3 Tekan tombol CHORD LOOPER [ON/OFF] untuk menghentikan perekaman dan memulai playback berulang untuk urutan chord.



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

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

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



playback urutan chord dihentikan dan Style akan kembali ke playback normal.

### CATATAN

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

### CATATAN

- Tombol [ON/OFF] menyala biru yang menandakan urutan chord telah direkam dan playback berulang dihentikan.
- Menekan tombol [ON/OFF] lagi akan mengulang playback urutan chord yang direkam di langkah 1–3.
- CHORD LOOPER secara otomatis OFF untuk Intro dan Penutup yang berisi progresi chord-nya.

### Fitur lanjutan fungsi Pengulang Akor

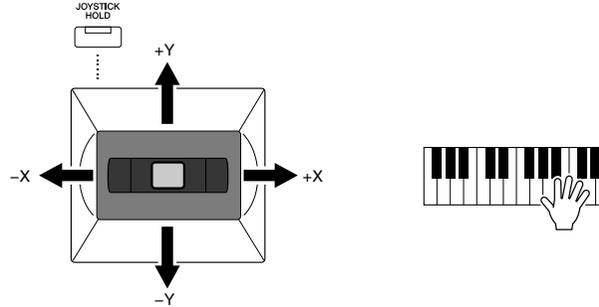
Anda dapat memulai perekaman urutan chord ketika playback Style berhenti, dengan menggunakan SYNC START. Selain itu, Anda dapat menyimpan urutan chord yang telah direkam dari tampilan yang dilihat melalui [MENU] → [Chord Looper].

- Dapat mengingat hingga delapan urutan chord.
  - Anda dapat menyimpan setiap urutan chord sebagai file individual untuk dimunculkan kembali nanti.
- Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

# Mengontrol Permainan Anda Secara Ekspresif

## Menggunakan joystick LIVE CONTROL

Secara default, dengan menggerakkan joystick dalam arah horizontal (X) atau vertikal (Y), Anda dapat meliukkan titinada ke atas atau ke bawah, atau menerapkan efek modulasi. Gerakkan joystick untuk mengontrol bunyi sambil memainkan keyboard.



### ● X: Liukan Titinada

Meliukkan titinada ke atas (dengan menggerakkan joystick ke kanan) atau ke bawah (dengan menggerakkan joystick ke kiri) sambil memainkan keyboard. Secara default, ini diterapkan pada semua bagian keyboard (RIGHT 1–3 dan LEFT).

### ● Y: Modulasi

Fungsi Modulasi menerapkan efek vibrato pada not yang dimainkan di keyboard. Secara default, ini diterapkan pada bagian keyboard RIGHT 1–3.

### CATATAN

Rentang pitch bend maksimum untuk setiap bagian keyboard dapat diubah pada tampilan yang dilihat melalui [MENU] → [Live Control] → [Joystick] dengan detail pengaturan "Pitch Bend", secara default.

Anda dapat menetapkan berbagai parameter untuk dikontrol dengan joystick. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

### CATATAN

- Untuk mengonfirmasi secara manual nilai Joystick saat ini, tekan tombol ASSIGNABLE untuk menentukan "Penetapan Joystick Live Control".
- Anda dapat mengaktifkan jendela pop-up berisi nilai saat ini agar muncul secara otomatis saat Anda mengoperasikan Joystick dengan mengaktifkan "Joystick Pop-up" pada tampilan yang dilihat melalui [MENU] → [Live Control] → [Joystick] → [Menu].

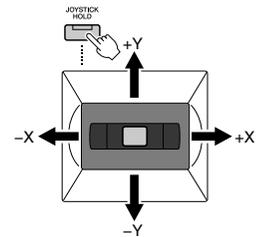
### Menahan nilai (JOYSTICK HOLD)

Joystick akan ditengahkan dengan sendirinya apabila lepas. Walau demikian, Anda dapat menahan nilai saat ini dengan menekan tombol [JOYSTICK HOLD].

- Jika tombol [JOYSTICK HOLD] diaktifkan selagi Joystick digerakkan, nilai terakhir yang dipilih akan tetap berada dalam efek dan dipertahankan bahkan setelah Joystick dilepaskan.
- Mematikan tombol [JOYSTICK HOLD] akan melepaskan nilai yang ditahan.

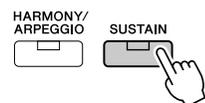
Secara default, hanya nilai "Modulasi" sumbu Y yang dipertahankan dengan cara ini, dan "Pitch Bend" sumbu X-tidak terpengaruh.

Parameter yang dipengaruhi oleh tombol [JOYSTICK HOLD] dapat diatur pada tampilan yang dilihat melalui [MENU] → [Live Control] → [Joystick]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).



## Menerapkan sustain ke Voice RIGHT 1–3

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



## Memainkan dan Mengontrol Super Articulation Voice

Kata “artikulasi” dalam musik biasanya merujuk transisi atau kontinuitas antar not. Ini sering kali tercermin dalam teknik permainan tertentu, seperti staccato, legato, dan slur. Super Articulation Voice (S.Art Voice, S.Art+ Voice and S.Art2 Voice) memungkinkan Anda membuat nuansa ekspresif yang halus dan sangat nyata, sesuai cara Anda memainkannya. Jenis Voice (S.Art, S.Art+, S.Art2) ditunjukkan di atas nama Super Articulation Voice, pada tampilan Pemilihan Voice. Selain itu, dengan menggunakan tombol ASSIGNABLE yang telah ditetapkan pada Artikulasi 1, Artikulasi 2, atau Artikulasi 3, Anda dapat menambahkan nuansa ekspresif hanya dengan menekan satu tombol.

### CATATAN

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

## Efek artikulasi otomatis pada Super Articulation Voice

### ■ S.Art Voice

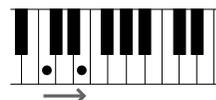
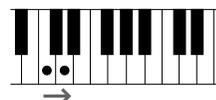
S.Art Voice memberikan banyak manfaat pada kemampuan permainan yang hebat dan kontrol ekspresif seketika.

#### Misalnya: Voice Saksofon

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

#### Misalnya: Voice Gitar Konser

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



### CATATAN

Anda juga dapat menambahkan bunyi artikulasi secara manual dengan menggunakan fungsi “Articulation 1–2” apabila Voice memiliki bunyi yang bersangkutan. Semua fungsi ini dapat ditetapkan ke tombol ASSIGNABLE atau pedal kaki. (halaman 58, 96)

### ■ S.Art+ Voice

S.Art+ Voice memungkinkan Anda memainkan beberapa artikulasi tanpa mengubah ke Voice lainnya.

#### Misalnya: Voice Dawai

Jika Anda memainkan not C kemudian D dengan cara yang sangat legato, Anda akan mendengar perubahan not yang mulus, seolah bagian dawai memainkannya dengan gesekan busur legato.

Dengan menggerakkan joystick ke atas, suara gesekan halus berubah menjadi suara gesekan tremolo.

Jika Artikulasi 1 atau 2 ditetapkan ke tombol ASSIGNABLE atau pedal kaki, Anda dapat mengubah suara dari gesekan halus ke gesekan spiccato atau pizzicato.

### ■ S.Art2 Voice

Beberapa Voice instrumen tiup dan dawai dilengkapi teknologi khusus yang disebut AEM, yang menggunakan contoh detail teknik ekspresi khusus yang digunakan pada instrumen tertentu—untuk meliukkan atau menggeser not, untuk “menggabungkan” not yang berbeda menjadi satu, atau untuk menambahkan nuansa ekspresif pada akhir not, dll. Anda dapat menambahkan artikulasi ini dengan memainkan legato atau non-legato, atau berpindah antar not dalam interval oktaf atau lebih.

#### Misalnya: Suara Klarinet

Jika Anda menahan not C dan memainkan B $\flat$  ke atas, Anda akan mendengar glissando hingga B $\flat$ . Beberapa efek “note off” juga dihasilkan secara otomatis saat Anda menahan not selama jangka waktu tertentu.

### CATATAN

Setiap S.Art2 Voice memiliki pengaturan vibrato default sendiri, sehingga saat Anda memilih S.Art2 Voice, vibrato yang sesuai akan diterapkan. Anda dapat mengatur vibrato dengan menggerakkan Joystick.

### CATATAN

AEM (Articulation Element Modeling) adalah teknologi yang menyimulasikan suara instrumen akustik secara alami dengan menggabungkan secara halus sampel bunyi paling sesuai, yang dipilih dari database secara real time selama permainan.



## Menambahkan efek artikulasi dengan tombol ASSIGNABLE yang menetapkan Artikulasi 1–3

Saat Anda memilih Super Articulation Voice, menekan salah satu tombol untuk menetapkan Artikulasi 1–3, akan menambahkan efek artikulasi terkait.

Berikut adalah tiga contoh pemicu efek Artikulasi Super dengan menggunakan tombol.

### ■ Contoh 1

Menekan tombol yang Artikulasi 1, 2, atau 3 telah ditetapkan untuk Voice, akan memicu efek dan teknik permainan yang berbeda, terpisah dari permainan keyboard Anda.

Misalnya, menekan tombol untuk S.Art Voice saksofon dapat menghasilkan bunyi nafas atau tombol, sedangkan hal yang sama pada S.Art Voice gitar dapat menghasilkan bunyi fret atau tepukan bodi gitar. Anda dapat menyelingkannya secara efektif ke not-not saat memainkannya.

Saat efek artikulasi berbunyi, tombol menyala merah.

### ■ Contoh 2

Memainkan keyboard sambil menahan tombol Artikulasi 1, 2, atau 3 yang telah ditetapkan untuk Voice akan mengubah sifat Voice.

Misalnya, dalam kasus NylonGuitar SW Voice dalam kategori A.GUITAR, menahan tombol Artikulasi 1 yang telah ditetapkan akan memungkinkan Anda memainkan harmonik untuk Voice gitar tersebut. Melepaskan tombol akan mengembalikan Voice ke posisi normal.

### ■ Contoh 3

Saat S.Art2 Voice dipilih, menekan tombol yang telah menetapkan Artikulasi 1, 2, atau 3 dan memainkan/melepaskan not memungkinkan Anda menambahkan efek artikulasi, seperti meliukkan ke atas/bawah, glisando ke atas/bawah, brass turun, dsb. Anda dapat membatalkan efek dengan menekan kembali tombol tersebut.

Efek pada Contoh 3 juga dapat digunakan dengan cara yang sama seperti pada Contoh 2. Menahan tombol yang telah ditetapkan dengan Artikulasi 1, 2 atau 3 dan memainkan/melepaskan not memungkinkan Anda menambahkan efek artikulasi beberapa kali secara berurutan.

#### CATATAN

Sesuai dengan respons realistik dari instrumen asli, efek yang diterapkan bervariasi tergantung pada rentang keyboard yang Anda mainkan.

### Saat Super Articulation Voice Dipilih untuk Beberapa Bagian

Saat Anda memilih S.Art/S.Art+/S.Art2 Voice untuk dua bagian keyboard atau lebih, menggunakan tombol yang telah ditetapkan Artikulasi 1, 2, atau 3 akan secara bersamaan memengaruhi semua bagian dari S.Art/S.Art+/S.Art2 Voice yang dipilih.

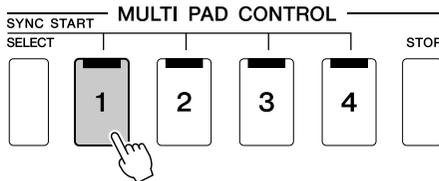
Ketika efek Contoh 3 ditetapkan ke bagian Kanan dan Kiri, memainkan satu bagian saja (misalnya, bagian Kanan 1) hanya akan menambahkan efek artikulasi ke bagian itu saja. Karena bagian lainnya (bagian Left) tetap dalam status standby. Untuk membatalkan status standby, Anda perlu memainkan keyboard di rentang bagian Left. (Menekan tombol tidak akan membatalkan status standby, karena hanya dapat membatalkan standby bagian Left, tetapi membuat bagian Kanan menjadi standby lagi.)

# Mengontrol Playback Multi Pad

## Memainkan Multi Pad

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

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



#### CATATAN

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

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

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

#### CATATAN

- Selagi Style atau Lagu MIDI dimainkan, menekan tombol Multi Pad akan memulai playback di atas hitungan berikutnya. Ketika Style atau Lagu MIDI berhenti, menekan tombol Multi Pad akan segera memulai playback.
- Selagi Style atau Lagu MIDI dimainkan, menekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] atau MIDI [▶/■] (PLAY/PAUSE) juga akan menghentikan playback Multi Pad. Selagi Style dan Lagu MIDI dimainkan, menekan tombol MIDI [▶/■] (PLAY/PAUSE) akan menghentikan playback Lagu, Style, dan Multi Pad. Perilaku ini dapat diubah dengan pengaturan pada tampilan Pengaturan Lagu dan Pengaturan Style. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

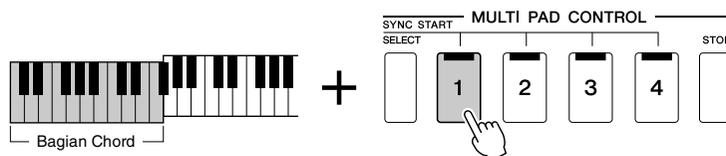
### Tentang status lampu tombol MULTI PAD CONTROL [1]–[4]

- **Biru:** Menunjukkan bahwa pad tersebut berisi data (frasa).
- **Oranye:** Menunjukkan bahwa pad tersebut sedang dimainkan.
- **Oranye (berkedip):** Menunjukkan bahwa pad tersebut sedang siaga (Sinkronisasi Mulai; lihat halaman 67).
- **Mati:** Menunjukkan pad yang bersangkutan tidak berisi data dan tidak dapat dimainkan.

### Menggunakan Pencocokan Chord

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

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



#### CATATAN

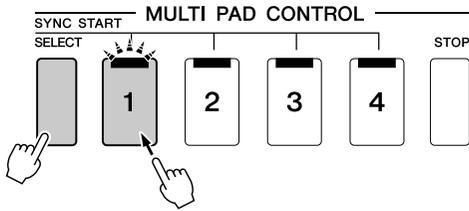
Beberapa Multi Pad tidak dipengaruhi oleh Pencocokan Chord.

## Menggunakan Fungsi Sinkronisasi Mulai Multi Pad

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

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

Tombol tersebut akan berkedip merah, yang menunjukkan status standby.



### 2 Mulailah playback Multi Pad.

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

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

#### CATATAN

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

#### CATATAN

Apabila ada dua atau beberapa Multi Pad dalam status standby, menekan salah satunya akan memulai playback serempak.

# Menyanyi bersama Playback Lagu— Mempersiapkan

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

Sebagaimana kasus di Bab 1, pengaturan yang dibuat di bagian ini dapat disimpan bersama-sama dalam Memori Registrasi sebagai satu pengaturan Lagu (halaman 88).

## Mempersiapkan Playback Lagu

### Lagu—Lagu MIDI dan Lagu Audio

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

#### ● Lagu MIDI

Lagu MIDI berisi informasi permainan keyboard Anda dan bukan merupakan rekaman suara yang sesungguhnya. Informasi performa berarti tuts mana yang dimainkan, pada waktu apa, dan dengan kekuatan apa — sama seperti dalam score musik. Berdasarkan informasi permainan yang direkam, penghasil nada (pada instrumen, dsb.) mengeluarkan bunyi yang bersangkutan. Karena data Lagu MIDI berisi informasi seperti bagian keyboard dan Voice, Anda dapat memainkan secara efektif dengan melihat skor, mengaktifkan atau menonaktifkan bagian tertentu, atau mengubah Voice.

#### ● Lagu Audio

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

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

#### CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 109.

## Kompatibilitas File Lagu

Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut.

- Lagu Preset (Lagu MIDI)
- Lagu rekaman Anda sendiri (untuk mengetahui instruksi tentang perekaman, lihat halaman 86)
- Lagu yang tersedia secara komersial: File MIDI dalam format SMF (Standard MIDI File), file Audio dalam format WAV atau MP3.

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

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

### CATATAN

- Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat "Dasar-dasar MIDI" pada situs web (halaman 8).
- Untuk informasi tentang format MIDI yang kompatibel, lihat halaman 8.
- Fungsi Bentang Waktu dan Pergeseran Titinada tidak dapat digunakan saat memutar kembali file MP3 dengan sample rate 48,0 kHz.

## Beralih mode playback Lagu

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

### 1 Tekan tombol [PLAYER] untuk memunculkan tampilan Playback Lagu.

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

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



## Memilih Lagu (mode Pemutar Lagu)

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



- 2 Sentuh nama Lagu di area MIDI atau Audio.

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

- 3 Pilih Lagu yang diinginkan.

### Melihat informasi Lagu

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

Untuk mengetahui detail tentang pengoperasian playback, lihat halaman 74.

### CATATAN

- Untuk pengoperasian dasar tampilan Pemilihan Lagu, lihat "Tampilan Pemilihan File" (halaman 28).
- Anda dapat melihat tampilan pengaturan yang berkaitan dengan playback Lagu, melalui  (Menu) → [Song Setting].
- Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara playback Lagu MIDI dan playback Lagu Audio, dengan menggunakan kenop LIVE CONTROL dan/atau joystick yang telah diberi fungsi "Keseimbangan Lagu MIDI/Audio". Untuk mengetahui detail tentang menetapkan fungsi kenop LIVE CONTROL, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Memilih Lagu (mode Daftar Lagu)

- 1** Tekan tombol [PLAYER] untuk memunculkan tampilan Playback Lagu. Pastikan bahwa mode Daftar Lagu dipilih.



## 2 Mempersiapkan Daftar Lagu

### ● Saat membuat Daftar Lagu baru

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

Untuk mengetahui detail tentang mengedit Daftar Lagu, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

### ● Saat memilih Daftar Lagu yang ada

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

**2-2** Sentuh file Daftar Lagu yang diinginkan.

## 3 Sentuh Lagu yang diinginkan dari Daftar Lagu yang dipilih.

Lagu yang dipilih akan disorot.

Untuk mengetahui detail kontrol playback, lihat halaman 74.

Untuk informasi tentang mengontrol playback kontinu Lagu pada daftar, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

# Menerapkan Efek pada Bunyi Mikrofon (Harmoni Vokal) (PSR-SX920)

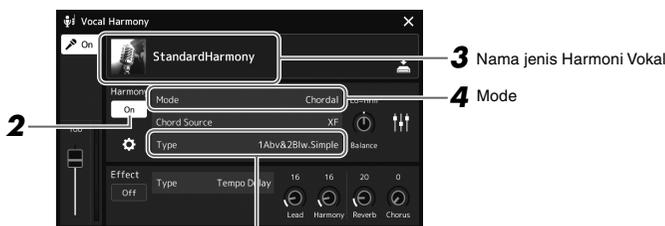
Anda dapat menerapkan beragam efek Harmoni Vokal secara otomatis pada suara Anda saat bernyanyi, atau menggunakan Synth Vocoder untuk menyisipkan karakteristik unik suara Anda pada sintetiser dan bunyi lainnya.

## CATATAN

Pastikan menghubungkan mikrofon sebelum menggunakan Harmoni Vokal dan Synth Vocoder. Untuk instruksi tentang menghubungkan mikrofon dan membuat pengaturan yang diperlukan, lihat halaman 102.

## Menggunakan Harmoni Vokal

- 1 **Melihat tampilan Harmoni Vokal melalui tombol [MENU] → [Vocal Harmony].**



5 (Ketika Mode diatur ke "Vocoder" atau "Vocoder Mono")

## CATATAN

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

- 2 **Pastikan bahwa Harmoni diatur ke "On".**
- 3 **Sentuh nama jenis Harmoni Vokal untuk memunculkan tampilan Pemilihan Jenis Harmoni Vokal.**
- 4 **Sentuh Jenis Harmoni Vokal yang diinginkan untuk memilihnya.**

Harmoni Vokal menyediakan tiga Mode berbeda yang dapat dipilih secara otomatis dengan memilih Jenis Harmoni Vokal.

### Mode Harmoni Vokal

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

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

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

## CATATAN

Harmoni juga dapat diaktifkan/ dinonaktifkan dengan menekan salah satu tombol ASSIGNABLE yang telah ditetapkan pada fungsi "VH Harmony On/Off". Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## 5 Ikuti langkah di bawah ini, berdasarkan Jenis (dan mode) yang Anda pilih.

### ● Jika Anda memilih Jenis Chordal:

**5-1** Pastikan bahwa tombol [ACMP] diaktifkan.

**5-2** Putar kembali Style sambil memainkan chord, atau putar kembali Lagu yang berisi chord.

Harmoni vokal berdasarkan chord yang dipilih untuk nyanyian Anda.

### ● Jika Anda memilih Jenis Vocoder atau Vocoder-Mono:

**5-1** Jika perlu, ubah pengaturan “Keyboard” ke “Off”, “Upper”, atau “Lower”. Jika memilih “Upper” atau “Lower”, memainkan bagian tangan kanan atau bagian tangan kiri pada keyboard akan mengontrol efek Vocoder. Jika memilih “Off”, memainkan keyboard tidak akan mengontrol efek Vocoder.

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

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

#### CATATAN

Untuk Jenis Vocoder, efek diterapkan jika Anda memainkan hingga maksimal tiga not chord; sedangkan untuk Vocoder-Mono, efek hanya diterapkan pada not tunggal (not terakhir).

3

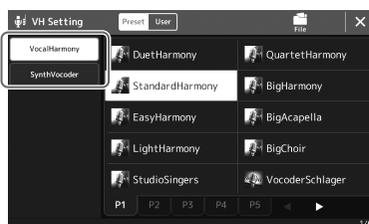
Menyanyi bersama Playback Lagu—Memperiapkan

## Menggunakan Synth Vocoder

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

**1** Jalankan langkah 1–3 di “Menggunakan Harmoni Vokal” pada halaman 72.

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



**3** Sentuh Jenis Synth Vocoder yang diinginkan untuk memilihnya.

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

Cobalah juga mengubah not saat Anda berbicara/menyanyikan kata yang berbeda, dengan menekan not berbeda untuk setiap kata.

#### CATATAN

Anda dapat mengubah pengaturan Keyboard (Off/Upper/Lower), yang menentukan bagian keyboard mana (atau Lagu) yang akan mengontrol efek tersebut. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan referensi pada situs web (halaman 8).

# Menyanyi bersama Playback Lagu— Pengoperasian Saat Memainkan

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

## Mengontrol Playback Lagu

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

### Tampilan Playback Lagu



mode Pemutar Lagu  
(Lagu MIDI, Lagu Audio)



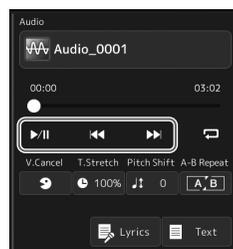
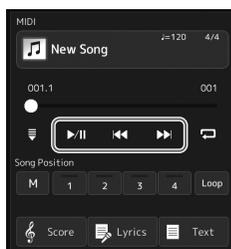
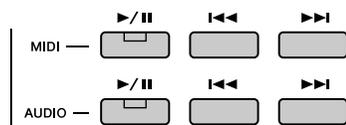
mode Daftar Lagu  
(Umum untuk Lagu MIDI dan Lagu Audio)

### CATATAN

- Untuk mengetahui detail tentang Lagu MIDI/Lagu Audio, beralih antara mode playback Lagu, dan pemilihan Lagu, lihat halaman 68.
- Dalam mode Daftar Lagu, hanya operasi playback dasar yang memungkinkan. Selain itu, Anda dapat terus memainkan banyak Lagu. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Operasi playback dasar (untuk Lagu MIDI dan Lagu Audio)

### SONG



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

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

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

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

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

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

### CATATAN

Anda dapat mengubah perilaku saat menekan tombol [◀◀] (PREV) agar hanya mengembalikan posisi playback ke awal Lagu dan tidak pindah ke Lagu sebelumnya, pada tampilan yang dilihat melalui [MENU] → [Song Setting] → [Play]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

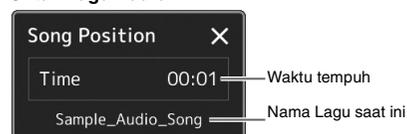
### Memindahkan Posisi Playback Lagu (Jendela pop-up Posisi Lagu)

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

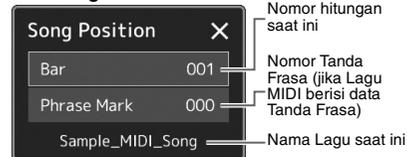
#### CATATAN

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

#### Untuk Lagu Audio



#### Untuk Lagu MIDI



### Memindahkan Posisi Playback Lagu (bar kemajuan pada tampilan)



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

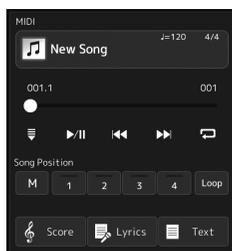
### Mengantre Lagu berikutnya untuk playback

Saat sebuah Lagu MIDI sedang dimainkan, Anda dapat mengantrekan Lagu MIDI berikutnya untuk playback. Hal ini memudahkan untuk merangkainya ke Lagu berikutnya dengan mulus selama pertunjukan langsung. Untuk mengantrekan ke atas, pilih Lagu yang ingin Anda mainkan berikutnya dalam tampilan Pemilihan Lagu, saat sebuah Lagu sedang dimainkan. Indikasi "Next" muncul di kanan atas nama Lagu yang bersangkutan. Untuk membatalkan pengaturan ini, sentuh  (Pembatalan Berikutnya) pada tampilan Pemilihan Lagu. Anda juga dapat mengantrekan Lagu Audio berikutnya untuk playback saat sebuah Lagu Audio dimainkan, dengan cara yang sama seperti Lagu MIDI.

#### CATATAN

Ketika fungsi Perekaman digunakan, antrean untuk playback akan dibatalkan.

## Berbagai Operasi Playback yang Khusus untuk Lagu MIDI



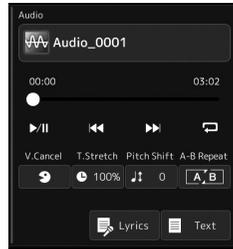
### ■ Sinkronisasi Mulai

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

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

Dengan menggunakan penanda Posisi Lagu, selain dapat menyusuri data Lagu MIDI dengan cepat dan mudah, Anda juga dapat mengatur perulangan playback secara praktis, agar mudah mengubah lagu. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Menggunakan Penanda Posisi Lagu” (halaman 77).

# Berbagai Operasi Playback yang Khusus untuk Lagu Audio



## ■ Penghilang Suara Vokal

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

Untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Penghilang Suara Vokal, pilih Lagu Audio, kemudian aktifkan/nonaktifkan (Vocal Cancel).

## ■ Bentang Waktu

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

## ■ Pergeseran Titinada

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

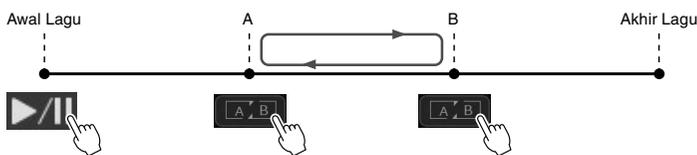
## ■ Playback Pengulangan A-B

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

**1** Sentuh (Play/Pause) untuk memulai playback.

**2** Tetapkan rentang pengulangan.

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



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

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

### CATATAN

Walaupun fungsi Penghilang Suara Vokal sangat efektif pada rekaman audio umumnya, suara vokal pada beberapa lagu mungkin tidak sepenuhnya dihilangkan.

### CATATAN

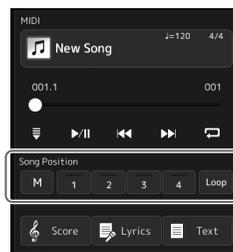
Menetapkan Titik A saja akan mengakibatkan playback pengulangan antara Titik A dan akhir Lagu.

### Menetapkan rentang pengulangan saat playback Lagu dihentikan

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

## Menggunakan Penanda Posisi Lagu (hanya Lagu MIDI)

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



### Memasukkan Penanda Posisi Lagu

- 1** Pilih Lagu MIDI yang diinginkan (halaman 70), dan mulai playback (halaman 74).
- 2** Masukkan penanda Posisi Lagu.
  - 2-1** Sentuh **M** (Song Position Memorize) untuk mengaktifkannya.
  - 2-2** Ketika Lagu mencapai titik untuk memasukkan tanda, sentuh nomor tanda yang diinginkan ([1]–[4]) pada tampilan.

Tanda Posisi Lagu yang bersangkutan dimasukkan, Pengingat Posisi Lagu secara otomatis dinonaktifkan.
- 3** Apabila diinginkan, Masukkan tanda lain dengan cara sama seperti langkah 2.
- 4** Jeda Playback Lagu (halaman 74).
- 5** Simpan Lagu.
  - 5-1** Sentuh nama Lagu untuk memunculkan tampilan Pemilihan Lagu.
  - 5-2** Simpan file Lagu (halaman 33).

#### **PEMBERITAHUAN**

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

#### Tentang status Posisi Lagu [1]–[4]

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

### Melompat ke Penanda Posisi Lagu selama playback

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

### Memulai playback dari Penanda tertentu

Pertama, sentuh salah satu Posisi Lagu [1]–[4] ketika playback Lagu berhenti, kemudian mulai playback (halaman 74).

## Menggunakan Penanda di playback berulang

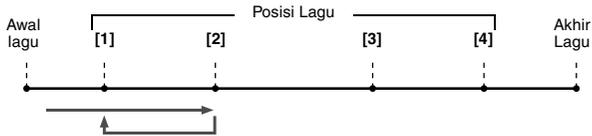
---

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

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

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

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



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

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

# Menampilkan Skor, Lirik, dan File Teks Selama Playback

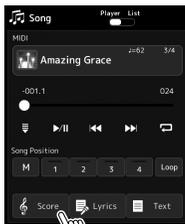
## Menampilkan Notasi Musik (Score) Lagu MIDI

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

**1** Pilih sebuah Lagu MIDI (halaman 70).

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

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



Untuk mengubah halaman.

Untuk mengubah pengaturan tampilan Skor.

### CATATAN

- Anda juga dapat memunculkan tampilan Score, melalui [MENU] → [Score].
- Instrumen dapat menampilkan notasi musik untuk data musik yang tersedia secara komersial atau Lagu yang telah Anda rekam.
- Notasi yang ditampilkan dibuat oleh instrumen berdasarkan data Lagu. Akibatnya, not yang ditampilkan mungkin tidak persis sama dengan lembar musik yang tersedia secara komersial untuk lagu yang sama—khususnya saat menampilkan notasi pasasi yang rumit atau banyak not pendek.

### Mengubah Ukuran Skor dan Menampilkan Lirik dalam Skor

Dengan menyentuh ikon not yang diperlihatkan pada bagian kanan bawah tampilan, Anda dapat mengubah pengaturan tampilan Skor, seperti mengubah ukuran skor, atau menampilkan nama not atau lirik dalam skor, dan seterusnya. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Score, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

### CATATAN

Lirik hanya dapat ditampilkan apabila Lagu berisi data lirik.

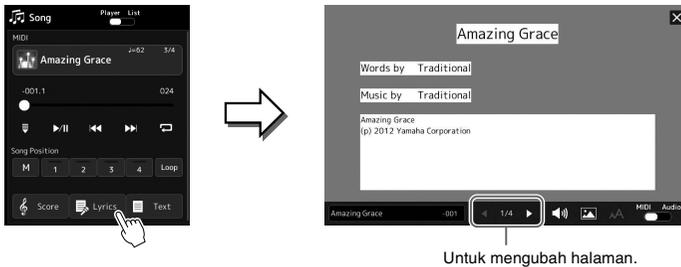
## Menampilkan Lirik Lagu

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

### 1 Pilih sebuah Lagu (halaman 70).

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

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



Untuk mengetahui detail tentang tampilan Lirik, lihat Panduan Referensi pada situs web. (halaman 8).

#### CATATAN

- Anda juga dapat memunculkan tampilan Lirik, melalui [MENU] → [Lyrics].
- Tidak hanya Lagu MIDI, Lagu Audio juga dapat menampilkan lirik, jika Lagu tertentu berisi data lirik yang kompatibel. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Menampilkan Teks

Baik sebuah Lagu dipilih atau tidak, Anda dapat melihat file teks (.txt) yang dibuat komputer pada tampilan instrumen. Untuk memunculkan tampilan, sentuh  (Text) pada tampilan Playback Lagu. Fitur ini memungkinkan beragam kemudahan yang berguna, seperti menampilkan lirik, bagan chord, dan not permainan. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Teks, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Menggunakan fungsi Bicara

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

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



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

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

Anda juga dapat mengubah pengaturan Bicara sesuai dengan keinginan. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

#### CATATAN

- (PSR-SX920) Harmoni Vokal tidak tersedia apabila fungsi Bicara sedang aktif.
- Untuk mendapatkan penggunaan paling praktis dari fungsi ini, Anda dapat menetapkan pedal kaki atau salah satu tombol ASSIGNABLE untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Bicara selama permainan. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

# Menyesuaikan Parameter Setiap Bagian— Mixer

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

Bagian ini membahas prosedur dasar untuk Mixer. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Prosedur Dasar untuk Mixer

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



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

### **CATATAN**

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

Panel	Gunakan tampilan ini ketika Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar seluruh bagian Style, seluruh bagian Multi Pad, bagian Left, bagian Right 1–3, seluruh bagian Lagu MIDI, bagian Lagu Audio, bagian Mikrofon, bagian Audio AUX IN, bagian Bluetooth Audio (*1), dan bagian Audio LAN Nirkabel (*2). *1: Input audio melalui komunikasi Bluetooth. Fungsi Bluetooth mungkin saja tidak disertakan, bergantung pada area Anda atau model. *2: Input audio melalui adaptor LAN nirkabel opsional. Adaptor LAN nirkabel USB opsional mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.
Style	Gunakan tampilan ini apabila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar kanal Style. Tentang setiap kanal, lihat “Kanal Style” (halaman 84).
M.Pad	Gunakan tampilan ini apabila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar empat Multi Pad Link Audio.
Song (Lagu)	Gunakan tampilan ini apabila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar semua bagian Lagu MIDI.
Master	Tidak seperti tampilan lain, gunakan tampilan ini apabila Anda ingin menyesuaikan karakteristik tonal seluruh bunyi (selain Lagu Audio) instrumen ini. Untuk mengetahui detail tentang tampilan ini, lihat halaman 98.

### 3 Sentuh tab untuk mengedit parameter yang diinginkan.

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

### 4 Atur nilai setiap parameter.

### 5 Simpan pengaturan Mixer Anda.

#### ■ Untuk menyimpan pengaturan Panel 1/2 Mixer:

Daftarkan ke Memori Registrasi (halaman 89).

#### ■ Untuk menyimpan pengaturan Style 1/2 Mixer:

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

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

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

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

#### CATATAN

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

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

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

- 1 Memunculkan tampilan pengoperasian melalui [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].
- 2 Sentuh Lagu bernama “New Song” untuk memunculkan tampilan Pemilihan Lagu, kemudian pilih Lagu yang diinginkan.
- 3 Edit parameter yang diinginkan sesuai dengan “Prosedur Dasar untuk Mixer” (halaman 82) langkah 1–4.
- 4 Tekan tombol [RECORDING] untuk menampilkan lagi tampilan Multi Perekaman MIDI.
- 5 Daftarkan pengaturan yang telah diedit ke Lagu MIDI.
  - 5-1 Sentuh [Setup] untuk memunculkan tampilan Pengaturan.
  - 5-2 Sentuh [Execute] untuk mendaftarkan pengaturan yang telah diedit sebagai bagian dari data Lagu MIDI.
- 6 Sentuh [Save] untuk memunculkan tampilan Pemilihan Lagu, kemudian simpan sebagai file Lagu (halaman 33).

## Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Style atau Lagu MIDI

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

### Kanal Style

Setiap Style berisi kanal-kanal yang dicantumkan di bawah.

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

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

**2** Sentuh Kanal mana yang ingin Anda aktifkan/nonaktifkan.



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

**3** Jika perlu, buat pengaturan lain kemudian simpan sebagai file Style atau file Lagu (langkah 5 pada halaman 83).

## Mengubah Voice untuk Setiap Kanal Style atau Lagu MIDI

Anda dapat mengubah Voice untuk setiap kanal melalui tampilan Mixer.

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



- 3** Jika perlu, buat pengaturan lain kemudian simpan sebagai file Style atau file Lagu (langkah 5 pada halaman 83).

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

### ■ Perekaman Cepat MIDI

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

### ■ Perekaman Cepat Audio

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

#### Multi Perekaman

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

Untuk mengetahui detail tentang Perekaman Multi, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Perekaman Cepat MIDI

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

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

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

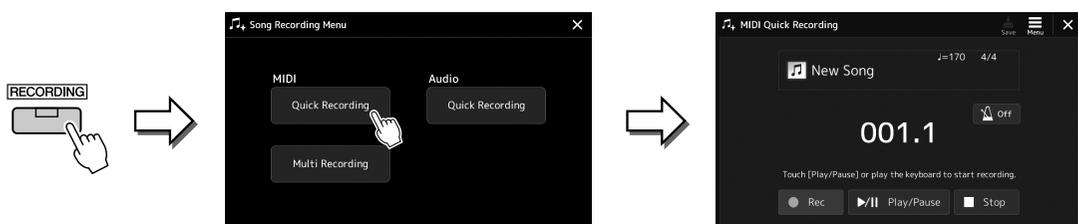
Tampilan muncul dan sebuah Lagu kosong baru secara otomatis diatur ke status siap rekam.

#### CATATAN

- Data audio seperti kanal irama yang dibuat melalui data audio Multi Pad Link Audio dan Lagu Audio tidak dapat direkam ke Lagu MIDI.
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 109.

#### CATATAN

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



## 2 Mulai merekam.

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

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

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

### PEMBERITAHUAN

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

## Perekaman Cepat Audio

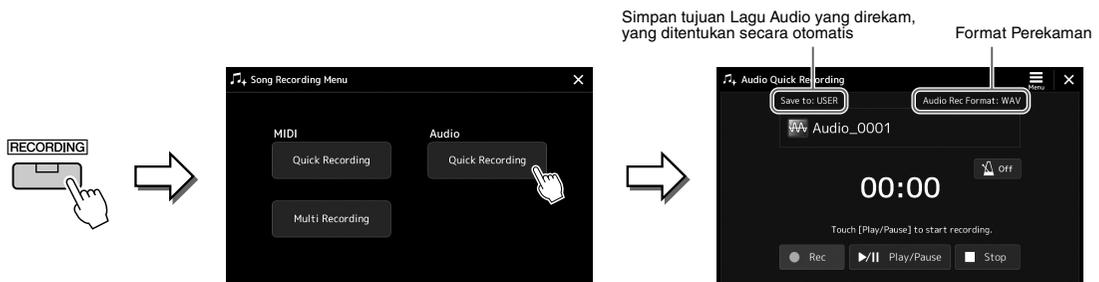
Sebelum merekam, lakukan pengaturan yang diperlukan seperti Pemilihan Voice/Pemilihan Style dan penyambungan mikrofon (jika ingin merekam nyanyian Anda).

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

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

### CATATAN

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



### 2 Sentuh [Play/Pause] untuk memulai perekaman.

Segera setelah operasi ini, mulai dan rekam permainan Anda.

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

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

### CATATAN

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

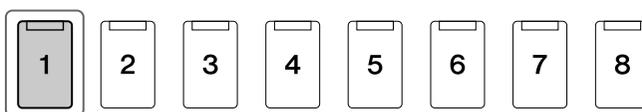
# Menyimpan dan menampilkan Pengaturan Panel Khusus—Memori Registrasi, Daftar Putar

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

## ■ Memori Registrasi

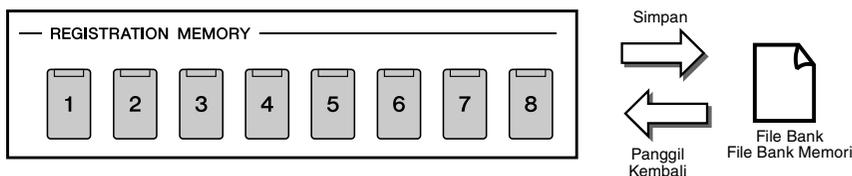
Fungsi ini memungkinkan Anda menyimpan (mendaftarkan) pengaturan panel khusus sendiri ke salah satu tombol Memori Registrasi agar mudah dipanggil kembali.

### — REGISTRATION MEMORY —



Hampir semua pengaturan panel dapat disimpan ke satu tombol.

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

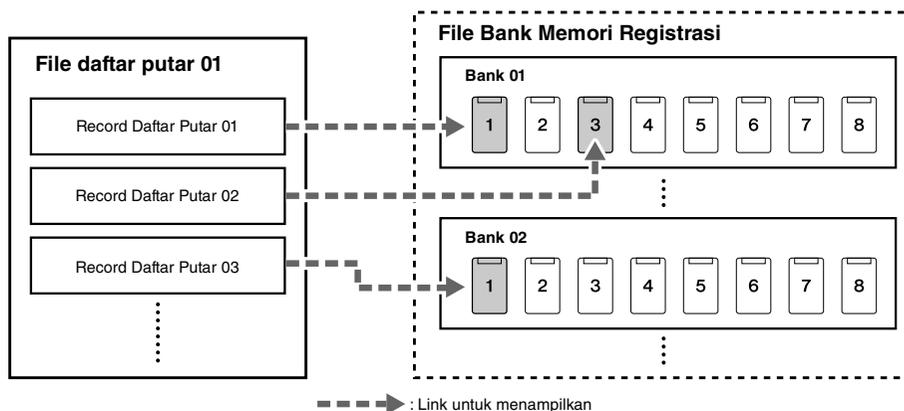


### CATATAN

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

## ■ Daftar Putar

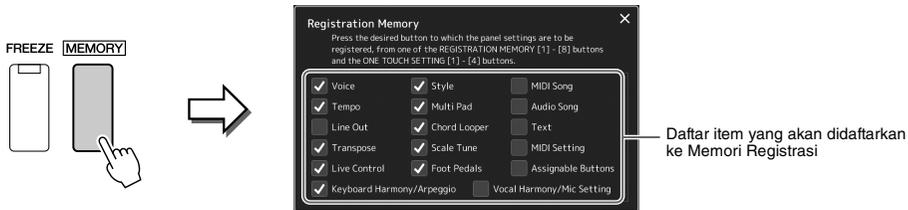
Fungsi Daftar Putar memungkinkan Anda membuat sendiri daftar set permainan secara live. Anda dapat memilih file yang diinginkan saja dari sekian banyak file Bank Memori Registrasi tanpa mengubah konfigurasi file bank. Setiap Record Daftar Putar dapat langsung menampilkan kembali nomor Memori Registrasi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



# Menyimpan dan menampilkan Kembali Pengaturan Panel Khusus dengan Memori Registrasi

## Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda

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

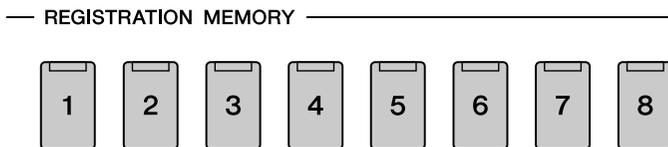


### Memilih item yang akan didaftarkan

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

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

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



### Tentang status lampu

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

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

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

### PEMBERITAHUAN

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

### CATATAN

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

7

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

## Menyimpan Memori Registrasi sebagai file Bank

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

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



- 2 Sentuh  (File Edit) untuk menampilkan jendela pop-up, kemudian sentuh [Save] untuk menyimpan file Bank.

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

### CATATAN

Anda dapat memberi tag pada file Bank Memori Registrasi agar mudah dicari. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## menampilkan Kembali Pengaturan Panel yang Telah Didaftarkan dari file Bank

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

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

- 2 Sentuh dan pilih Bank yang diinginkan pada tampilan.

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

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

Tombol yang dipilih menyala oranye.

### CATATAN

- Saat mengingat pengaturan berisi pemilihan file Lagu, Style, atau teks dari flash-drive USB, pastikan bahwa flash-drive USB berisi Lagu, Style, atau teks tersebut telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 109.

### CATATAN

Mengaktifkan tombol [FREEZE] akan memungkinkan Anda untuk menonaktifkan pengingat item tertentu sebagaimana yang diinginkan. Untuk instruksi, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

### CATATAN

Anda juga dapat menampilkan kedelapan pengaturan dengan menggunakan pedal atau tombol Assignable dalam urutan yang Anda tetapkan melalui [MENU] → [Regist Sequence]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Mengonfirmasi Informasi Bank Memori Registrasi

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

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

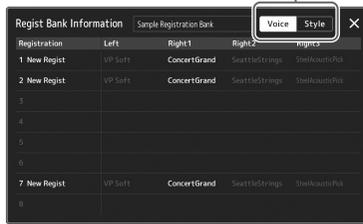
**2** Sentuh  (Menu) kemudian [Regist Bank Info] untuk memunculkan tampilan Informasi Bank Registrasi.

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

### CATATAN

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

Untuk berpindah halaman.



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

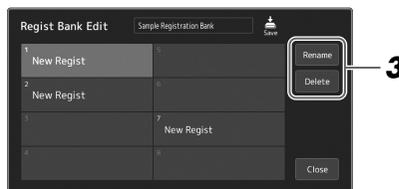
**3** Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan informasi.

## Mengedit Bank Memori Registrasi

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

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

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



**3** Edit informasi Bank Memori Registrasi tersebut.

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

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

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

7

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

# Mengelola Repertoar yang Besar Menggunakan Daftar Putar

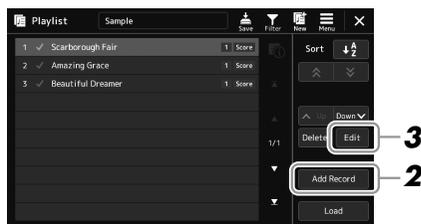
Daftar Putar berguna untuk mengelola banyak daftar untuk permainan live Anda. Anda dapat memilih file yang diinginkan saja dari repertoar yang besar (file Bank Memori Registrasi yang sangat banyak) dan membuat set daftar baru untuk setiap permainan.

## Menambahkan beberapa Record ke Daftar Putar

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

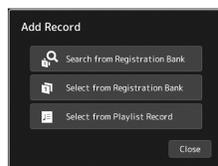
### 1 Tekan tombol [PLAYLIST] untuk memunculkan tampilan Daftar Putar.

File Daftar Putar yang terakhir dipilih akan muncul. (Untuk pemilihan pertama kali, Daftar Putar sampel preset akan muncul.)



### 2 Tambahkan Record ke Daftar Putar.

- 2-1** Sentuh [Add Record] pada tampilan.  
Jendela pop-up akan muncul.



- 2-2** Sentuh salah satu metode untuk menambahkan.  
Tambahkan Record berdasarkan salah satu metode di bawah ini:

#### ■ [Search from Registration Bank] ([Cari dari Bank Registrasi])

Memunculkan tampilan untuk mencari file Bank Registrasi yang diinginkan.

- 2-3** Sentuh jendela pencarian di bagian atas, masukkan kata kunci, kemudian sentuh [OK]. Untuk mengetahui detail selengkapnya tentang mencari file, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

- 2-4** Dari hasil pencarian, pilih file yang diinginkan.

- 2-5** Sentuh [Add to Playlist] untuk menutup tampilan, dan Record Daftar Putar baru akan ditambahkan.

#### ■ [Select from Registration Bank] ([Pilih dari Bank Registrasi])

Memunculkan tampilan Pemilihan Bank Registrasi.

- 2-3** Pilih file yang ingin didaftarkan sebagai Record Daftar Putar.

- 2-4** Sentuh [Add to Playlist] untuk menutup tampilan, dan Record Daftar Putar baru ditambahkan ke Daftar Putar.

■ [Select from Playlist Record] ([Pilih dari Record Daftar Putar])

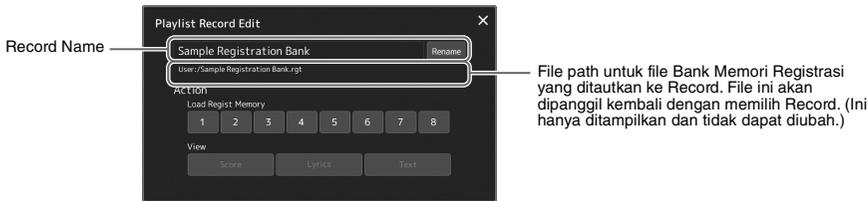
Tampilan untuk memilih Record Daftar Putar akan muncul.

- 2-3** Sentuh nama "Semua Record" untuk memunculkan tampilan Pemilihan Daftar Putar, pilih file Daftar Putar yang berisi Record yang diinginkan, lalu tutup tampilan.
- 2-4** Pilih Record Daftar Putar yang diinginkan.
- 2-5** Sentuh [Add to Playlist] untuk menutup tampilan, dan Record Daftar Putar baru akan ditambahkan.

**3** Jika perlu, edit Record Daftar Putar tersebut.

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

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



- 3-2** Sentuh untuk mengedit Record.

Record Name	Menentukan nama Record. Menyentuh [Rename] akan menampilkan jendela Entri Karakter.
Action	Memungkinkan tindakan tambahan setelah memilih Record dan mengingat Bank. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Load Regist Memory:</b> Memunculkan kembali Memori Registrasi sesuai nomor yang dipilih. Apabila tidak ada item yang dipilih, maka tidak ada Memori Registrasi yang ditampilkan kembali.</li> <li>• <b>View:</b> Memperlihatkan tampilan yang dipilih. Apabila tidak ada item yang dipilih, maka tidak ada yang ditampilkan.</li> </ul>

- 3-3** Tutup tampilan.

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

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

## Memunculkan kembali pengaturan panel khusus melalui Daftar Putar

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



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

Bank Memori Registrasi yang telah didaftarkan sebagai Record Daftar Putar akan dipanggil kembali dan Action (Tindakan) yang telah Anda buat akan dijalankan (halaman 92).

### Mengurutkan Record Daftar Putar dalam urutan abjad

Tiga jenis urutan tampilan Record Daftar Putar berikut dapat dialihkan secara berurutan dengan menyentuh (A to Z).

- Urutan biasa ( muncul dalam warna putih)
- Urutan naik/menurun menurut abjad ( (A to Z) dan (Z to A) muncul dengan warna biru)

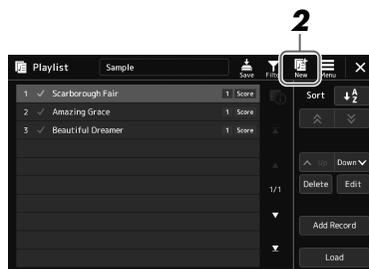
Jika urutan yang ditampilkan berdasarkan abjad, (Previous) dan (Next) tersedia, serta menyentuhnya memungkinkan Anda memindahkan kursor (sorot) berdasarkan huruf awal.

#### CATATAN

- [Up], [Down], [Delete], dan [Add Record] dinonaktifkan jika urutan yang ditampilkan berdasarkan abjad.
- Saat Anda menyimpan Daftar Putar, Record akan disimpan dalam urutan yang ditampilkan.
- Urutan yang ditampilkan akan diatur ulang secara otomatis ke pengaturan normal, ketika Anda menyimpan/memuat file Daftar Putar atau membuat Daftar Putar baru.

## Membuat Daftar Putar baru

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



- 2 Sentuh (New) pada tampilan.  
File Daftar Putar baru telah dibuat.

## Mengubah urutan Record dalam Daftar Putar

---

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

## Menghapus Record Daftar Putar dari Daftar Putar

---

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

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

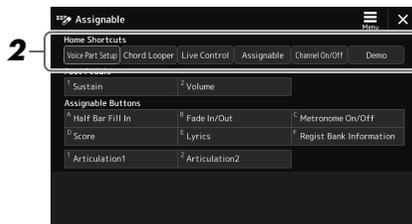
# Menyesuaikan Permainan Agar Optimal

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

## Menyesuaikan Pintasan di Tampilan Awal

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

- 1 Memunculkan tampilan Assignable melalui [MENU] → [Assignable].



- 2 Ketuk dua kali item yang diinginkan dari enam lokasi pada area “Pintasan Awal”.

Jendela pop-up pemilihan fungsi akan muncul.

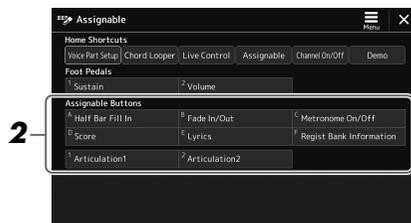
- 3 Sentuh fungsi yang diinginkan.

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

## Mengatur Fungsi atau Pintasan untuk Tombol ASSIGNABLE

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

- 1 Memunculkan tampilan Assignable melalui [MENU] → [Assignable].



- 2 Ketuk dua kali item yang diinginkan dari area “Tombol Assignable” pada item yang tidak difokuskan. Jika sudah fokus, ketuk saja item tersebut.

Jendela pop-up pemilihan fungsi akan muncul.

- 3 Sentuh fungsi yang diinginkan.

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

### CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang parameter dan fungsi yang dapat ditetapkan, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

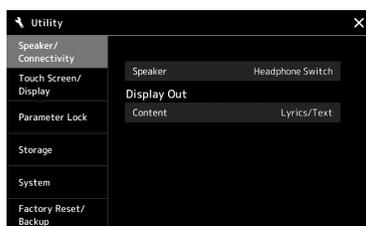
## Membuat Pengaturan Global (Utilitas)

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

### Prosedur Dasar

#### 1 Memperlihatkan tampilan pengoperasian.

[MENU] → [Utility]



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

Speaker/Connectivity (PSR-SX920), Speaker (PSR-SX720)	Menentukan cara menyalurkan output bunyi dari speaker. Pada PSR-SX920, ini juga menentukan pengaturan tampilan apabila adaptor monitor USB telah dihubungkan.
Touch Screen/Display (Layar Sentuh/Tampilan)	Berisi pengaturan yang berkaitan dengan tampilan seperti kecerahan, kecepatan tampilan, dan pengaturan Aktif/Nonaktif untuk bunyi sentuhan.
Parameter Lock	Menetapkan parameter untuk membuatnya hanya dapat dipilih melalui kontrol panel.
Storage	Memungkinkan Anda menjalankan operasi Format atau memeriksa kapasitas memori (nilai perkiraan) flash-drive USB yang dihubungkan ke instrumen ini. (halaman 110)
System	Menunjukkan versi firmware serta ID perangkat keras instrumen ini, dan memungkinkan Anda membuat pengaturan dasar, misalnya bahasa untuk tampilan dan mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Mati Otomatis. (halaman 21, 100)
Factory Reset/Backup	Mencadangkan/memulihkan keseluruhan atau suatu bagian instrumen atau mengembalikan instrumen ke default pabrik. (halaman 101)

Untuk informasi selengkapnya mengenai setiap tab, lihat “Utility” (Utilitas) di Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

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

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

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

**2** Sentuh tab “Master”.



**3** Sentuh tab untuk mengedit parameter yang diinginkan.

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

### **CATATAN**

Untuk informasi selengkapnya tentang parameter ini, lihat Panduan Referensi pada situs web. (halaman 8).

**4** Atur nilai setiap parameter.

**5** Simpan pengaturan.

Hasil pengeditan orisinal Anda dapat disimpan sebagai jenis Master Compressor dan Master EQ. Jika Anda ingin menyimpan pengaturan untuk digunakan nantinya, pilih jenis yang sesuai di bagian kanan atas setiap tampilan.

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

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

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

### **CATATAN**

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

## Menambahkan Konten Baru—Expansion Pack

Dengan menginstal Expansion Packs, Anda dapat menambahkan aneka Voice dan Style opsional ke folder “Expansion” di drive User. Voice dan Style terinstal dapat dipilih melalui tab User di tampilan Pemilihan Voice atau Pemilihan Style, sehingga Anda dapat memperluas permainan musik dan kesempatan untuk berkreasi. Anda bisa mendapatkan data Expansion Pack kualitas tinggi yang dibuat oleh Yamaha, atau membuat sendiri data Expansion Pack orisinal dengan menggunakan perangkat lunak “Yamaha Expansion Manager” di komputer Anda. Untuk mengetahui instruksi tentang cara menginstal Expansion Pack, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

Untuk informasi lebih lanjut tentang Expansion Pack, akses PSR-SX920/SX720 situs web produk:  
[https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920\\_720/direct/product/](https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920_720/direct/product/)

Untuk memperoleh perangkat lunak Yamaha Expansion Manager dan panduannya, akseslah situs web berikut, dan cari melalui nama model instrumen Anda, “PSR-SX920” atau “PSR-SX720.”  
[https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920\\_720/direct/downloads/](https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920_720/direct/downloads/)

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

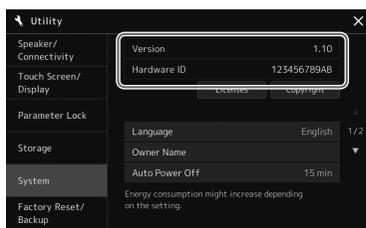
## Memastikan Versi Firmware dan ID Perangkat Keras

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

**1** Lihat tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [Utility].

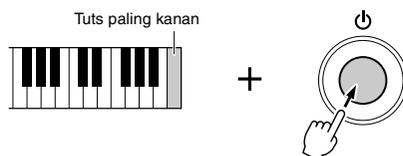
**2** Sentuh [System].

Versi program dan ID perangkat keras akan diperlihatkan dalam tampilan.



## Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik

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



### CATATAN

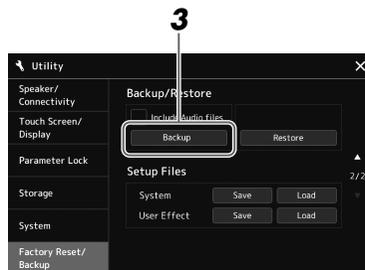
- Anda juga dapat memulihkan nilai default pabrik atas pengaturan yang ditetapkan atau menghapus semua file/folder dalam drive User pada tampilan yang dilihat melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 1/2. Untuk mengetahui detailnya, lihat "Utility" di Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).
- Jika Anda sekadar ingin memulihkan nilai default suatu parameter yang telah Anda ubah, sentuh dan tahan nilai tersebut pada tampilan (halaman 30).

# Backup dan Pemulihan Data

## Backup Data

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

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



### Jika Anda ingin menyertakan file audio ke file cadangan:

Sebelum melanjutkan ke langkah 3, masukkan tanda centang dengan menyentuh kotak centang “Sertakan file Audio”.

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

## Memulihkan File Backup

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

### CATATAN

- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 109.
- Anda dapat mencadangkan data Pengguna seperti Voice, Lagu, Style, dan Memori Registrasi dengan menyalinnya masing-masing ke flash-drive USB. Untuk instruksi, lihat halaman 33.
- Jika ukuran total data target untuk pencadangan melebihi 3,9 GB (tidak termasuk file Audio), fungsi pencadangan tidak akan tersedia. Jika ini terjadi, cadangkan data User dengan menyalin item satu per satu.
- Anda dapat menyimpan pengaturan Sistem dan pengaturan Efek User secara terpisah.

### **PEMBERITAHUAN**

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

# Koneksi—Menggunakan Instrumen Anda Bersama Perangkat Lainnya

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

## **PERHATIAN**

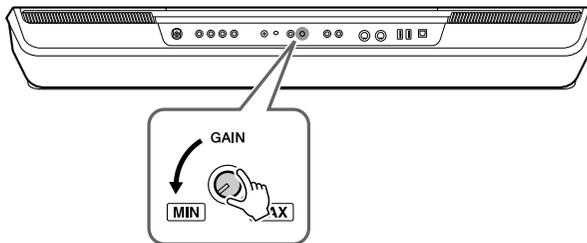
Sebelum menghubungkan instrumen ke komponen elektronik lainnya, matikan semua komponen. Juga, sebelum menyalakan atau mematikan komponen, pastikan mengatur semua tingkat volume ke minimal (0). Jika tidak, bisa terjadi kerusakan pada komponen, sengatan listrik, bahkan kehilangan pendengaran yang permanen.

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

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

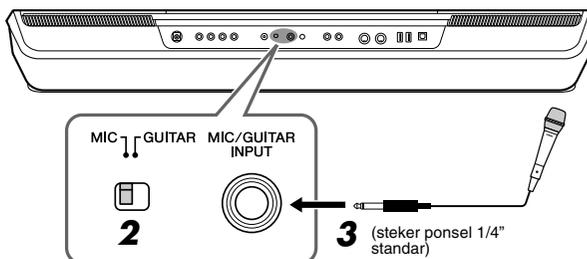
### Menghubungkan mikrofon atau gitar ke instrumen

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



- 2 Atur sakelar [MIC GUITAR].

Saat menyambungkan mikrofon, atur ke "MIC". Saat menyambungkan gitar, atur ke "GUITAR."



## **CATATAN**

Pastikan Anda menggunakan mikrofon dinamis biasa.

## **CATATAN**

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

## **CATATAN**

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

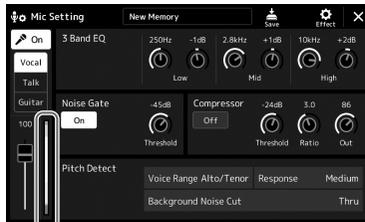
**3** Hubungkan mikrofon atau gitar ke jack [MIC/GUITAR INPUT].

**4** Nyalakan instrumen.

## Menyesuaikan tingkat input mikrofon atau gitar

**1** Jika perlu, nyalakan mikrofon.

**2** Memunculkan tampilan Pengaturan Mikrofon melalui [MENU] → [Mic Setting].



Ukuran tingkat input

### **CATATAN**

Tampilan Pengaturan Mikrofon juga dapat dipanggil dengan menekan tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-SX920) atau [MIC SETTING] (PSR-SX720).

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

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

**4** Sesuaikan keseimbangan volume antara bunyi mikrofon atau gitar dengan bunyi instrumen pada tampilan Mixer (halaman 82).

### **CATATAN**

Anda juga dapat memeriksa tingkat input pada lampu SIGNAL di tombol [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-SX920) atau [MIC SETTING] (PSR-SX720). Pastikan bahwa lampunya tidak menyala oranye.

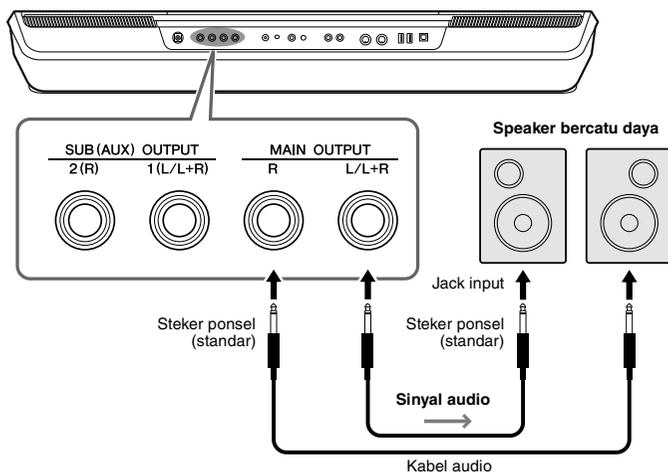
## Melepaskan mikrofon atau gitar

**1** Atur kenop [GAIN] di panel belakang ke posisi minimal.

**2** Lepaskan mikrofon atau gitar dari jack [MIC/GUITAR INPUT].

## Menggunakan Sistem Speaker Eksternal untuk Playback (jack MAIN OUTPUT, jack SUB (AUX) OUTPUT (PSR-SX920))

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



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

### Menggunakan jack SUB (AUX) OUTPUT (PSR-SX920)

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

Tampilan pengoperasian dapat dimunculkan melalui [MENU] → [Line Out]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

#### **PEMBERITAHUAN**

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

#### **CATATAN**

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

#### **CATATAN**

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

#### **PEMBERITAHUAN**

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

## Mendengarkan Playback Audio dengan Perangkat Eksternal melalui Speaker Instrumen

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

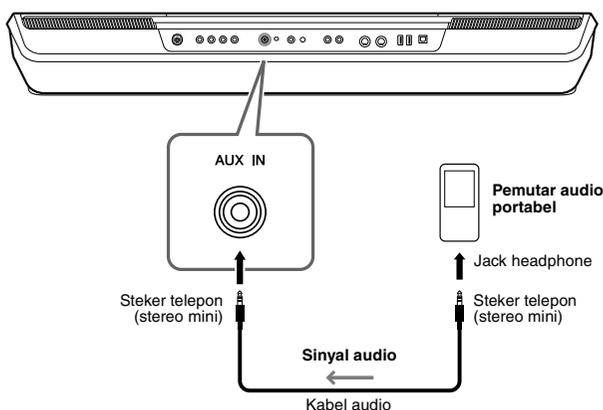
- Menghubungkan ke jack [AUX IN] dengan menggunakan kabel audio
- Menghubungkan melalui Bluetooth (fungsi Bluetooth Audio) (PSR-SX920)

### **CATATAN**

- Volume input audio dapat disesuaikan dari perangkat eksternal.
- Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara bunyi instrumen dan input audio dalam tampilan Mixer. (halaman 82)

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

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



### **PEMBERITAHUAN**

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

### **CATATAN**

- Sinyal input dari jack AUX IN dipengaruhi oleh pengaturan putaran [MASTER VOLUME] instrumen, dan keseimbangan volume dengan bagian lainnya seperti keseluruhan keyboard dapat disesuaikan melalui tampilan Mixer (halaman 82).
- Gunakan kabel audio dan steker adaptor yang tidak mempunyai tahanan (nol).

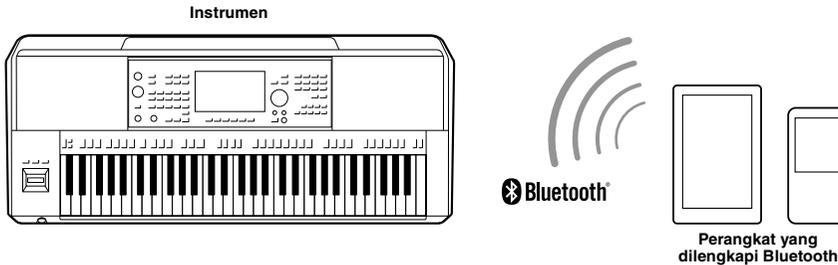
# Menghubungkan ke Pemutar Audio melalui komunikasi Bluetooth(PSR-SX920)

Sebelum menggunakan fungsi Bluetooth, pastikan membaca “Tentang Bluetooth” pada halaman 107.

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

## ● Perangkat yang dilengkapi Bluetooth:

Dalam buku panduan ini, “perangkat yang dilengkapi Bluetooth” merujuk pada perangkat yang dapat mentransmisikan data audio ke instrumen melalui komunikasi nirkabel Bluetooth. Agar beroperasi dengan benar, perangkat harus kompatibel dengan A2DP (Advanced Audio Distribution Profile).



## Untuk mengonfirmasi kemampuan Bluetooth instrumen Anda

PSR-SX920 dilengkapi dengan fungsionalitas Bluetooth; walau demikian, model itu mungkin tidak mendukung Bluetooth, bergantung pada negara tempat Anda membeli produk ini. Jika ikon “Bluetooth” diperlihatkan dalam tampilan Menu 2, berarti produk tersebut dilengkapi dengan fungsionalitas Bluetooth.

## 1 Memunculkan tampilan Bluetooth melalui [MENU] → [Bluetooth].



## 2 Pastikan fungsi Bluetooth diatur ke “On”

Jika Anda ingin menghubungkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth ke instrumen, perangkat tersebut perlu disandingkan dengan instrumen. Jika perangkat dan instrumen sudah disandingkan, lanjutkan ke langkah 4.

## 3 Sentuh [Pairing] untuk masuk ke keadaan siap disandingkan.

Jendela popup akan ditampilkan yang berarti instrumen sedang menunggu proses penyandingan.

## 4 Pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth, aktifkan fungsi Bluetooth dan pilih instrumen ini (nama perangkat diperlihatkan pada tampilan di langkah 1) dari daftar koneksi.

Setelah penyandingan selesai, nama perangkat yang dilengkapi Bluetooth tersebut dan kata “Connected” akan diperlihatkan dalam tampilan.

### CATATAN

- “Penyandingan” berarti mendaftarkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth pada instrumen ini, dan melakukan saling mengenali untuk komunikasi nirkabel di antara keduanya.
- Headphone atau speaker Bluetooth tidak dapat disandingkan.

### CATATAN

Jika Anda diminta untuk memasukkan kata sandi, masukkan angka “0000”.

## 5 Mainkan data audio pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth untuk memastikan bahwa speaker bawaan instrumen dapat menyalurkan bunyi audio.

Setelah perangkat disandingkan dengan instrumen, maka tidak perlu lagi melakukan penyandingan.

Apabila Anda menyalakan instrumen di saat berikutnya, perangkat yang dilengkapi Bluetooth yang terakhir dihubungkan akan dihubungkan ke instrumen ini secara otomatis, jika fungsi Bluetooth pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen diaktifkan. Jika tidak dihubungkan secara otomatis, pilih instrumen ini dari daftar koneksi pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth tersebut.

### CATATAN

Hanya satu perangkat yang dapat dihubungkan ke instrumen ini untuk setiap kalinya (walaupun dapat disandingkan hingga delapan perangkat ke instrumen ini). Apabila menyandingkan dengan perangkat ke-9 telah berhasil, data penyandingan untuk perangkat dengan tanggal koneksi paling lama akan dihapus.

### Tentang Bluetooth

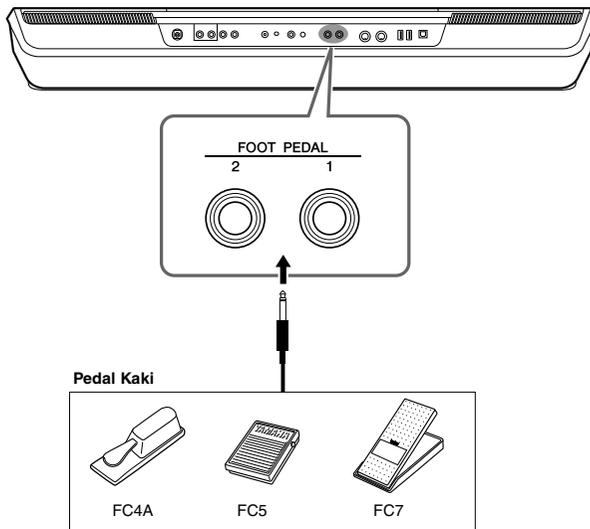
Bluetooth adalah teknologi untuk komunikasi nirkabel antar perangkat dalam area sekitar 10 meter (33 ft.) dengan menggunakan band frekuensi 2,4 GHz.

#### ■ Menangani komunikasi Bluetooth

- Band 2,4 GHz yang digunakan oleh perangkat yang kompatibel dengan Bluetooth adalah band radio yang digunakan bersama oleh beberapa jenis perlengkapan. Walaupun perangkat yang kompatibel dengan Bluetooth menggunakan teknologi yang meminimalkan pengaruh komponen lain yang menggunakan band radio yang sama, pengaruh tersebut dapat mengurangi kecepatan atau jarak komunikasi dan dalam beberapa kasus mengganggu komunikasi.
- Kecepatan transfer sinyal dan jarak yang memungkinkan terjadinya komunikasi berbeda-beda, tergantung jarak antar-perangkat komunikasi, hambatan yang ada, kondisi gelombang radio, dan jenis perlengkapan.
- Yamaha tidak menjamin semua koneksi nirkabel antara unit dan perangkat akan kompatibel dengan fungsi Bluetooth.

## Menghubungkan Pedal Kaki/Pengontrol Kaki (jack FOOT PEDAL)

Pedal kaki FC4A atau FC5 dan pengontrol kaki FC7 (dijual secara terpisah) dapat dihubungkan ke salah satu jack FOOT PEDAL. Pedal kaki dapat digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan fungsi, sedangkan pengontrol kaki mengontrol parameter kontinu seperti volume.



### **CATATAN**

Jangan menghubungkan atau melepaskan pedal saat instrumen dinyalakan.

Secara default, setiap jack menyediakan fungsi berikut. Gunakan pedal kaki FC4A atau FC5.

- **FOOT PEDAL [1]**..... Mengaktifkan atau menonaktifkan sustain.
- **FOOT PEDAL [2]**..... Mengontrol Super Articulation Voices (halaman 64).

Anda juga dapat mengubah penetapan fungsi pada pedal sebagaimana yang diinginkan.

### ● **Misalnya: Mengontrol Mulai/Berhenti Lagu MIDI dengan pedal kaki**

Hubungkan pedal kaki (FC4A atau FC5) ke salah satu jack FOOT PEDAL.

Untuk menetapkan fungsi ke pedal yang terhubung, pilih “Song MIDI Play/Pause”

(Mainkan/Jeda MIDI Lagu) dalam tampilan pengoperasian: [MENU] → [Assignable].

### **CATATAN**

Untuk mengetahui daftar fungsi yang dapat Anda tetapkan ke pedal, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

## Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])

Anda dapat menghubungkan flash-drive USB, adaptor monitor USB, atau adaptor LAN nirkabel USB ke terminal [USB TO DEVICE]. Anda dapat menyimpan data yang telah dibuat pada instrumen ke flash-drive USB (halaman 33), serta menghubungkan ke monitor eksternal dengan menggunakan adaptor monitor USB untuk Memunculkan tampilan instrumen (halaman 111), atau menghubungkan instrumen ke perangkat pintar melalui adaptor LAN nirkabel USB (halaman 110).

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

Instrumen ini dilengkapi terminal [USB TO DEVICE] bawaan. Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal, pastikan memegang perangkat USB dengan hati-hati. Ikuti tindakan pencegahan penting di bawah ini.

#### CATATAN

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

#### ● Perangkat USB yang kompatibel

- Flash-drive USB
  - Adaptor monitor USB (PSR-SX920)
  - Adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; dijual secara terpisah)
- Perangkat USB lain seperti keyboard atau mouse komputer tidak dapat digunakan.

Instrumen tidak harus mendukung semua perangkat USB yang tersedia secara komersial. Yamaha tidak dapat menjamin pengoperasian perangkat USB yang Anda beli. Sebelum membeli perangkat USB untuk digunakan bersama instrumen ini, harap kunjungi halaman web berikut:

[https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920\\_720/direct/downloads/](https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920_720/direct/downloads/)

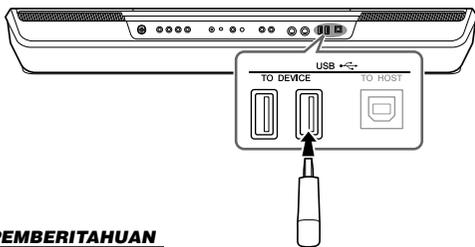
Walaupun perangkat USB 1.1 hingga 3.0 dapat digunakan pada instrumen ini, waktu untuk menyimpan ke atau memuat dari perangkat USB mungkin berbeda, bergantung pada jenis data atau status instrumen.

#### **PEMBERITAHUAN**

Peringkat daya terminal [USB TO DEVICE] adalah maksimal 5 V/500 mA. Jangan menghubungkan perangkat USB yang memiliki peringkat daya di atas nilai tersebut, karena hal ini dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen itu sendiri.

#### ● Menghubungkan perangkat USB

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



#### **PEMBERITAHUAN**

- Hindari memasang atau melepas perangkat USB selama playback/ perekaman dan operasi manajemen file (misalnya operasi Save (Simpan), Copy (Salin), Delete (Hapus), dan Format) atau saat mengakses perangkat USB. Tidak memperhatikan hal ini dapat mengakibatkan pengoperasian instrumen "macet" atau kerusakan perangkat USB dan datanya.
- Apabila memasang kemudian melepas perangkat USB (dan sebaliknya), pastikan menunggu beberapa detik sebelum pengoperasian kedua.
- Jangan gunakan kabel ekstensi saat menghubungkan perangkat USB.

#### CATATAN

Jika Anda ingin menghubungkan dua perangkat atau lebih sekaligus ke sebuah terminal, Anda harus menggunakan hub USB yang menggunakan daya sendiri. Hanya bisa digunakan satu hub USB. Jika muncul sebuah pesan kesalahan saat menggunakan hub USB, lepaskan hub dari instrumen, kemudian nyalakan instrumen dan hubungkan kembali hub USB tersebut.

#### ● Menggunakan flash-drive USB

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

#### ● Jumlah flash-drive USB maksimal yang diizinkan

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

#### ● Memformat flash-drive USB

Anda harus memformat flash-drive USB hanya dengan instrumen ini (halaman 110). Flash-drive USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

#### **PEMBERITAHUAN**

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

#### ● Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

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

#### ● Mematikan instrumen

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

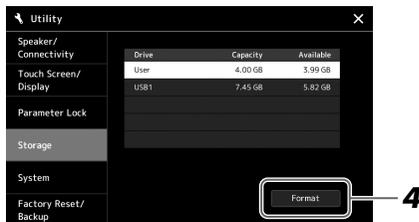
#### ● Menyalakan instrumen

Pastikan hanya satu (atau tidak ada) flash drive USB yang terhubung ke terminal [USB TO DEVICE] saat menyalakan instrumen. Setelah tampilan awal muncul, Anda dapat menghubungkan drive yang tersisa sesuai urutan huruf drive yang ingin Anda tetapkan. Jika dua flash-drive USB dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE] saat instrumen dinyalakan, huruf drive dari drive tersebut akan muncul secara acak. Hal ini mengakibatkan path file tidak dapat direproduksi seperti untuk Memori Registrasi dan Daftar Putar, serta data tidak akan berfungsi dengan benar.

## Memformat flash-drive USB atau drive User internal

Untuk memformat flash-drive USB atau drive User internal, jalankan operasi Format. Untuk memformat flash-drive USB, pastikan bahwa flash-drive USB telah dihubungkan dengan benar ke terminal [USB TO DEVICE] lebih dahulu.

- 1 Hubungkan flash-drive USB yang akan diformat ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Memunculkan tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [Utility] → [Storage].



- 3 Sentuh nama drive yang ingin diformat dalam daftar perangkat. Indikator USB 1, USB 2, dsb. akan ditampilkan sesuai dengan nomor yang ditetapkan ke perangkat yang dihubungkan.
- 4 Sentuh [Format] untuk menjalankan operasi Format, kemudian ikuti instruksi pada layar.

## Menghubungkan ke terminal Smartphone atau Tablet ([USB TO DEVICE], [USB TO HOST], atau MIDI)

Anda dapat menggunakan perangkat pintar, seperti smartphone atau tablet, bersama instrumen untuk aneka keperluan musik dengan menghubungkannya ke instrumen. Dengan menggunakan alat bantu aplikasi pada perangkat pintar, Anda dapat memanfaatkan berbagai fungsi praktis dan bisa lebih menikmati penggunaan instrumen ini.

Anda dapat membuat koneksi dengan salah satu metode berikut.

- Hubungkan ke terminal [USB TO DEVICE] melalui adaptor LAN nirkabel USB: UD-WL01 (\*).
- Hubungkan ke terminal [USB TO HOST] melalui Adaptor MIDI Nirkabel: UD-BT01 (\*).
- Hubungkan ke terminal MIDI melalui Adaptor MIDI Nirkabel: MD-BT01 (\*).

\* Aksesori ini dijual secara terpisah, tetapi mungkin tidak tersedia di semua wilayah.

Untuk mengetahui detail tentang koneksi, lihat “Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Pintar” dan Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

Untuk informasi tentang perangkat pintar dan alat bantu aplikasi yang kompatibel, akses halaman berikut:

[https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920\\_720/direct/overview/](https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920_720/direct/overview/)

### **PEMBERITAHUAN**

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

### **PEMBERITAHUAN**

- Jangan meletakkan perangkat pintar Anda pada posisi yang tidak stabil. Hal tersebut dapat menyebabkan perangkat jatuh dan mengakibatkan kerusakan.
- Jangan sambungkan produk ini ke Wi-Fi publik dan/atau layanan internet secara langsung. Hanya sambungkan produk ini ke internet melalui router dengan perlindungan kata sandi yang kuat. Tanyakan informasi tentang praktik keamanan yang optimal kepada produsen router Anda.

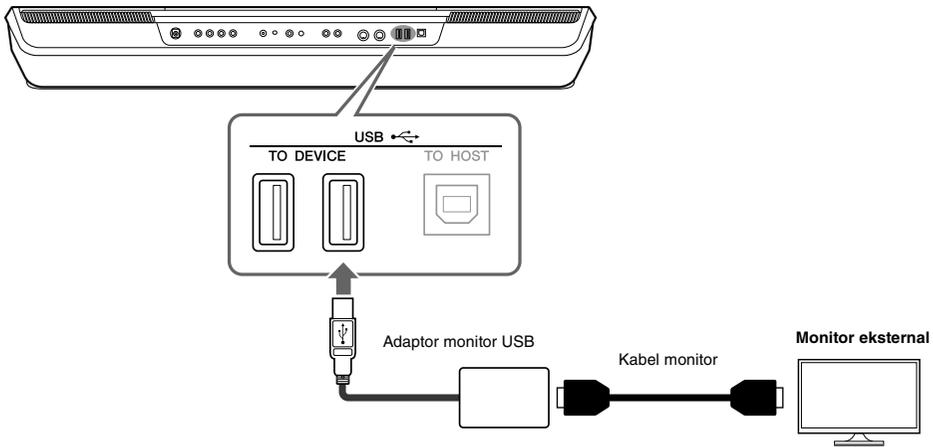
### **CATATAN**

Apabila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada perangkat pintar, sebaiknya atur dahulu “Mode Pesawat” ke “ON” kemudian atur “Wi-Fi” ke “ON” pada perangkat pintar Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.

## Melihat Tampilan Instrumen pada Monitor Eksternal (PSR-SX920)

Dengan menghubungkan ke monitor eksternal seperti televisi, Anda dapat menampilkan lirik/teks secara terpisah atau membuat duplikat tampilan instrumen (pencerminan) pada monitor eksternal. Gunakan adaptor monitor USB dan kabel monitor yang kompatibel dengan instrumen maupun monitor untuk menghubungkan ke terminal [USB TO DEVICE] instrumen ini.

Untuk mengetahui daftar adaptor monitor USB yang kompatibel, kunjungi situs web berikut: [https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920\\_720/direct/downloads/](https://manual.yamaha.com/mi/kb-ekb/psrsx920_720/direct/downloads/)



Atur isi tampilan yang akan disalurkan melalui [MENU] → [Utility] → [Speaker/Connectivity].

Lyrics/Text	Hanya lirik Lagu atau file teks (yang terakhir Anda gunakan) yang akan disalurkan, tampilan apa pun yang dimunculkan pada instrumen.
Mirroring	Tampilan yang saat ini dipilih menjadi output.

### **PEMBERITAHUAN**

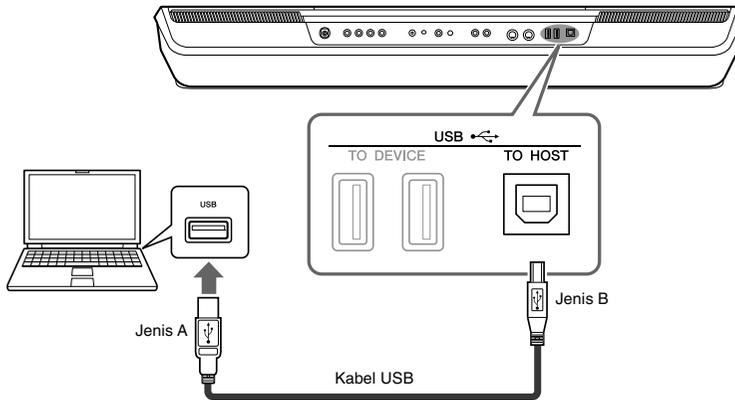
Saat menghubungkan adaptor monitor USB, hubungkan langsung ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen. (Jangan gunakan hub USB.)

### **CATATAN**

Sebelum menggunakan terminal [USB TO DEVICE], pastikan membaca "Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]" pada halaman 109.

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

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



### **PEMBERITAHUAN**

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

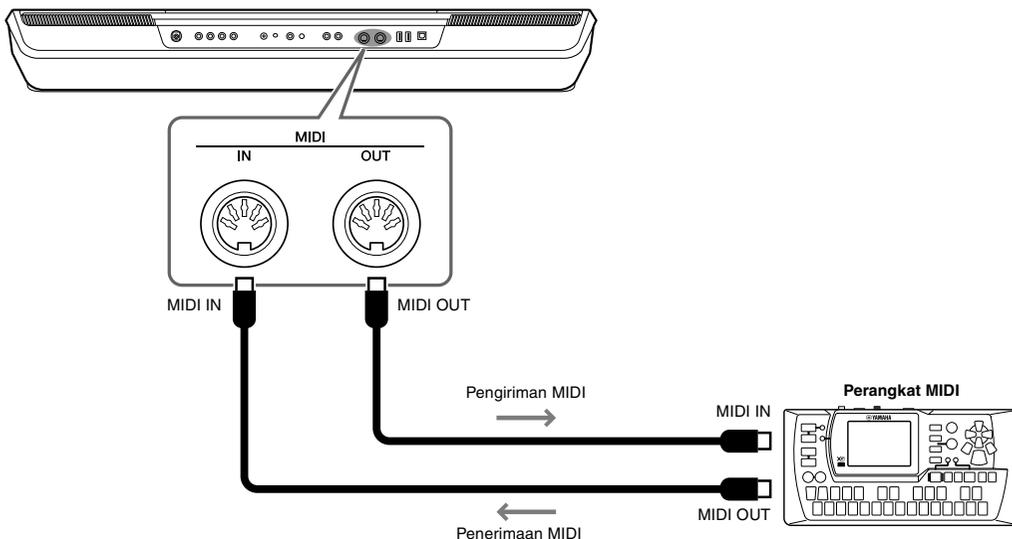
### **CATATAN**

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

## Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI)

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

- **MIDI IN**.....Menerima pesan MIDI dari perangkat MIDI lain.
- **MIDI OUT**.....Mengirim pesan MIDI yang dibuat oleh instrumen ke perangkat MIDI lain.



Pengaturan MIDI seperti kanal pengirim/penerima pada instrumen dapat diatur melalui [MENU] → [MIDI]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

### **CATATAN**

Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat “MIDI Basics” (Dasar-dasar MIDI) yang dapat diunduh dari situs web.

# Daftar Fungsi

Bagian ini menjelaskan secara sederhana dan sangat singkat tentang apa yang dapat Anda lakukan di tampilan yang dilihat dengan menekan tombol pada panel atau dengan menyentuh setiap ikon pada tampilan Menu. Untuk informasi selengkapnya, lihat halaman yang ditunjukkan di bawah ini atau Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).

Tanda “●” menunjukkan bahwa informasi detail diterangkan dalam Panduan Referensi.

## Berbagai tampilan yang dapat diakses melalui tombol panel

Tampilan	Tombol untuk mengakses	Deskripsi	Halaman	Panduan Referensi
Home	[DIRECT ACCESS] + [EXIT]	Portal struktur tampilan instrumen, yang memberikan informasi sekilas tentang semua pengaturan saat ini.	26	-
Menu	[MENU]	Dengan menyentuh setiap ikon, Anda dapat menampilkan berbagai menu untuk beragam fungsi yang dicantumkan di bawah.	29	-
Style Selection	Tombol pemilihan kategori STYLE	Untuk memilih file Style.	40	-
Song Playback	SONG [PLAYER]	Untuk mengontrol playback Lagu.	68, 74	●
Playlist	[PLAYLIST]	Untuk memilih dan mengedit Daftar Putar, dan mengelola koleksi musik Anda.	92	●
Song Recording	SONG [RECORDING]	Untuk merekam permainan Anda.	86	●
Mixer	[MIXER/EQ]	Untuk menyesuaikan parameter setiap bagian, seperti volume, pan, dan EQ, serta kontrol suara secara keseluruhan, seperti Master Compressor dan Master EQ.	82	●
Voice Selection	PART SELECT [LEFT]– [RIGHT 3], tombol pemilihan kategori VOICE	Untuk menetapkan Voice ke setiap bagian keyboard.	48	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Untuk memilih Multi Pad.	54	●
Registration Memory Bank Selection	REGIST BANK SELECT [–]/[+]	Untuk memilih Bank Memori Registrasi.	90	●
Registration Memory window	[MEMORY]	Untuk mendaftarkan pengaturan panel saat ini.	89	-

## Fungsi tampilan Menu

Menu	Deskripsi	Halaman	Panduan Referensi
Channel On/Off	Untuk mengaktifkan dan menonaktifkan setiap kanal Style dan Lagu MIDI.	-	●
Voice Part Setup	Untuk membuat pengaturan detail seperti Pengeditan Voice dan pengaturan Efek bagian keyboard.	-	●
Line Out (PSR-SX920)	Menentukan jack yang akan digunakan untuk menyalurkan output setiap bagian dan setiap instrumen perkusi & drum.	-	●
Score	Untuk menampilkan notasi musik (skor) untuk Lagu MIDI saat ini.	79	●
Lyrics	Untuk menampilkan lirik Lagu saat ini.	80	●
Text Viewer	Untuk menampilkan file teks yang dibuat pada komputer Anda.	-	●
Chord Looper	Untuk merekam urutan chord dan memainkannya kembali secara berulang.	61	●
Mic Setting	Untuk membuat pengaturan bagi bunyi mikrofon dan gitar.	103	●
Vocal Harmony (PSR-SX920)	Untuk menambahkan efek Harmoni Vokal pada nyanyian Anda. Anda dapat mengedit Harmoni Vokal dan menyimpannya sebagai harmoni orisinal Anda.	72	●
Kbd Harmony/Arp	Untuk menambahkan efek Harmoni/Arpeggio ke bagian tangan kanan pada keyboard. Parameter seperti jenis Harmoni/Arpeggio dapat diatur.	51	●
Split & Fingering	Memungkinkan Anda mengatur Titik Pisah atau mengubah jenis Chord Fingering dan Area Deteksi Chord.	42, 45, 47	●
Regist Sequence	Menentukan urutan tampilan pengaturan Memori Registrasi saat menggunakan pedal.	-	●
Regist Freeze	Menentukan item yang tidak akan berubah sekalipun saat Anda menampilkan pengaturan panel dari Memori Registrasi.	-	●
Tempo	Untuk menyesuaikan tempo Lagu MIDI, Style, atau Metronom. Operasi yang sama seperti menggunakan tombol Tempo [–]/[+] dan [RESET/TAP TEMPO] dapat dilakukan pada tampilan.	42	●

Menu	Deskripsi	Halaman	Panduan Referensi
<b>Metronome</b>	Untuk membuat pengaturan metronom dan tombol [RESET/TAP TEMPO].	37	●
<b>Live Control</b>	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke kenop dan joystick LIVE CONTROL.	57	●
<b>Assignable</b>	Menentukan berbagai fungsi yang ditetapkan ke pedal, tombol yang dapat ditetapkan, dan pintasan pada tampilan Awal.	58, 96	●
<b>Panel Lock</b>	Untuk mengunci pengaturan panel. Apabila pengaturan panel telah dikunci, tombol panel apa pun tidak ada yang berfungsi ketika ditekan.	37	-
<b>Demo</b>	Untuk memunculkan tampilan Demo.	32	-
<b>Voice Edit</b>	Untuk mengedit preset Voice guna membuat Voice sendiri. Tampilan ini berbeda-beda, bergantung apakah memilih Suara Organ Flutes atau jenis Voice lain.	-	●
<b>Style Creator</b>	Untuk membuat Style dengan mengedit Style preset, atau dengan merekam kanal Style satu per satu.	-	●
<b>Song Recording</b>	Untuk merekam permainan Anda. (Ini sama seperti tombol [RECORDING] pada panel.)	86	●
<b>M.Pad Creator</b>	Untuk membuat Multi Pad dengan mengedit preset Multi Pad yang ada, atau dengan merekam yang baru.	-	●
<b>Voice Setting</b>	Menentukan pengaturan detail bagian keyboard, seperti titinada untuk setiap bagian, dan filter Voice Set.	-	●
<b>Style Setting</b>	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Style, seperti pengaturan waktu Link OTS, Kontrol Dinamika, dsb.	-	●
<b>Song Setting</b>	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Lagu seperti fungsi Panduan, pengaturan Kanal, dsb.	-	●
<b>Chord Tutor</b>	Menunjukkan cara memainkan chord yang terhubung dengan nama chord tertentu.	-	●
<b>Scale Tune</b>	Untuk mengatur jenis tangga nada.	-	●
<b>Master Tune</b>	Menyetel titinada untuk seluruh instrumen.	-	●
<b>Transpose</b>	Untuk transposisi titinada bunyi keseluruhan dalam seminada, atau cuma bunyi keyboard atau Lagu MIDI.	56	●
<b>Keyboard</b>	Menentukan pengaturan Respons Sentuhan dari keyboard.	-	●
<b>Expansion</b>	Untuk menginstal Expansion Pack bagi penambahan konten ekstra yang diunduh dari situs web atau yang dibuat sendiri dengan menggunakan Yamaha Expansion Manager.	-	●
<b>MIDI</b>	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan MIDI.	-	●
<b>Utility</b>	Untuk membuat pengaturan global, mengelola flash-drive USB, mengembalikan instrumen ke default pabrik, atau mencadangkan data yang disimpan dalam instrumen, dsb.	97	●
<b>Bluetooth</b> <sup>*1</sup> (PSR-SX920)	Untuk membuat pengaturan menghubungkan instrumen ke perangkat yang dilengkapi Bluetooth.	106	-
<b>Wireless LAN (LAN Nirkabel)</b> <sup>*2</sup>	Untuk membuat pengaturan menghubungkan instrumen ke perangkat pintar seperti iPad melalui fungsi LAN nirkabel.	-	●

\*1 Ikon ini hanya muncul apabila fungsi Bluetooth disertakan.

\*2 Ikon ini hanya muncul apabila adaptor LAN Nirkabel USB opsional terhubung.

## Bagan Akses Langsung

Tekan tombol [DIRECT ACCESS], kemudian tekan salah satu tombol (atau pindah kenop yang sesuai, joystick atau pedal) yang dicantumkan di bawah untuk memunculkan tampilan yang diinginkan.

Control		Display called up with the Direct Access Function			
<b>JOYSTICK HOLD</b>		Menu	Live Control	Joystick	-
<b>STYLE CONTROL</b>	<b>ACMP</b>	Menu	Split Point & Fingering	-	-
	<b>AUTO FILL IN</b>		Style Setting	Setting	-
	<b>OTS LINK</b>		Style Setting	Change Behavior	-
	<b>Intro 1-3</b>	Menu	Mixer	Pan/Volume	(PSR-SX920) Style 1 (PSR-SX720) Style
	<b>MAIN A</b>			Chorus/Reverb	
	<b>MAIN B</b>			Effect	
	<b>MAIN C</b>			EQ	
	<b>MAIN D</b>			Filter	
	<b>BREAK</b>			Master	EQ
	<b>ENDING 1</b>				Compressor
	<b>ENDING 2</b>				
	<b>ENDING 3</b>				
	<b>SYNC STOP</b>	Menu	Style Setting	Setting	-
<b>SYNC START</b>	Split Point & Fingering		-	-	
<b>START/STOP</b>	Style Setting		Setting	-	
<b>STYLE</b>	<b>STYLE category selection buttons</b>		Mixer	-	-
<b>SONG</b>	<b>PLAYER</b>	Menu	Song Setting	-	-
	<b>RECORDING</b>		Guide	-	
<b>MIDI SONG</b>	<b>▶/   (PLAY/PAUSE)</b>	Menu	Score	-	-
	<b>◀◀ (PREV)</b>		Lyrics		
	<b>▶▶ (NEXT)</b>		Text Viewer		
<b>AUDIO SONG</b>	<b>▶/   (PLAY/PAUSE)</b>		Menu	Song Setting	Part Ch
	<b>◀◀ (PREV)</b>	Lyrics			
	<b>▶▶ (NEXT)</b>	Play			
<b>LIVE CONTROL</b>	<b>KNOB 1, 2</b>	Menu	Live Control	Knob	-
	<b>ASSIGN</b>			-	
	<b>JOYSTICK X</b>			Joystick	-
	<b>JOYSTICK Y</b>			-	
<b>TRANSPOSE</b>	<b>TRANSPOSE -, +</b>	Menu	Transpose	-	-
<b>TIMING</b>	<b>TEMPO -</b>	Menu	Tempo	-	-
	<b>TEMPO +</b>		Metronome	Metronome	-
	<b>RESET/TAP TEMPO</b>		Metronome	Tap Tempo	-
<b>MIXER/EQ</b>		Menu	Channel On/Off	-	-
<b>CHORD LOOPER</b>	<b>REC/STOP</b>	Menu	Chord Looper	-	-
	<b>ON/OFF</b>				
<b>DIRECT ACCESS</b>		-	-	-	-
<b>ASSIGNABLE</b>	<b>A-F, 1, 2</b>	Menu	Assignable	-	-
<b>FOOT PEDAL</b>	<b>1, 2</b>	Menu	Assignable	-	-
<b>MIC SETTING/VOCAL HARMONY (PSR-SX920)</b>		Mic Setting Selection	-	-	-
<b>MIC SETTING (PSR-SX720)</b>					
<b>MENU</b>		Menu	Scale Tune	-	-
<b>PLAYLIST</b>		Playlist Selection	-	-	-
<b>DIAL</b>		-	-	-	-
<b>DEC</b>		-	-	-	-
<b>INC</b>		-	-	-	-
<b>EXIT</b>		Home	-	-	-

Control		Display called up with the Direct Access Function			
VOICE	VOICE category selection buttons other than [PERC& DRUMS] and [EXPANSION/USER]	Menu	Mixer	-	-
	PERC & DRUMS		Voice Part Setup	-	-
	EXPANSION/USER		Expansion	-	-
	HARMONY/ARPEGGIO		Keyboard Harmony/Arpeggio	-	-
	SUSTAIN		Voice Edit	Common1	-
	PART SELECT LEFT, RIGHT1-3		Voice Setting	Voice Set Filter	-
	PART ON/OFF LEFT		Voice Edit	-	Left
	PART ON/OFF RIGHT1				Right 1
	PART ON/OFF RIGHT2				Right 2
	PART ON/OFF RIGHT3				Right 3
	LEFT HOLD		Split Point & Fingering	-	-
REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK -, +	(Registration Bank Selection)	Regist Bank Edit	-	-
	FREEZE	Menu	Registration Freeze	-	-
	MEMORY		Registration Sequence	-	-
	1-4	(Registration Bank Selection)	Regist Bank Information	Voice	-
	5-8			Style	
ONE TOUCH SETTING	1-4	(Style Selection)	Style Information	-	-
MULTI PAD	MULTI PAD SELECT	(Multi Pad Selection)	Multi Pad Edit	-	-
	1-4		Audio Link Multi Pad	-	-
	STOP				
UPPER OCTAVE	UPPER OCTAVE -, +	Menu	Voice Setting	Tune	-

# Pemecahan Masalah

Umum	
Terdengar bunyi klik atau pop ketika instrumen dinyalakan atau dimatikan.	Hal ini normal. Arus listrik sedang mengalir ke instrumen.
Instrumen dimatikan secara otomatis.	Hal ini normal dan karena fungsi Mati Otomatis. Jika perlu, atur parameter fungsi Mati Otomatis (halaman 21).
Terdengar derau dari instrumen.	Mungkin akan terdengar derau jika ada telepon seluler yang digunakan di dekat instrumen atau jika telepon berdering. Matikan telepon seluler, atau gunakan jauh dari instrumen.
Terdengar derau dari speaker instrumen atau headphone saat menggunakan instrumen dengan aplikasi pada perangkat pintar.	Ketika Anda menggunakan instrumen dengan aplikasi pada perangkat pintar Anda, sebaiknya atur "Mode Pesawat" ke "ON" pada perangkat pintar Anda untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
Di LCD, ada beberapa titik tertentu yang selalu menyala atau tidak menyala.	Ini adalah akibat piksel cacat dan kadang-kadang terjadi TFT-LCD; ini tidak menunjukkan masalah dalam pengoperasian.
Ada sedikit perbedaan dalam kualitas suara antar not yang dimainkan pada keyboard.	Hal ini normal dan akibat sistem sampling instrumen.
Beberapa Voice mempunyai bunyi berulang.	
Beberapa derau atau vibrato terdengar jelas pada tinanada yang lebih tinggi, bergantung pada Voice.	
Volume keseluruhan terlalu rendah, atau, tidak terdengar bunyinya.	Master volume mungkin diatur terlalu rendah. Atur master volume ke tingkat yang sesuai dengan putaran [MASTER VOLUME].
	Semua bagian keyboard dinonaktifkan. Gunakan tombol PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[RIGHT 3]/[LEFT] untuk mengaktifkannya (halaman 44).
	Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan Mixer (halaman 82).
	Pastikan kanal yang diinginkan telah diaktifkan dalam tampilan Mixer (halaman 84).
	Headphone telah dihubungkan, sehingga menonaktifkan output speaker. Lepaskan headphone.
	Hubungkan pedal kaki ke jack yang sesuai.
Suara terdistorsi atau berisik.	Pastikan bahwa parameter Speaker diatur ke "On" atau "Headphone switch": [MENU] → [Utility]
	Volume mungkin disetel terlalu tinggi. Pastikan semua pengaturan volume yang relevan telah sesuai.  Ini mungkin disebabkan oleh pengaturan efek atau resonansi filter tertentu. Periksa pengaturan efek atau filter dan ubah jika perlu dalam tampilan Mixer, dengan mengacu pada Panduan Referensi di situs web (halaman 8).
Bunyi dari speaker kadang-kadang terputus.	Tingkat bunyi terlalu tinggi, sehingga mengaktifkan fungsi perlindungan speaker dan menghentikan bunyinya. Atur master volume ke tingkat yang sesuai dengan memutar putaran [MASTER VOLUME].
Tidak semua bunyi not dimainkan secara bersamaan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal instrumen. Apabila melebihi polifoni maksimal, not yang paling tidak penting (seperti not halus dan not yang saat ini melemah) akan berhenti berbunyi lebih dahulu.
Volume keyboard lebih rendah daripada volume playback Lagu/Style.	Volume bagian-bagian keyboard mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan Mixer (halaman 82).
Tampilan Utama tidak muncul bahkan saat menyalakan instrumen.	Ini mungkin terjadi jika flash-drive USB telah dipasang ke instrumen. Pemasangan beberapa flash-drive USB mungkin mengakibatkan interval yang lama antara menyalakan instrumen dan munculnya tampilan Awal. Untuk menghindari hal ini, nyalakan instrumen setelah melepaskan perangkat.
Beberapa karakter nama file/folder berantakan.	Pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file/folder (halaman 21).
File yang ada tidak ditampilkan.	Ekstensi file (.MID, dsb.) mungkin telah diubah atau dihapus. Secara manual, ganti nama file, dengan menambahkan ekstensi yang sesuai, pada komputer.
	File data dengan nama yang berisi lebih dari 50 karakter tidak dapat ditangani oleh instrumen. Ganti nama file, dengan mengurangi jumlah karakter menjadi 50 atau kurang.

Style	
Style tidak dimulai sekalipun tombol [START/STOP] telah ditekan.	Kanal Irama untuk Style yang dipilih mungkin tidak berisi data. Aktifkan tombol [ACMP] dan mainkan bagian tangan kiri pada keyboard untuk membunyikan bagian pengiring Style.
Hanya kanal irama yang dimainkan.	Pastikan fungsi Pengiring Otomatis telah diaktifkan; tekan tombol [ACMP].
	Pastikan Anda memainkan tuts di bagian chord pada keyboard. (halaman 45, 47)
Style di flash-drive USB tidak dapat dipilih.	Jika ukuran data Style besar (sekitar 900 KB atau lebih), Style tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk dibaca oleh instrumen.
Playback Style seperti “melompat” ketika keyboard dimainkan.	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal instrumen. Instrumen dapat memainkan hingga 128 not pada saat yang sama—termasuk Voice bagian RIGHT 1/RIGHT 2/RIGHT 3/LEFT, Style, Lagu, dan not Multi Pad. Apabila melebihi polifoni maksimal, not yang paling tidak penting (seperti not halus dan not yang saat ini melemah) akan berhenti berbunyi lebih dahulu.
Style tidak berubah bahkan ketika memainkan chord yang berbeda, atau chord tidak dikenal.	Pastikan Anda memainkan not di bagian chord keyboard. (halaman 45, 47)
Voice	
Voice yang dipilih dari tampilan Pemilihan Voice tidak berbunyi.	Periksa apakah bagian yang dipilih telah diaktifkan atau tidak (halaman 44).
Terdengar bunyi “tumpang-tindih” atau “ganda” yang aneh. Bunyinya sedikit berbeda setiap kali tuts dimainkan.	Bagian RIGHT 1, RIGHT 2, dan/atau RIGHT 3 diatur ke “ON,” dan bagian tersebut diatur untuk memainkan Voice yang sama. Atur hanya satu bagian ke “ON”, atau atur Voice yang berbeda untuk bagian tersebut.
Bunyinya sedikit berbeda setiap kali tuts dimainkan.	Jika Anda telah menyalurkan MIDI OUT pada instrumen ke sekuenser dan kembali ke MIDI IN, Anda mungkin perlu mengatur Local Control (Kontrol Lokal) ke “off” di halaman System tampilan MIDI (lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web).
Beberapa Voice akan melompat satu oktaf di titinada apabila dimainkan di register yang lebih tinggi atau lebih rendah.	Hal ini normal. Beberapa Voice mempunyai batas titinada yang akan menyebabkan jenis titinada ini bergeser jika tercapai.
Lagu	
Lagu MIDI tidak dapat dipilih.	Jika ukuran data Lagu besar (sekitar 3 MB atau lebih), Lagu tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk dibaca oleh instrumen.
	Lagu MIDI tidak dapat dimainkan kembali selama operasi perekaman MIDI. Hentikan Perekaman MIDI apabila Anda ingin memainkan kembali Lagu MIDI.
Lagu Audio tidak dapat dipilih.	Format file mungkin tidak kompatibel dengan instrumen. Format yang kompatibel adalah: MP3 dan WAV. File dengan proteksi DRM tidak dapat dimainkan.
Playback Lagu tidak dimulai.	Lagu berhenti di akhir data Lagu. Kembali ke awal Lagu dengan menekan tombol SONG [◀] (PREV) untuk jenis Lagu yang bersangkutan (MIDI atau AUDIO).
(MIDI) Angka hitungan berbeda dari angka hitungan skor di tampilan Posisi Lagu, yang ditampilkan dengan menekan dan menahan tombol [◀] (PREV) atau [▶] (NEXT).	Ini terjadi saat memainkan data musik yang telah diatur dengan tempo tetap yang spesifik.
(MIDI) Saat memainkan Lagu, beberapa kanal tidak dimainkan.	Playback kanal-kanal ini mungkin diatur ke nonaktif. Aktifkan playback untuk kanal-kanal yang telah diatur ke nonaktif (halaman 84).
(MIDI) Tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak ditampilkan dengan benar.	Beberapa data Lagu untuk instrumen direkam dengan pengaturan khusus “free tempo”. Untuk data Lagu demikian, tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak akan ditampilkan dengan benar.
(MIDI) Saat melihat lirik di tampilan Skor, sebagian lirik hilang dan tidak dapat dilihat.	Ruang untuk menampilkan lirik tidak cukup. Ubah ukuran Score ke selain “Medium” melalui Pengaturan Tampilan (halaman 79).
(Audio) File terekam dimainkan pada volume yang berbeda apabila dibandingkan dengan saat merekamnya.	Volume playback audio telah diubah. Mengatur nilai volume ke 90 akan memainkan file pada volume yang sama dengan saat perekamannya (halaman 82).

Di fungsi Perekaman Audio, muncul pesan kesalahan dan audio tidak dapat direkam ke drive User internal.	Data di drive User terfragmentasi dan tidak dapat digunakan apa adanya. Karena tidak ada fungsi defragmentasi di Perekaman Audio, drive hanya dapat didefragmentasi dengan memformatnya. Caranya, cadangkan dahulu data dengan menggunakan fungsi pencadangan data (halaman 101), kemudian format drive tersebut, dan terakhir, pulihkan data cadangan. Melakukan operasi cadangkan/pulihkan akan mendefragmentasi secara efektif drive tersebut, sehingga memungkinkan Anda menggunakannya lagi.
Di fungsi Perekaman Audio, muncul pesan kesalahan dan audio tidak dapat direkam ke flash-drive USB.	Pastikan Anda menggunakan flash-drive USB yang kompatibel.
	Flash-drive USB mungkin tidak memiliki ruang kosong yang cukup. Periksa ruang yang tersedia pada tampilan yang ditampilkan melalui [MENU] → [Utility] → [Storage]. (halaman 110)
	Jika Anda menggunakan flash-drive USB berisi data yang telah direkam, periksalah terlebih dahulu bahwa tidak ada data penting di drive tersebut, kemudian format (halaman 110) dan coba lagi merekam.
<b>Mixer</b>	
Bunyi terdengar aneh atau berbeda dari harapan saat mengubah Voice irama (drum kit, dsb.) untuk Style atau Lagu dari Mixer.	Saat mengubah Voice irama/perkusi (drum kit, dsb.) untuk Style dan Lagu dari parameter VOICE, pengaturan detail yang berkaitan dengan Voice drum diatur ulang, dan dalam beberapa kasus Anda mungkin tidak dapat memulihkan bunyi orisinal. Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Style atau Lagu yang sama.
<b>Mikrofon/Harmoni Vokal, Gitar</b>	
Sinyal input mikrofon atau gitar tidak dapat direkam.	Sinyal input mikrofon atau gitar tidak dapat direkam melalui perekaman MIDI. Rekam dengan menggunakan perekaman Audio (halaman 87).
(PSR-SX920) Harmoni dapat didengar di samping bunyi mikrofon.	Harmoni Vokal diatur ke "On." Nonaktifkan Harmoni Vokal (halaman 72).
(PSR-SX920) Bunyi efek Harmoni Vokal terdistorsi atau tidak selaras.	Mikrofon vokal Anda mungkin menyerap bunyi dari luar, seperti bunyi Style dari instrumen. Khususnya, bunyi bass dapat menyebabkan kesalahan dalam mengikuti Harmoni Vokal. Untuk mengatasi hal ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyilah sedekat mungkin dengan mikrofon.</li> <li>• Gunakan mikrofon berarah.</li> <li>• Turunkan Master volume, volume Style, atau kontrol volume Lagu (halaman 20, 82).</li> </ul>
(PSR-SX920) Efek Harmoni Vokal tidak diterapkan sekalipun telah diaktifkan.	Dalam mode Chordal, Harmoni Vokal hanya ditambahkan ketika chord terdeteksi. Cobalah salah satu dari berikut ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktifkan tombol [ACMP ON/OFF] dan mainkan chord di bagian chord selama playback Style.</li> <li>• Aktifkan bagian Left dan mainkan chord di bagian tangan kiri.</li> <li>• Mainkan sebuah Lagu yang berisi chord.</li> <li>• Atur parameter "Stop ACMP" ke selain "Disabled" melalui [MENU] → [Style Setting] → [Setting]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan Referensi pada situs web (halaman 8).</li> </ul>
<b>Jack FOOT PEDAL</b>	
Pengaturan aktif/nonaktif untuk pedal kaki yang terhubung ke jack ASSIGNABLE FOOT PEDAL ditukar.	Matikan instrumen, kemudian nyalakan lagi dengan memastikan Anda tidak pedal kaki.
<b>Koneksi</b>	
Input suara ke jack AUX IN terputus.	Volume output perangkat eksternal yang terhubung ke instrumen ini terlalu rendah. Naikkan volume output perangkat eksternal. Tingkat volume yang dihasilkan melalui instrumen ini dapat disesuaikan dengan menggunakan putaran [MASTER VOLUME].
Ikun Wireless LAN (LAN Nirkabel) tidak diperlihatkan dalam tampilan Menu sekalipun adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan.	Lepaskan adaptor LAN nirkabel USB dan hubungkan lagi.
Perangkat yang dilengkapi Bluetooth tidak dapat disandingkan maupun dihubungkan ke instrumen.	Periksa apakah fungsi Bluetooth pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth telah diaktifkan. Untuk menghubungkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen, fungsi Bluetooth pada kedua perangkat perlu diaktifkan.
	Perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen perlu disandingkan untuk menghubungkannya satu sama lain melalui Bluetooth (halaman 106).
	Apabila ada perangkat (oven microwave, perangkat LAN nirkabel, dsb.) yang mengeluarkan sinyal dalam band frekuensi 2,4 GHz dalam jarak dekat, pindahkan instrumen menjauh dari perangkat yang mengeluarkan sinyal frekuensi radio tersebut.

# Spesifikasi

Nama Produk		PSR-SX920	PSR-SX720	
Ukuran/Berat	Dimensi (L x T x P)	1.017 mm x 431 mm x 139 mm	1.017 mm x 431 mm x 139 mm	
	Berat	11,6 kg	11,6 kg	
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah tuts	61	
		Jenis	Organ (FSB), Sentuhan Awal	
		Respons Sentuhan	Normal, Soft1, Soft2, Hard1, Hard2	
	Pengontrol Lainnya	Joystick	Ya (Dapat ditetapkan)	
		Kenop	2 (Dapat ditetapkan)	
		Tombol yang dapat ditetapkan	8 (A-F, 1-2)	
	Tampilan Utama	Jenis	LCD VGA Lebar Berwarna TFT	
		Ukuran	800 x 480 titik 7 inci	
		Layar Sentuh	Ya	
		Bahasa	Inggris, Tiongkok, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia	
Panel	Bahasa	Inggris		
Voice	Penghasil Nada	AWM Stereo Sampling		
	Polifoni (maks.)	128		
	Preset	Jumlah Voice	1.587 Voice + 63 Drum/SFX Kit + 480 Voice XG	
		Voice yang Disediakan	12 S.Artikulasi2, 15 S.Artikulasi+, 340 S.Artikulasi, 55 OrganFlute, 82 MegaVoice	
	Kompatibilitas	XG, GM, GM2 (untuk playback Lagu)		
	Bagian Keyboard	Right 1, Right 2, Right 3, Left		
Efek	Jenis	Reverb	59 Preset + 30 User	
		Chorus	107 Preset + 30 User	
		DSP	358 Preset (dengan VCM) + 30 User	
		Master Compressor	5 Preset + 30 User	
		Master EQ	5 Preset + 30 User	
		EQ Bagian	28 Bagian	
		Harmoni Vokal	54 Preset + 60 User* * Jumlahnya adalah total Harmoni Vokal dan Synth Vocoder	
		Synth Vocoder	20 Preset + 60 User* * Jumlahnya adalah total Harmoni Vokal dan Synth Vocoder	
		Lainnya	Efek Mikrofon/Gitar: Pengontrol Derau, Kompresor, 3 Band EQ, Efek Vocal: 23	
Style	Preset	Jumlah Style	575	
		Style yang Disediakan	520 Pro Style, 49 Session Style, 6 Play Style Gratis	
		Fingering	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard, Smart Chord	
		Kontrol Style	INTRO x 3, MAIN VARIATION x 4, FILL x 4, BREAK, ENDING x 3	
	Fitur Lainnya	Pengaturan Satu Sentuhan (OTS)	4 untuk setiap Style	
		Chord Looper	Ya	
		Pengaturan Ulang Bagian Style	Ya	
Kompatibilitas	Style File Format (SFF), Style File Format GE (SFF GE)			
Kemampuan untuk Perluasan (Expansion Pack)	Voice Ekspansi	Ya (sekitar 2 GB)		
	Style Ekspansi	Ya (Memori Internal)		
	Audio Style Ekspansi	Ya (Memori Internal)		
Lagu (MIDI)	Preset	Jumlah Lagu Preset	1 Lagu Demo, 2 Lagu Preset	
		Perekaman	Jumlah trek 16	
	Format	Kapasitas data	Sekitar 3 MB/Lagu	
		Fungsi	Perekaman Cepat, Perekaman Multi Trek, Perekaman Langkah	
	Perekaman	SMF (Format 0 & 1), XF		
Perekaman	SMF (Format 0)			
Lagu (Audio)	Perekaman	Kapasitas data	sekitar 0,8 GB (80 menit) per Lagu	
		Format	Playback	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo), MP3 (44,1/48,0 kHz, 64-320 kbps dan VBR mono/stereo)
			Perekaman	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo), MP3 (44,1 kHz, 128/256/320 kbps, stereo)
	Bentang Waktu	Ya		
	Pergeseran Titinada	Ya		
	Penghilang Suara Vokal	Ya		
Multi Pad	Jumlah Bank Multi Pad	500		
	Link Audio	Ya		

			PSR-SX920	PSR-SX720
<b>Fungsi</b>	Voice	Harmoni/Echo	Ya	Ya
		Arpeggio	Ya	Ya
		Sustain Panel	Ya	Ya
		Mono/Poli	Ya	Ya
	Style	Pembuat Style	Ya	Ya
		Informasi OTS	Ya	Ya
	Lagu	Fungsi Tampilan Score	Ya	Ya
		Fungsi Tampilan Lirik	Ya	Ya
		Pelajaran/Panduan	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo
	Multi Pad	Pembuat Multi Pad	Ya	Ya
	Memori Registrasi	Jumlah tombol	8	8
		Kontrol	Sekuensi Registrasi, Beku	Sekuensi Registrasi, Beku
	Daftar Putar	Jumlah Record	2.500 (maks.) Record per file Daftar Putar	2.500 (maks.) Record per file Daftar Putar
	Cari		Ya	Ya
	Demo		Ya	Ya
	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya	Ya
		Rentang Tempo	5 – 500, Tempo Ketukan	5 – 500, Tempo Ketukan
		Transpose	-12 – 0 – +12	-12 – 0 – +12
		Penalaan	414,8 – 440 – 466,8 Hz	414,8 – 440 – 466,8 Hz
		Tombol oktaf	Ya	Ya
		Jenis Tangga Nada	9 jenis	9 jenis
	Lain-lain	Akses Langsung	Ya	Ya
		Fungsi Tampilan Teks/ Gambar	Ya	Ya
Penyesuaian Wallpaper		Ya	Ya	
Lainnya	Output tampilan ke monitor eksternal	Ya (dengan menggunakan adaptor monitor USB komersial)  * Untuk mengetahui daftar perangkat yang kompatibel, akses situs web Yamaha (lihat * pengunduhan terkecil PSR-SX920/SX720,* halaman 8).	-	
<b>Penyimpanan dan Konektivitas</b>	Storage	Memori internal (Drive USER)	Ya (sekitar 4 GB)	Ya (sekitar 1 GB)
		Drive eksternal	Flash-drive USB	Flash-drive USB
	Konektivitas	Headphone	Jack telepon stereo standar	Jack telepon stereo standar
		Mikrofon	Ya (Mikrofon/Gitar)	Ya (Mikrofon/Gitar)
		MIDI	IN, OUT	IN, OUT
		AUX IN	Jack mini stereo	Jack mini stereo
		LINE OUT	MAIN OUTPUT (L/L+R, R), SUB (AUX) OUTPUT (1, 2 (L/L+R, R))	MAIN OUTPUT (L/L+R, R)
		FOOT PEDAL	1 (SUSTAIN), 2 (ARTICULATION 1), Fungsi dapat ditetapkan	1 (SUSTAIN), 2 (ARTICULATION 1), Fungsi dapat ditetapkan
		USB TO DEVICE	Ya (x 2)	Ya
		USB TO HOST	Ya	Ya
		Bluetooth	Ya*  • Versi Bluetooth: 5.0 • Profil yang didukung: A2DP • Kodek yang kompatibel: SBC • Output nirkabel: Bluetooth kelas 2 • Jarak komunikasi maksimum: sekitar 10 m • Frekuensi Radio: 2401,5–2480,5 MHz • Daya output maksimal (EIRP): +6,94 dBm • Jenis modulasi: GFSK, π/4 DQPSK, 8DPSK  * Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.	-
<b>Catu Daya</b>	Adaptor AC	PA-300C (Output: DC 16 V, 2,4 A)	PA-300C (Output: DC 16 V, 2,4 A)	
	Konsumsi Daya	24 W	21 W	
	Konsumsi Daya Siaga	0,3 W	0,3 W	
	Auto Power Off (Mati Secara Otomatis)	Ya	Ya	
<b>Aksesori yang Disertakan</b>		Panduan untuk Pemilik Music Rest Adaptor* AC (PA-300C) * Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.	Panduan untuk Pemilik Music Rest Adaptor* AC (PA-300C) * Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.	
<b>Aksesori Dijual Terpisah</b> (Mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.)		Adaptor AC: PA-300C Headphone: HPH-50, HPH-100, HPH-150 Pedal kaki: FC4A, FC5 Pengontrol kaki: FC7 Adaptor LAN nirkabel USB: UD-WL01 Adaptor MIDI nirkabel: UD-BT01, MD-BT01 Subwoofer: KS-SW100 Stand keyboard: L-6, L-7B (Ukuran eksterior PSR-SX920/SX720 melebihi batas yang diterangkan dalam Instruksi Perakitan L-6. Walaupun demikian, kami telah mengetahuinya melalui tes bahwa penyangga dapat digunakan dengan aman untuk instrumen.)	Adaptor AC: PA-300C Headphone: HPH-50, HPH-100, HPH-150 Pedal kaki: FC4A, FC5 Pengontrol kaki: FC7 Adaptor LAN nirkabel USB: UD-WL01 Adaptor MIDI nirkabel: UD-BT01, MD-BT01 Subwoofer: KS-SW100 Stand keyboard: L-6, L-7B (Ukuran eksterior PSR-SX920/SX720 melebihi batas yang diterangkan dalam Instruksi Perakitan L-6. Walaupun demikian, kami telah mengetahuinya melalui tes bahwa penyangga dapat digunakan dengan aman untuk instrumen.)	

\* Isi panduan ini berlaku pada spesifikasi terbaru sejak tanggal publikasi. Untuk memperoleh panduan terbaru, akseslah situs web Yamaha kemudian download file panduan. Karena spesifikasi, perlengkapan, atau aksesori yang dijual secara terpisah mungkin tidak sama di setiap wilayah, harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

# Indeks

<b>A</b>			
Action (Daftar Putar).....	93		
Adaptor AC.....	20		
Adaptor LAN nirkabel USB.....	109, 110		
Adaptor monitor USB.....	109, 111		
AI Full Keyboard.....	42		
Akses Langsung.....	32, 115		
Aksesori.....	7		
Arpeggio.....	52		
ASSIGNABLE.....	96		
Audio Phraser.....	11		
Auto Power Off (Mati Secara Otomatis).....	21		
AUX IN.....	105		
<b>B</b>			
Backup.....	101		
Bagian.....	60		
Bagian Keyboard.....	14, 44		
Bank Memori Registrasi.....	27, 88		
Bentang Waktu.....	76		
Berikutnya.....	74		
berisi arpeggio.....	53		
Bicara.....	81		
Bluetooth.....	106, 107		
Break (Style).....	61		
Button Lamps (Lampu Tombol).....	22, 23		
<b>C</b>			
Cari.....	35		
Chord Cancel.....	43		
Chord Detection Area.....	47		
Chord Looper.....	61		
Chordal.....	72		
Chorus.....	83		
Compressor (Kompresor).....	98		
<b>D</b>			
Daftar Lagu.....	14, 69, 71, 74		
Daftar Putar.....	15, 88, 92		
Data List (Daftar Data).....	8		
Daya.....	20		
Demo.....	32		
Drum/SFX Voice.....	49		
<b>E</b>			
Effect (Efek).....	83		
Entri Karakter.....	36		
EQ (Master EQ).....	98		
EQ (untuk setiap bagian).....	83		
Expansion Packs.....	99		
<b>F</b>			
Factory Reset.....	100		
Fade In/Out.....	60		
Favorit.....	35		
Favorite (Favorit).....	28		
File.....	28, 33		
Fill-in (Style).....	60		
Filter.....	83		
Fingered.....	42		
Flash-drive USB.....	109, 110		
Folder.....	34		
Footage.....	50		
Format.....	110		
Frasa.....	53		
Fungsi.....	113		
<b>G</b>			
Ganti Nama.....	34		
Gitar.....	14, 102		
GM.....	8		
GS.....	8		
<b>H</b>			
Hapus.....	35		
Harmoni (Harmoni Keyboard).....	51		
Harmoni (Harmoni Vokal).....	72		
Harmoni Keyboard.....	51		
Harmoni Vokal.....	72		
Headphone.....	19		
<b>I</b>			
ID Perangkat Keras.....	100		
Informasi Bank Registrasi.....	91		
Intro (Style).....	59		
<b>J</b>			
Jenis Chord Fingering.....	42		
Jenis Fingering.....	42		
Joystick.....	63		
<b>K</b>			
Kanal (Style, Lagu MIDI).....	84		
Kompatibilitas File Lagu.....	69		
Komputer.....	11, 112		
Koneksi.....	102		
<b>L</b>			
Lagu.....	14, 68, 74		
Lagu Audio.....	68		
Lagu MIDI.....	68		
Language (Bahasa).....	21		
Lapisan.....	44		
Layar Sentuh.....	30		
Left Hold.....	45		
Link OTS.....	61		
Lirik.....	80		
Liukan Titinada.....	63		
<b>M</b>			
Main/Jeda.....	74		
Maju Cepat.....	74		
Manual Bass.....	47		
Master Compressor.....	98		
Master EQ.....	98		
Memori Registrasi.....	15, 88		
Menu.....	29, 113		
Metronom.....	37		
Mic Setting.....	103		
MIDI.....	110, 112		
Mikrofon.....	14, 81, 102		
Mixer.....	82		
Modulasi.....	63		
Monitor Eksternal.....	111		
MP3.....	69, 86		
Multi Pad.....	14, 54, 66		
Multi Pad Link Audio.....	54		
Mundur.....	74		
Music Rest.....	18		
<b>N</b>			
Nama Record (Daftar Putar).....	93		
Notasi Musik.....	79		
<b>O</b>			
OUTPUT.....	104		
Owner name (Nama pemilik).....	21		
<b>P</b>			
Pan.....	83		
Panduan Referensi.....	8, 10		
Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Pintar.....	11		
Panel Lock.....	37		
Parameter Lock.....	97		
Pedal Kaki.....	108		
Pemecahan Masalah.....	117		
Pemutar Lagu.....	14, 69, 70, 74		
Penalaan.....	56		
Penanda Posisi Lagu.....	75, 77		
Pencocokan Chord.....	66		
Pengaturan Satu Sentuhan.....	43, 55		
Pengaturan Ulang Bagian Style.....	42, 60		
Pengeditan Slot Registrasi.....	91		
Penghilang Suara Vokal.....	76		
Pengiring.....	40		
Pengontrol Kaki.....	108		

Pengoperasian yang Menyangkut	
Komputer .....	11
Pengulangan A-B .....	76
Penutup (Style) .....	59
Penyiapan Panel (Pengaturan	
Panel) .....	18, 38
Perekaman .....	15, 86
Pergeseran Titinada .....	76
Pindah .....	34
Pintasan .....	27, 96
Pisah .....	44
Playback (Lagu) .....	74
Playback (Multi Pad) .....	66
playback (Style) .....	59
Playback Berulang .....	78
Posisi Lagu .....	75
Pre-installed Expansion Contents List	
(Daftar Konten Ekspansi	
Terinstal) .....	8
Preset .....	28
Pulihkan .....	101
Putaran Data .....	31

## R

Record Daftar Putar .....	88, 93
RESET .....	42
Reverb .....	83

## S

S.Art (Super Articulation), S.Art2,	
S.Art+ Voice .....	49, 64
Salin .....	34
Score .....	79
Sebelumnya .....	74
SFF (Style File Format) .....	8, 41
Simpan .....	33
Sinkronisasi Berhenti (Style) .....	59
Sinkronisasi Mulai (Lagu MIDI) .....	75
Sinkronisasi Mulai (Multi Pad) .....	67
Sinkronisasi Mulai (Style) .....	59
Situs web .....	8
Smart Device Connection Manual	
(Panduan untuk Menghubungkan	
Perangkat Pintar) .....	8
Spesifikasi .....	120
Style .....	14, 40, 59
Suara Organ Flutes .....	50
Sustain .....	63
Synth Vocoder .....	73

## T

Tampilan Awal .....	23, 26
Tampilan Pemilihan File .....	28
Tampilan Utama .....	22, 23
Tanda Frasa .....	75
TAP TEMPO .....	42
Teks .....	80
TEMPO .....	42
Titik Pisah .....	45
Tutup .....	29

## U

Urutan Registrasi .....	27
User .....	28
Utama (Style) .....	60

## V

Versi Firmware .....	100
Vocoder .....	72
Vocoder-mono .....	72
Voice .....	14, 48, 85
Volume (Master volume) .....	20
Volume (untuk setiap bagian) .....	83

## W

WAV .....	69, 86
-----------	--------

## X

XF .....	8
XG .....	8

## Y

Yamaha Expansion Manager ....	11, 99
-------------------------------	--------

## Catatan mengenai distribusi kode sumber

Selama tiga tahun setelah pengiriman final dari pabrik, Anda dapat meminta kode sumber dari Yamaha untuk bagian produk yang berlisensi GNU General Public License atau GNU Lesser General Public License dengan mengirim surat ke salah satu alamat kantor Yamaha yang tercantum di akhir Panduan untuk Pemilik ini.

Kode sumber akan diberikan tanpa biaya; walau demikian, kami mungkin mengharuskan Anda mengganti biaya yang dikeluarkan Yamaha untuk mengirim kode sumber kepada Anda.

- Harap diperhatikan bahwa kami tidak bertanggung jawab terhadap segala kerugian yang timbul dari perubahan yang dibuat (penambahan/penghapusan) pada perangkat lunak untuk produk ini oleh pihak ketiga selain Yamaha (atau pihak yang diizinkan oleh Yamaha).
- Harap diperhatikan bahwa penggunaan kembali kode sumber yang dirilis ke ranah publik oleh Yamaha tidak memiliki jaminan, dan Yamaha tidak bertanggung jawab terhadap kode sumber tersebut.
- Kode sumber dapat diunduh dari alamat berikut:  
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>

# Yamaha Worldwide Representative Offices

## English

For details on the product(s), contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor, found by accessing the 2D barcode below.

## Deutsch

Wenden Sie sich für nähere Informationen zu Produkten an eine Yamaha-Vertretung oder einen autorisierten Händler in Ihrer Nähe. Diese finden Sie mithilfe des unten abgebildeten 2D-Strichodes.

## Français

Pour obtenir des informations sur le ou les produits, contactez votre représentant ou revendeur agréé Yamaha le plus proche. Vous le trouverez à l'aide du code-barres 2D ci-dessous.

## Español

Para ver información detallada sobre el producto, contacte con su representante o distribuidor autorizado Yamaha más cercano. Lo encontrará escaneando el siguiente código de barras 2D.

## Português

Para mais informações sobre o(s) produto(s), fale com seu representante da Yamaha mais próximo ou com o distribuidor autorizado acessando o código de barras 2D abaixo.

## Русский

Чтобы узнать подробнее о продукте (продуктах), свяжитесь с ближайшим представителем или авторизованным дистрибьютором Yamaha, воспользовавшись двухмерным штрихкодом ниже.

## Bahasa Indonesia

Untuk detail produk, hubungi perwakilan Yamaha terdekat atau distributor resmi Anda dengan mengakses barcode 2D di bawah ini.

## 简体中文

如需有关产品的详细信息,请联系距您最近的 Yamaha 代表或授权经销商,可通过访问下方的二维码找到这些代表或经销商的信息。

## 繁體中文

如需產品的詳細資訊,請聯絡與您距離最近的 Yamaha 銷售代表或授權經銷商,您可以掃描下方的二維條碼查看相關聯絡資料。

## 한국어

제품에 대한 자세한 정보는 아래 2D 바코드에 액세스하여 가까운 Yamaha 담당 판매점 또는 공식 대리점에 문의하십시오.



[https://manual.yamaha.com/dmi/address\\_list/](https://manual.yamaha.com/dmi/address_list/)

# MEMO



PT YAMAHA MUSIK INDONESIA DISTRIBUTOR  
JL. JEND. GATOT SUBROTO KAV.4 JAKARTA SELATAN 12930  
<https://id.yamaha.com/id/support/>

PRODUSEN :  
PT. YAMAHA MUSIC MANUFACTURING ASIA  
Kawasan Industri MM2100 Blok EE-3 Cikarang Barat, Bekasi 17520

Terdaftar pada Kemendag RI  
Nomor : PMKG. 157.03.2024

Yamaha Global Site  
<https://www.yamaha.com/>  
Yamaha Downloads  
<https://download.yamaha.com/>

© 2024 Yamaha Corporation  
Published 09/2024

LBMA-B0



VHW4690