

# PSR-SX9000

# PSR-SX7000

Workstation Digital

## Panduan Referensi

Panduan Referensi ini menjelaskan berbagai fitur canggih PSR-SX900/SX700.  
Bacalah Panduan untuk Pemilik terlebih dahulu, sebelum membaca Panduan Referensi ini.

# Daftar Isi

<b>Daftar Fungsi</b>	<b>4</b>
<b>1 Style</b>	<b>6</b>
Jenis (Karakteristik) Style.....	6
Mendaftarkan File ke Tab Favorit.....	7
Mengubah Jenis Blocking Chord.....	8
Jenis Chord yang Dikenali dalam Mode Fingered.....	9
Menggunakan Fungsi Chord Tutor.....	10
Mengaktifkan atau Menonaktifkan Setiap Channel dari Style.....	11
Pengaturan yang Berkaitan dengan Playback Style.....	12
Menyesuaikan Tempo.....	13
Merekam Urutan Chord ketika playback Style berhenti (Chord Looper) (PSR-SX900).....	14
Menyimpan dan Memanggil Urutan Chord Khusus Anda (Chord Looper) (PSR-SX900).....	15
Membuat/Mengedit Style (Style Creator).....	18
<b>2 Voice</b>	<b>32</b>
Tampilan Voice Part Setup.....	32
Pengaturan Terkait Tampilan Voice Selection.....	34
Jenis Voice (Karakteristik).....	35
Mendaftarkan File ke Tab Favorit.....	36
Pengaturan Metronom.....	36
Pengaturan Terkait Keyboard/Joystick.....	37
Pengaturan Terkait Bagian Keyboard (Voice Setting).....	39
Transposisi Titinada dalam Seminada.....	40
Menyetel Titinada Keseluruhan Instrumen (Master Tune).....	41
Memilih atau Membuat Penalaan Tangga Nada (Scale Tune).....	41
Membuat Pengaturan Detail untuk Harmony/Arpeggio.....	44
Mengedit Voice (Voice Edit).....	46
Mengedit Organ Flutes Voice (Voice Edit).....	50
<b>3 Multi Pad</b>	<b>52</b>
Membuat Multi Pad melalui MIDI (Multi Pad Creator—MIDI Multi Pad Recording).....	52
Membuat Multi Pad dengan file Audio (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad).....	54
Mengedit Multi Pad.....	56
<b>4 Playback Lagu</b>	<b>57</b>
Membuat Daftar Lagu untuk Playback.....	57
Menggunakan Mode Playback Pengulangan.....	58
Mengedit Pengaturan Notasi Musik (Skor).....	59
Menampilkan Lirik dan Mengatur Tampilan.....	61
Menampilkan Teks dan Mengatur Tampilan.....	62
Menggunakan Fitur Pengiring Otomatis dengan Playback Lagu MIDI.....	63
Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Channel Lagu MIDI.....	64
Pengaturan yang Berkaitan dengan Playback Lagu.....	65
<b>5 Pengeditan/Perekaman Lagu MIDI</b>	<b>67</b>
Gambaran Umum Perekaman Lagu MIDI.....	67
Merekam Setiap Channel Secara Terpisah (Perekaman Realtime).....	69
Merekam Ulang Bagian Tertentu—Punch In/Out (Perekaman Realtime).....	71
Merekam Penyiapan Panel ke Lagu.....	73
Mengedit Aktivitas Channel untuk Data Lagu yang Ada.....	74
Perekaman Langkah/Mengedit Lagu (Step Edit).....	77
<b>6 Memori Registrasi</b>	<b>86</b>
Menonaktifkan Pengingat Item Tertentu (Registration Freeze).....	86
Memanggil Tampilan Nomor Memori Registrasi Secara Berurutan (Registration Sequence).....	87
Mencari File Bank Memori Registrasi.....	89
<b>7 Daftar Putar</b>	<b>91</b>
Mengimpor Record Pencari Musik ke Daftar Putar.....	91
<b>8 Mikrofon</b>	<b>93</b>
Membuat Pengaturan Mikrofon atau Gitar (Mic Setting).....	93
Mengedit Jenis Vocal Harmony (Vocal Harmony) (PSR-SX900).....	96
Mengedit Jenis Synth Vocoder (Vocal Harmony) (PSR-SX900).....	100

<b>9 Mixer</b>	<b>102</b>
Mengedit Parameter Filter (Filter) .....	102
Mengedit Parameter EQ (EQ) .....	103
Mengedit Parameter Efek (Effect) .....	105
Mengedit Parameter Efek (Chorus/Reverb) .....	107
Mengedit Pengaturan Pan/Volume (Pan/Volume) .....	107
Mengedit Pengaturan Master Compressor (Compressor) .....	108
Diagram Blok .....	110
<b>10 Pengaturan Fungsi Pengontrol</b>	<b>111</b>
Menetapkan Fungsi Tertentu ke Pedal dan Tombol Panel (Assignable) .....	111
Mengedit Jenis Penetapan Kenop Live Control (Live Control) .....	117
<b>11 Pengaturan MIDI</b>	<b>120</b>
Prosedur Dasar untuk Pengaturan MIDI .....	120
System—Pengaturan Sistem MIDI .....	122
Transmit—Pengaturan Channel Transmit MIDI .....	123
Receive—Pengaturan Channel Receive MIDI .....	124
On Bass Note—Mengatur Not Bass untuk Playback Style melalui MIDI .....	125
Chord Detect—Pengaturan untuk Chord yang Digunakan Dalam Playback Style Melalui MIDI .....	125
<b>12 Pengaturan Jaringan</b>	<b>126</b>
Pengaturan LAN Nirkabel .....	126
Membuat Pengaturan Waktu .....	128
<b>13 Utility</b>	<b>129</b>
Speaker/Connectivity (PSR-SX900), Speaker (PSR-SX700) .....	129
Touch Screen/Display .....	130
Parameter Lock .....	130
Storage—Memformat Drive .....	130
System .....	131
Factory Reset/Backup .....	132
<b>14 Pengoperasian Terkait Expansion Pack</b>	<b>134</b>
Menginstal Data Expansion Pack dari Flash-Drive USB .....	134
Menyimpan File Info Instrumen ke Flash-Drive USB .....	135
Memulihkan Konten Ekspansi Terinstal .....	135
<b>15 Koneksi</b>	<b>136</b>
Memilih Lokasi Tujuan Output Setiap Bunyi (Line Out) (PSR-SX900) .....	136
<b>Indeks</b>	<b>138</b>

### Menggunakan panduan PDF

- Untuk beralih dengan cepat ke item dan topik yang diminati, klik pada item yang diinginkan dalam indeks “Bookmarks” di sebelah kiri jendela tampilan utama. (Klik tab “Bookmarks” untuk membuka indeks jika tidak ditampilkan.)
- Klik nomor halaman yang muncul dalam buku panduan ini untuk langsung menuju ke halaman yang bersangkutan.
- Pilih “Find” atau “Search” dari menu “Edit” Adobe Reader dan masukkan kata kunci untuk mencari informasi terkait dalam dokumen. Nama dan posisi item menu mungkin berbeda-beda, sesuai dengan versi Adobe Reader yang sedang digunakan.

#### CATATAN

Nama dan posisi item menu mungkin berbeda-beda, sesuai dengan versi Adobe Reader yang sedang digunakan.

- Ilustrasi dan layar LCD yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda. Perhatikan, semua contoh tampilan yang diperlihatkan dalam buku panduan ini adalah dalam bahasa Inggris.
- Walaupun contoh layar dan ilustrasi tentang PSR-SX900, penggunaannya sama untuk PSR-SX700.
- Tampilan diambil dari PSR-SX900, dan dalam bahasa Inggris.
- Dokumen “Data List” (Daftar Data) dan “Smart Device Connection Manual for iOS (iPhone/iPad Connection Manual)” dapat didownload dari situs web Yamaha:  
<https://download.yamaha.com>
- Nama perusahaan dan nama produk dalam panduan ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaannya masing-masing.

# Daftar Fungsi

Bagian ini menjelaskan secara sederhana dan sangat singkat tentang apa yang dapat Anda lakukan di tampilan yang dipanggil dengan menekan tombol pada panel atau dengan menyentuh setiap ikon pada tampilan Menu. Untuk informasi selengkapnya, lihat halaman yang ditunjukkan di bawah ini atau Panduan untuk Pemilik. Tanda “●” menunjukkan bahwa informasi detail diterangkan dalam Panduan untuk Pemilik.

## Berbagai tampilan yang dapat diakses melalui tombol panel

Tampilan	Tombol untuk mengakses	Deskripsi	Halaman	Panduan untuk Pemilik
Home	[DIRECT ACCESS] + [EXIT]	Portal struktur tampilan instrumen, yang memberikan informasi sekilas tentang semua pengaturan saat ini.	-	●
Menu	[MENU]	Dengan menyentuh setiap ikon, Anda dapat memanggil berbagai menu untuk beragam fungsi yang dicantumkan di bawah.	-	●
Style Selection	Tombol pemilihan kategori STYLE	Untuk memilih file Style.	-	●
Song Player	SONG [PLAYER]	Untuk mengontrol playback Lagu.	57	●
Playlist	[PLAYLIST]	Untuk memilih dan mengedit Daftar Putar, dan mengelola repertoar Anda.	91	●
Song Recording	SONG [RECORDING]	Untuk merekam permainan Anda.	68	●
Mixer	[MIXER/EQ]	Untuk menyesuaikan parameter setiap bagian, seperti volume, pan, dan EQ. Juga memungkinkan Anda menyesuaikan keseluruhan kontrol bunyi, seperti Master Compressor dan Master EQ.	102	●
Voice Selection	PART SELECT [LEFT]– [RIGHT 3], tombol pemilihan kategori VOICE	Untuk menetapkan Voice ke setiap bagian keyboard.	-	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Untuk memilih Multi Pad.	56	●
Registration Memory Bank Selection	REGIST BANK SELECT [-] dan [+]	Untuk memilih Bank Memori Registrasi.	87	●
Registration Memory window	[MEMORY]	Untuk mendaftarkan pengaturan panel saat ini.	-	●

## Fungsi tampilan Menu

Menu	Deskripsi	Halaman	Panduan untuk Pemilik
Channel On/Off	Untuk mengaktifkan dan menonaktifkan setiap kanal Style atau Lagu MIDI.	11, 64	-
Voice Part Setup	Untuk mengonfirmasi pengaturan Voice saat ini, dan membuat pengaturan terkait Voice seperti Efek.	32	-
Line Out (PSR-SX900)	Menentukan jack yang akan digunakan untuk menyalurkan output setiap bagian dan setiap instrumen perkusi & drum.	136	-
Score	Untuk menampilkan notasi musik (skor) untuk Lagu MIDI saat ini.	59	●
Lyrics	Untuk menampilkan lirik Song saat ini.	61	●
Text Viewer	Untuk menampilkan file teks yang dibuat pada komputer Anda.	62	-
Chord Looper (PSR-SX900)	Untuk merekam urutan chord dan memainkannya kembali secara berulang.	14, 15	●
Mic Setting	Untuk membuat pengaturan bunyi mikrofon.	93	●
Vocal Harmony (PSR-SX900)	Untuk menambahkan efek Harmoni Vokal pada nyanyian Anda. Anda dapat mengedit Harmoni Vokal dan menyimpannya sebagai harmoni orisinal Anda.	96, 100	●
Kbd Harmony/Arp	Untuk menambahkan efek Harmoni/Arpeggio ke bagian tangan kanan pada keyboard. Parameter seperti jenis Harmoni/Arpeggio dapat diatur.	44	●
Split & Fingering	Memungkinkan Anda mengatur Titik Pisah atau mengubah jenis Penjarian Chord dan Area Deteksi Chord.	8	●
Regist Sequence	Menentukan urutan pemanggilan pengaturan Memori Registrasi saat menggunakan pedal.	87	-



Menu	Deskripsi	Halaman	Panduan untuk Pemilik
<b>Regist Freeze</b>	Menentukan item yang tidak akan berubah sekalipun saat Anda memanggil pengaturan panel dari Memori Registrasi.	86	-
<b>Tempo</b>	Untuk menyesuaikan tempo Lagu MIDI, Style, atau Metronom. Operasi yang sama seperti menggunakan tombol TEMPO [-]/[+] dan [RESET/TAP TEMPO] dapat dilakukan pada tampilan.	13	●
<b>Metronome</b>	Untuk membuat pengaturan metronom dan tombol [RESET/TAP TEMPO].	36	●
<b>Live Control</b>	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke kenop Live Control.	117	●
<b>Assignable</b>	Menentukan berbagai fungsi yang ditetapkan ke pedal, tombol yang dapat ditetapkan, dan pintasan pada tampilan Awal.	111	●
<b>Panel Lock</b>	Untuk mengunci pengaturan panel. Bila pengaturan panel terkunci maka instrumen tidak dapat dioperasikan.	-	●
<b>Demo</b>	Untuk memanggil tampilan Demo.	-	●
<b>Voice Edit</b>	Untuk mengedit preset Voice guna membuat Voice sendiri. Tampilan ini berbeda-beda, bergantung apakah memilih Organ Flutes Voice atau jenis Voice lain.	46, 50	-
<b>Style Creator</b>	Untuk membuat Style dengan mengedit Style preset, atau dengan merekam kanal Style satu per satu.	18	-
<b>Song Recording</b>	Untuk merekam permainan Anda. (Ini sama seperti tombol [RECORDING] pada panel.)	67	●
<b>M.Pad Creator</b>	Untuk membuat Multi Pad dengan mengedit preset Multi Pad yang ada, atau dengan merekam yang baru.	52, 54	-
<b>Voice Setting</b>	Untuk membuat pengaturan detail bagian keyboard, seperti titinada untuk setiap bagian, filter Voice Set, dan pengaturan terkait Arpeggio.	39	-
<b>Style Setting</b>	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Style, seperti pengaturan waktu Link OTS, Kontrol Dinamika, dsb.	12	-
<b>Song Setting</b>	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan playback Lagu seperti fungsi Panduan, pengaturan Kanal, dsb.	65	-
<b>Chord Tutor</b>	Menunjukkan cara memainkan chord yang menyangkut nama chord yang bersangkutan.	10	-
<b>Scale Tune</b>	Untuk mengatur jenis tangga nada.	41	-
<b>Master Tune</b>	Menyetel titinada untuk seluruh instrumen.	41	-
<b>Transpose</b>	Untuk transposisi titinada bunyi keseluruhan dalam seminada, atau cuma bunyi keyboard atau Lagu MIDI.	40	●
<b>Keyboard/Joystick</b>	Menentukan Touch Response (Respons Sentuhan) keyboard dan pengaturan yang berkaitan dengan Joystick.	37	-
<b>Expansion</b>	Untuk menginstal Expansion Pack bagi penambahan konten ekstra yang didownload dari situs web atau yang dibuat sendiri dengan menggunakan Yamaha Expansion Manager, atau memulihkan Expansion Contents yang telah terinstal sebelumnya.	134	-
<b>MIDI</b>	Untuk membuat pengaturan yang berkaitan dengan MIDI.	120	-
<b>Utility</b>	Untuk membuat pengaturan global, mengelola flash-drive USB, mengembalikan instrumen ke default pabrik, atau mencadangkan data yang disimpan dalam instrumen, dsb.	129	●
<b>Bluetooth</b> <sup>*1</sup> (PSR-SX900)	Untuk membuat pengaturan menghubungkan instrumen ke perangkat yang dilengkapi Bluetooth.	-	●
<b>Time</b> <sup>*2</sup>	Untuk membuat pengaturan waktu yang diperlihatkan pada tampilan Awal.	128	-
<b>Wireless LAN</b> <sup>*2</sup>	Untuk membuat pengaturan menghubungkan instrumen ke komputer atau perangkat cerdas seperti iPad melalui fungsi LAN nirkabel.	126	-

<sup>\*1</sup> Ikon ini hanya muncul bila fungsi Bluetooth disertakan.

<sup>\*2</sup> Ikon ini hanya muncul bila adaptor LAN Nirkabel USB opsional dihubungkan.

## Daftar Isi

Jenis (Karakteristik) Style.....	6
Mendaftarkan File ke Tab Favorit .....	7
• Menghapus File dari Tab Favorit.....	7
Mengubah Jenis Blocking Chord .....	8
Jenis Chord yang Dikenali dalam Mode Fingered.....	9
Menggunakan Fungsi Chord Tutor.....	10
Mengaktifkan atau Menonaktifkan Setiap Channel dari Style.....	11
Pengaturan yang Berkaitan dengan Playback Style.....	12
• Setting .....	12
• Change Behavior .....	13
Menyesuaikan Tempo .....	13
Merekam Urutan Chord ketika playback Style berhenti (Chord Looper) (PSR-SX900).....	14
Menyimpan dan Memanggil Urutan Chord Khusus Anda (Chord Looper) (PSR-SX900) .....	15
• Mengingat Data Chord Looper yang Telah Direkam .....	15
• Menyimpan Data yang Telah Direkam Sebagai File Bank .....	16
• Memanggil kembali File Chord Looper Bank dan Memainkan Kembali sebuah Style bersama Urutan Chord .....	16
• Mengedit Chord Looper Bank (Ekspor, Impor, Kosongkan) .....	17
Membuat/Mengedit Style (Style Creator).....	18
• Struktur Data Style—Terdiri dari Beberapa Pola Sumber.....	18
• Prosedur Dasar untuk Membuat Style .....	19
• Perekaman Realtime.....	20
• Perekaman Langkah .....	23
• Assembly—Menetapkan Pola Sumber ke Setiap Channel.....	24
• Channel Edit .....	24
• SFF Edit—Membuat Pengaturan Style File Format.....	26
• Mengedit Bagian Irama dari Style (Drum Setup).....	30

## Jenis (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.

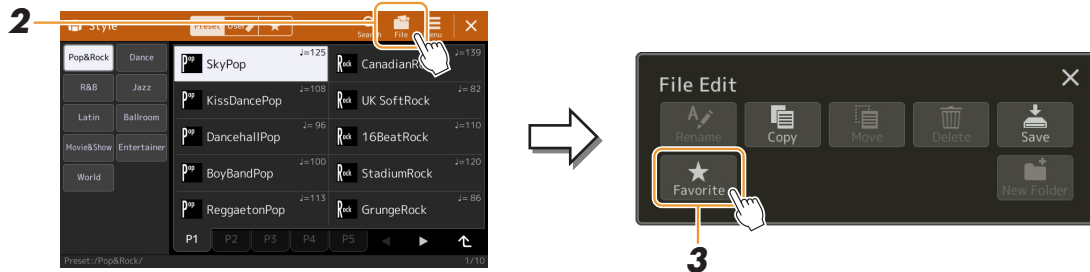


Session	Untuk mengetahui instruksi tentang memasukkan karakter, lihat “Karakteristik Style” di Panduan untuk Pemilik.
Free Play	
DJ	
+Audio (PSR-SX900)	<p>Audio Style (+Audio) yang dinamis dibuat secara khusus dengan menambahkan rekaman audio dari permainan musisi studio dalam beragam studio rekaman di seluruh dunia. Ini menambahkan rasa alami luar biasa, suasana, dan kehangatan pada drum dan perkusi Style, sehingga memberikan potensi ekspresif yang lebih besar pada permainan Anda. Secara khusus, Style ini menyimpan nuansa dan alur yang halus; yang sulit ditiru menggunakan kit preset drum/perkusi. Teknologi Bentang Waktu Yamaha memungkinkan audio mengikuti perubahan tempo Anda tanpa mengubah ritme, sehingga semuanya tetap sinkron.</p> <p>Audio Style dapat dimainkan kembali dan dikontrol melalui instrumen ini; walau demikian, secara default data tidak disertakan pada instrumen ini. Audio Style atau Expansion Pack yang berisi Audio Style mungkin tersedia di situs web Yamaha.</p> <p><b>CATATAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika tempo diatur melebihi 160% dari default, bagian audio akan dibungkam.</li> <li>• Ingatlah bahwa Audio Style mungkin perlu waktu lebih banyak untuk dimuat daripada yang lain, dan mungkin mempunyai batasan tertentu serta perbedaan dalam fungsi spesifik yang dapat ditangani.</li> </ul>

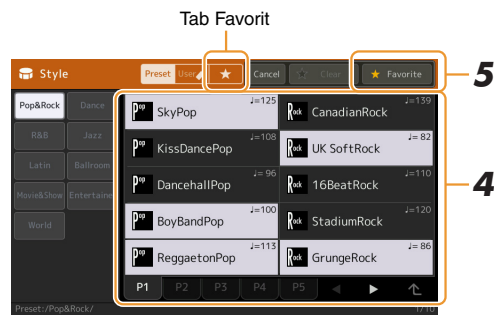
# Mendaftarkan File ke Tab Favorit

Anda dapat memanggil Style atau Voice favorit atau yang sering Anda gunakan dengan cepat, dengan mendaftarkannya ke tab Favorit pada tampilan Pemilihan File.

- 1 Dalam tampilan Pemilihan File, pilih kategori yang diinginkan dalam tab Preset.
- 2 Sentuh  (File) untuk memanggil jendela “File Edit”




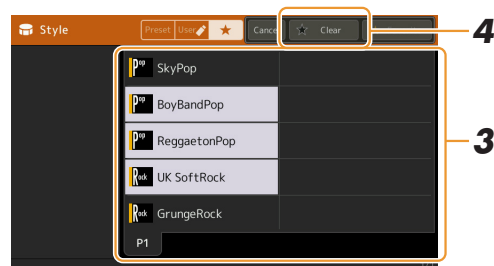
- 3 Sentuh [Favorite] untuk memanggil tampilan memilih file.
- 4 Pilih file yang diinginkan untuk didaftarkan ke tab Favorit.



- 5 Sentuh [Favorite] untuk benar-benar mendaftarkan file ke tab Favorit.  
File yang dipilih akan diperlihatkan dalam tab Favorit.

## Menghapus File dari Tab Favorit

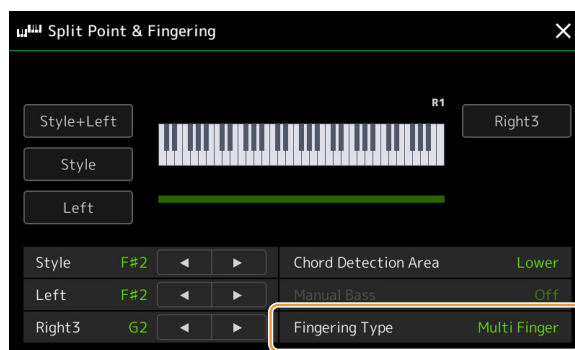
- 1 Dalam tab Favorit di tampilan Pemilihan File, sentuh  (File) untuk memanggil jendela “File Edit”
- 2 Sentuh [Favorite] untuk memanggil tampilan memilih file.
- 3 Pilih file yang ingin Anda hapus dari tab Favorit.







- 4 Sentuh [Clear] untuk benar-benar menghapus file dari tab Favorit.

## Mengubah Jenis Blocking Chord

Jenis Blocking Chord menentukan cara menetapkan chord bagi playback Style. Anda dapat memilih jenis yang diinginkan pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Split & Fingering].

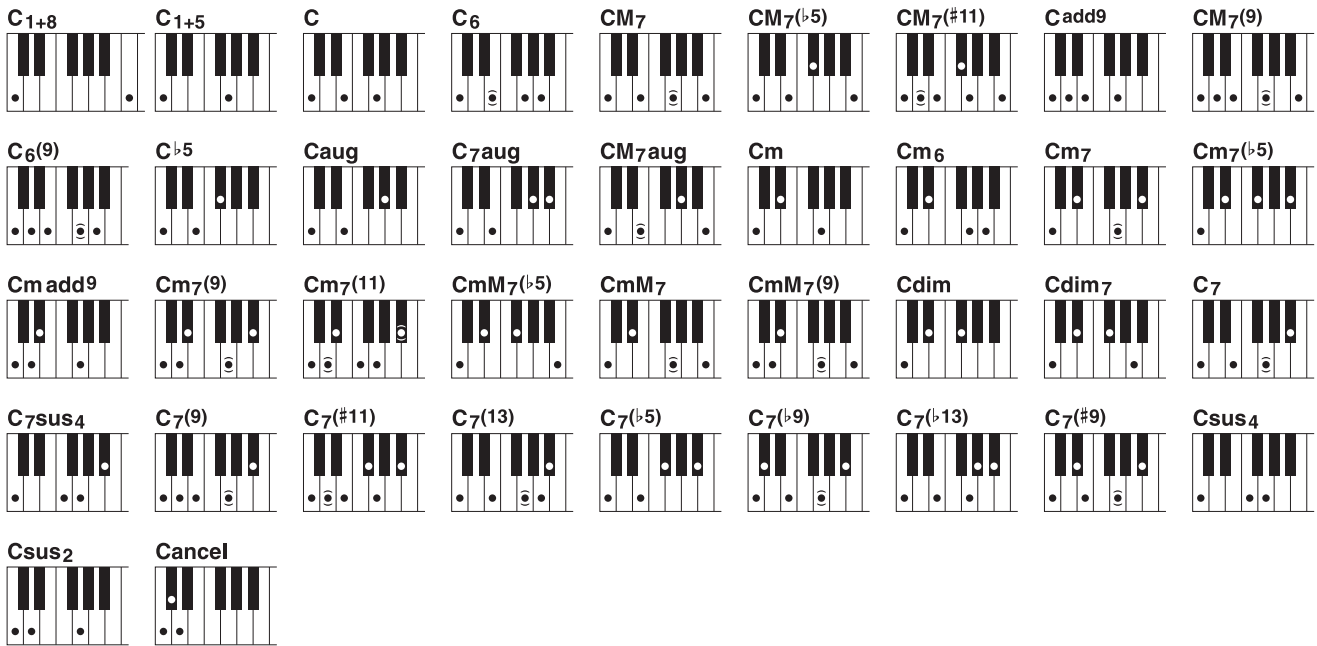


Single Finger	<p>Memudahkan pembuatan pengiring yang tersusun rapi dengan menggunakan chord mayor, ketujuh, minor, dan ketujuh minor, dengan menekan hanya satu, dua atau tiga kunci pada bagian Chord di keyboard.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>C</b> <b>Chord mayor</b> Tekan kunci nada dasar saja.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>C7</b> <b>Chord ketujuh</b> Tekan kunci nada dasar dan kunci putih secara bersamaan ke kirinya.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Cm</b> <b>Chord minor</b> Tekan kunci nada dasar dan kunci hitam secara bersamaan ke kirinya.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Cm7</b> <b>Chord Ketujuh Minor</b> Tekan kunci nada dasar dan kunci putih serta hitam secara bersamaan ke kirinya.</p> </div> </div>
Multi Finger	Secara otomatis mendeteksi penjarian chord Single Finger atau Fingered, sehingga Anda dapat menggunakan salah satu jenis penjarian tanpa harus mengubah jenis penjarian.
Fingered	Memungkinkan Anda menetapkan chord dengan menekan not pembuat chord di bagian tangan kiri pada keyboard bila ACMP diaktifkan atau bagian Left diaktifkan. Untuk informasi tentang not mana yang ditekan bagi setiap chord, lihat Daftar Data (Jenis Chord yang Dikenali dalam Mode Fingered) yang dapat didownload dari Yamaha Manual Library, atau gunakan fungsi Chord Tutor sebagaimana diterangkan dalam bagian berikutnya.
Fingered On Bass	Menerima penjarian yang sama dengan Fingered, walau demikian not terendah yang dimainkan di bagian Chord pada keyboard digunakan sebagai not bass, sehingga memungkinkan Anda memainkan chord “on bass”. (Di jenis Fingered, nada dasar chord selalu digunakan sebagai not bass.)
Full Keyboard	Mendeteksi chord di seluruh rentang kunci. Chord dideteksi dengan cara yang serupa dengan Fingered, sekalipun Anda memecah not di antara tangan kanan dan tangan kiri — misalnya, memainkan not bass dengan tangan kiri Anda dan chord dengan tangan kanan Anda, atau memainkan chord dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda.
AI Fingered	Pada dasarnya sama dengan Fingered, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan chord (berdasarkan chord yang dimainkan sebelumnya, dsb.).
AI Full Keyboard	Jenis ini mirip dengan Full Keyboard, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan chord (berdasarkan chord yang dimainkan sebelumnya, dsb.). Chord ke-9, ke-11, dan ke-13 tidak dapat dimainkan.

### CATATAN

- “AI” adalah singkatan dari “Artificial Intelligence” (Kecerdasan Buatan).
- Bila area deteksi chord diatur ke “Upper”, maka hanya “Fingered\*\*” yang tersedia. Jenis ini pada dasarnya sama seperti “Fingered”, hanya saja “1+5”, “1+8” dan Chord Cancel tidak tersedia.

# Jenis Chord yang Dikenali dalam Mode Fingered



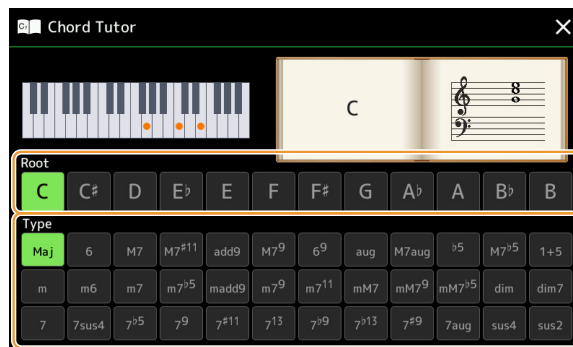
Nama Chord [Singkatan]	Pembunyian Normal	Tampilan nada dasar "C"
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Mayor [M]	1+3+5	C
Keenam [6]	1+(3)+5+6	C6
Ketujuh mayor [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Ketujuh mayor kelima diratakan [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Ketujuh mayor tambah sharp kesebelas [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Tambah kesembilan [(9)]	1+2+3+5	Cadd9
Ketujuh mayor kesembilan [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Keenam kesembilan [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Kelima diratakan [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Augmented [aug]	1+3+#5	Caug
Ketujuh augmented [7aug]	1+3+#5+7	C7aug
Ketujuh mayor augmented [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Minor [m]	1+b3+5	Cm
Keenam minor [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Ketujuh minor [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Ketujuh minor kelima diratakan [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Minor tambah kesembilan [m(9)]	1+2+b3+5	Cm add9
Ketujuh minor kesembilan [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Ketujuh minor kesebelas [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Ketujuh minor mayor kelima diratakan [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Ketujuh minor mayor [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Ketujuh minor mayor kesembilan [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Diperpendek [dim]	1+b3+b5	Cdim
Ketujuh diperpendek [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Ketujuh [7]	1+3+(5)+b7	C7
Ketujuh keempat ditahan [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Ketujuh kesembilan [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Ketujuh tambah sharp kesebelas [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Ketujuh tambah ketigabelas [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Ketujuh kelima diratakan [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Ketujuh kesembilan diratakan [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Ketujuh tambah ketigabelas diratakan [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Ketujuh sharp kesembilan [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Keempat ditahan [sus4]	1+4+5	Csus4
Satu tambah dua tambah lima [sus2]	1+2+5	Csus2
batal	1+b2+2	Cancel

• Not dalam tanda kurung dapat dihilangkan.

## Menggunakan Fungsi Chord Tutor

Fungsi Chord Tutor memungkinkan Anda melihat not mana yang ditekan untuk menetapkan chord. Jika Anda mengetahui nama chord namun tidak mengetahui cara memainkannya, gunakan fungsi ini.

Fungsi ini dapat digunakan pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Chord Tutor].



Root	Memungkinkan Anda memilih nada dasar chord.
Type	Memungkinkan Anda memilih jenis chord.

Not yang perlu Anda mainkan akan diperlihatkan dalam tampilan.

### CATATAN

- Walaupun fungsi ini memperlihatkan cara memainkan satu chord saja untuk "Fingered", tanda ini berguna juga bila memilih jenis selain "Single Finger".
- Tergantung chord, beberapa not akan dilewatkan.

# Mengaktifkan atau Menonaktifkan Setiap Channel dari Style

Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Style dengan mengaktifkan/menonaktifkan channel secara selektif saat Style dimainkan.

## Channel Style

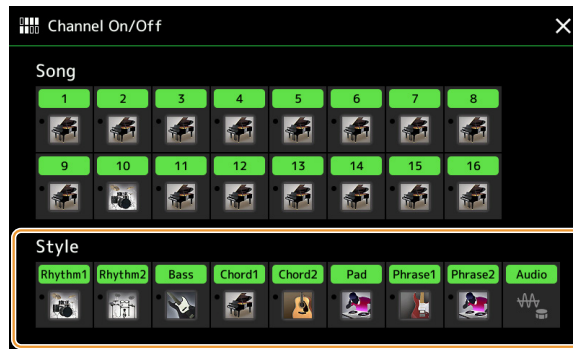
Setiap Style berisi kanal-kanal yang dicantumkan di bawah.

- **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.

### (PSR-SX900)

- **Audio:** Ini adalah bagian audio dari Audio Style.

Channel Style dapat diaktifkan atau dinonaktifkan pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Channel On/Off].



Jika Anda ingin memainkan kembali satu channel tertentu saja (solo playback), sentuh dan tahan pada nama channel yang diinginkan hingga warnanya berubah ungu. Untuk membatalkan solo, tinggal sentuh lagi nama channel (ungu) tersebut.

### CATATAN

Anda juga dapat mengaktifkan/menonaktifkan channel pada tampilan Mixer.

## Untuk mengubah Voice setiap channel:

Sentuh ikon instrumen di bawah channel yang diinginkan untuk memanggil tampilan Pemilihan Voice, kemudian pilih Voice yang diinginkan.

### CATATAN

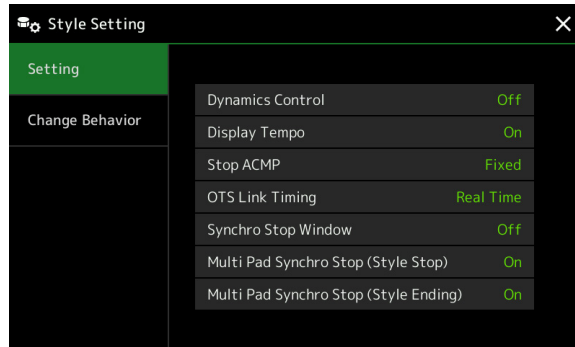
(PSR-SX900) Voice bagian Audio dari Audio Style tidak dapat diubah.

### CATATAN

Anda dapat menyimpan pengaturan di sini ke Memori Registrasi. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan untuk Pemilik.

# Pengaturan yang Berkaitan dengan Playback Style

Anda dapat membuat beragam pengaturan untuk Playback Style, pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Style Setting].



## Setting

Dynamics Control	<p>Ini menentukan bagaimana volume Style playback berubah sesuai kekuatan memainkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off:</b> Volume tetap sama bagaimanapun kekuatan memainkan.</li> <li>• <b>Narrow:</b> Volume berubah pada rentang sempit.</li> <li>• <b>Medium:</b> Volume berubah pada rentang sedang.</li> <li>• <b>Wide:</b> Volume berubah pada rentang lebar.</li> </ul>
Display Tempo	Mengaktifkan atau menonaktifkan tanda tempo untuk setiap Style pada tampilan Style Selection.
Stop ACMP	<p>Bila tombol [ACMP] diaktifkan dan tombol [SYNC START] nonaktif, Anda dapat memainkan chord di bagian chord pada keyboard dengan Style dihentikan, dan tetap mendengarkan chord pengiring. Dalam kondisi ini—yang disebut “Stop Accompaniment” (Hentikan Pengiring)—semua blocking chord yang valid akan dikenali dan jenis/nada dasar chord akan diperlihatkan dalam area Style di tampilan Awal. Di sini, Anda dapat menentukan apakah chord yang dimainkan di bagian chord akan dibunyikan atau tidak bila dalam keadaan Hentikan Pengiring.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off:</b> Chord yang dimainkan di bagian chord tidak akan dibunyikan.</li> <li>• <b>Style:</b> Chord yang dimainkan di bagian chord akan dibunyikan melalui Voice untuk kanal Pad dan kanal Bass dari Style yang dipilih.</li> <li>• <b>Fixed:</b> Chord yang dimainkan di bagian chord akan dibunyikan melalui Voice channel Pad/Bass yang ditetapkan, apa pun Style yang dipilih.</li> </ul> <p><b>CATATAN</b> Bila Style yang dipilih berisi MegaVoices, mungkin akan mengakibatkan bunyi yang tidak diharapkan bila ini diatur ke “Style”.</p> <p><b>CATATAN</b> Bila Anda merekam sebuah Lagu, chord yang terdeteksi dengan memainkan Hentikan Pengiring dapat direkam, apa pun pengaturannya di sini. Perhatikan, baik Voice yang dibunyikan maupun data chord akan direkam bila mengatur ke “Style” dan hanya data chord yang akan direkam bila mengaturnya ke “Off” atau “Fixed”.</p>
OTS Link Timing	<p>Ini berlaku pada fungsi OTS Link. Parameter ini menentukan pengaturan waktu untuk perubahan One Touch Setting (Pengaturan Satu Sentuhan) yang seiring dengan perubahan MAIN VARIATION [A] – [D]. (Tombol [OTS LINK] harus aktif.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Real Time:</b> One Touch Setting langsung dipanggil bila Anda menekan tombol MAIN VARIATION.</li> <li>• <b>Next Bar:</b> One Touch Setting dipanggil pada hitungan berikutnya, setelah menekan tombol MAIN VARIATION.</li> </ul>
Synchro Stop Window	<p>Ini menentukan berapa lama Anda dapat menahan chord sebelum fungsi Sinkronisasi Berhenti dibatalkan secara otomatis. Bila tombol [SYNC STOP] diaktifkan dan ini diatur ke nilai selain “Off”, fungsi Sinkronisasi Berhenti secara otomatis dibatalkan jika Anda menahan chord lebih lama daripada waktu yang telah diatur di sini. Ini praktis mengatur ulang kontrol Style playback ke normal, yang memungkinkan Anda melepaskan kunci dan membuat Style tetap dimainkan. Dengan kata lain, jika Anda melepas kunci lebih cepat daripada waktu yang telah diatur di sini, fungsi Sinkronisasi Berhenti akan bekerja.</p>



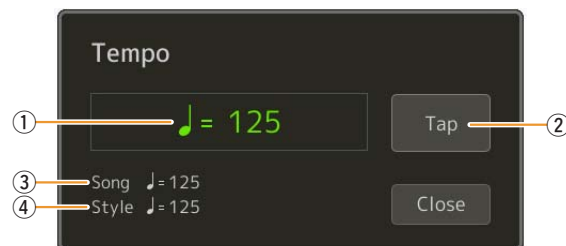
Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)	Menentukan apakah playback berulang Multi Pad akan berhenti atau tidak bila playback Style berhenti.
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)	Menentukan apakah playback berulang Multi Pad akan berhenti atau tidak bila bagian Akhir dari Style dimainkan kembali.

## Change Behavior

Section Set	Menentukan bagian default yang secara otomatis dipanggil saat memilih Style yang berbeda (bila Style playback dihentikan). Bila diatur ke “Off” dan playback Style berhenti, bagian aktif akan terjaga sekalipun Style yang berbeda dipilih. Bila bagian MAIN A–D tidak disertakan dalam data Style, maka bagian terdekat akan dipilih secara otomatis. Misalnya, bila MAIN D tidak dimuat dalam Style yang dipilih, MAIN C akan dipanggil.
Tempo	Ini menentukan apakah tempo akan berubah atau tidak bila Anda mengubah Style. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock:</b> Apa pun status playback, pengaturan tempo Style sebelumnya akan dipertahankan.</li> <li>• <b>Hold:</b> Saat Style dimainkan kembali, pengaturan tempo Style sebelumnya akan dipertahankan. Saat Style dihentikan, tempo akan berubah sehingga ke tempo default Style yang dipilih.</li> <li>• <b>Reset:</b> Apa pun status playback, tempo akan berubah ke tempo default Style yang dipilih.</li> </ul>
Part On/Off	Ini menentukan apakah status aktif/nonaktif Style Channel akan berubah atau tidak bila Anda mengubah Style. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock:</b> Apa pun status playback, status aktif/nonaktif Channel dari Style sebelumnya akan dipertahankan.</li> <li>• <b>Hold:</b> Saat Style dimainkan kembali, status aktif/nonaktif Channel dari Style sebelumnya akan dipertahankan. Saat Style dihentikan, semua Channel dari Style yang dipilih akan diatur ke aktif.</li> <li>• <b>Reset:</b> Apa pun status playback, semua Channel dari Style yang dipilih akan diatur ke aktif.</li> </ul>

## Menyesuaikan Tempo

Anda dapat menyesuaikan tempo Style, Lagu MIDI dan metronom, pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Tempo], atau dengan memutar tombol Putaran di tampilan Awal.



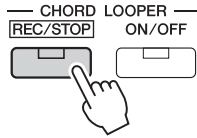
①	Menunjukkan nilai tempo selama playback metronom, Style dan Lagu MIDI. Tempo dapat diubah dengan menggunakan putaran Data, tombol [DEC]/[INC] atau tombol TEMPO [-]/[+].  <b>CATATAN</b> (PSR-SX900) Bila Anda memilih suatu Audio Style (halaman 6), batas atas tempo akan diperlihatkan di bawah nilai tempo dengan cara ini: Audio: ** maks. Bagian Audio akan dibungkam jika tempo melebihi batas atas.
②	Memungkinkan Anda mengubah tempo dengan mengetuk ini dua kali pada tempo yang diinginkan. (Sama dengan tombol [RESET/TAP TEMPO] bila pengaturan “Style Section Reset” (halaman 36) nonaktif.)
③	Menunjukkan nilai tempo Lagu MIDI saat ini. Lagu akan dimulai dengan tempo ini.
④	Menunjukkan nilai tempo Style saat ini. Style akan dimulai dengan tempo ini.

**CATATAN**  
 Nilai tempo Lagu Audio diatur melalui fungsi Bentang Waktu. Lihat Panduan untuk Pemilik.

## Merekam Urutan Chord ketika playback Style berhenti (Chord Looper) (PSR-SX900)

Anda dapat memulai perekaman dan memainkan kembali urutan chord ketika playback Style berhenti, dengan menggunakan SYNC START. Dengan merekam seperti ini, Anda dapat menyesuaikan waktu mulai pada ketukan pertama hitungan secara persis.

### 1 Saat playback Style berhenti, tekan tombol CHORD LOOPER [REC/STOP].



Tombol [REC/STOP] akan berkedip untuk menandakan fungsi Chord Looper telah siap merekam, dan tombol STYLE CONTROL [SYNC START] secara otomatis diaktifkan.

#### CATATAN

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

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



Perekaman dan playback Style dimulai secara bersamaan. Urutan chord direkam hingga Anda menghentikan perekaman di langkah 3.

### 3 Tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk menghentikan perekaman dan playback Style.

Perekaman berhenti, dan tombol CHORD LOOPER [ON/OFF] menyala biru untuk menunjukkan data siap direkam.

#### CATATAN

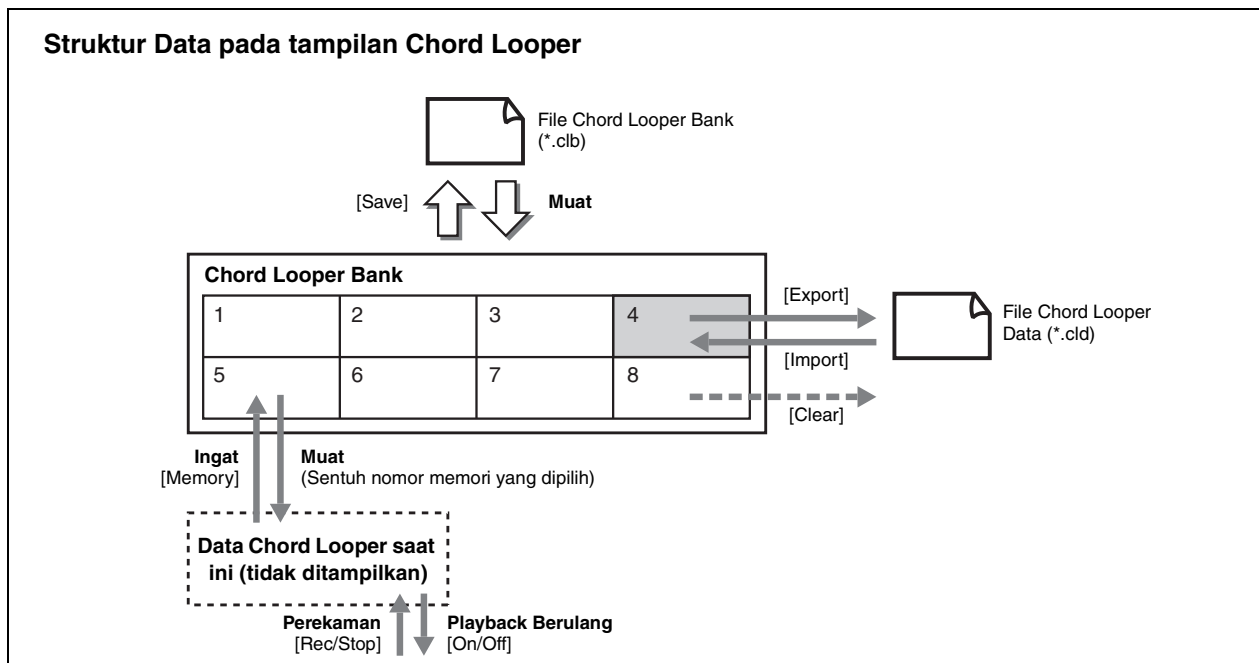
Anda juga dapat menghentikan perekaman dengan menekan tombol CHORD LOOPER [REC/STOP]. Dalam hal ini, hanya perekaman yang berhenti, sedangkan playback Style dilanjutkan.

#### **PEMBERITAHUAN**

Data urutan chord terbaru yang Anda rekam akan dipertahankan kecuali jika Anda mematikan listriknya atau memilih nomor Memori Chord Looper yang berisi data. Jika Anda ingin menyimpan data, lihat [halaman 15](#).

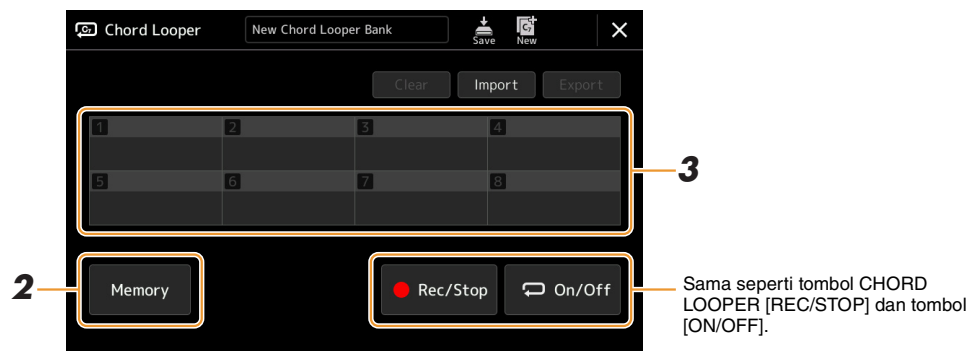
# Menyimpan dan Memanggil Urutan Chord Khusus Anda (Chord Looper) (PSR-SX900)

Pada tampilan Chord Looper, Anda dapat mengingat urutan chord yang direkam fungsi Chord Looper ke salah satu dari delapan memori agar mudah dipanggil kembali. Anda dapat menyimpan kedelapan data yang telah diingat sebagai satu file Chord Looper Bank (\*.clb) atau mengekspor satu memori sebagai file Chord Looper Data (\*.cld). Tampilan pengoperasian dipanggil melalui: [MENU] → [Chord Looper].



Bagian ini membahas cara mengingat, menyimpan/memanggil kembali, dan mengekspor/mengimpor data yang telah direkam.

## Mengingat Data Chord Looper yang Telah Direkam



### 1 Rekam urutan chord yang diinginkan.

Untuk mengetahui detail tentang merekam urutan chord, lihat [halaman 14](#) atau lihat Panduan untuk Pemilik.

### 2 Sentuh [Memory] pada tampilan Chord Looper.

Sebuah pesan pemandu akan muncul pada tampilan.

### 3 Sentuh nomor yang diinginkan untuk mengingatnya.

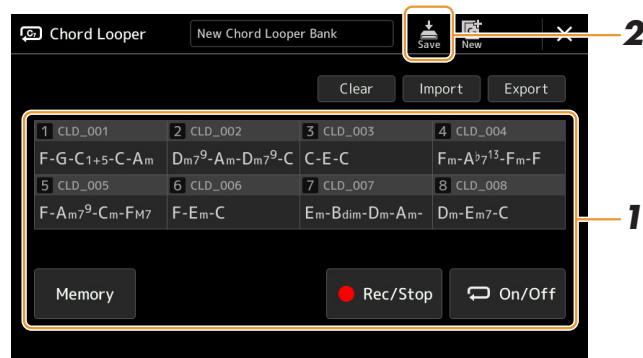
Data akan diingat dan isi data yang telah diingat akan diperlihatkan pada area yang bersangkutan.

#### **PEMBERITAHUAN**

Jika Anda mematikan listriknya pada saat ini, Memori akan terhapus. Untuk menyimpan data yang telah diingat sebagai file, lihat [halaman 16 dan 17](#).

## Menyimpan Data yang Telah Direkam Sebagai File Bank

Delapan urutan chord yang telah diingat dapat disimpan sebagai satu file Chord Looper Bank (\*.clb).



### 1 Rekam urutan chord yang diinginkan, kemudian ingat ke nomor [1]–[8].

Untuk merekam urutan chord, lihat [halaman 14](#) atau lihat Panduan untuk Pemilik.  
Untuk mengingat data yang telah direkam, lihat [halaman 15](#).

### 2 Sentuh (Save) untuk menyimpan data dalam Memori Chord Looper [1]–[8] sebagai satu file Bank.

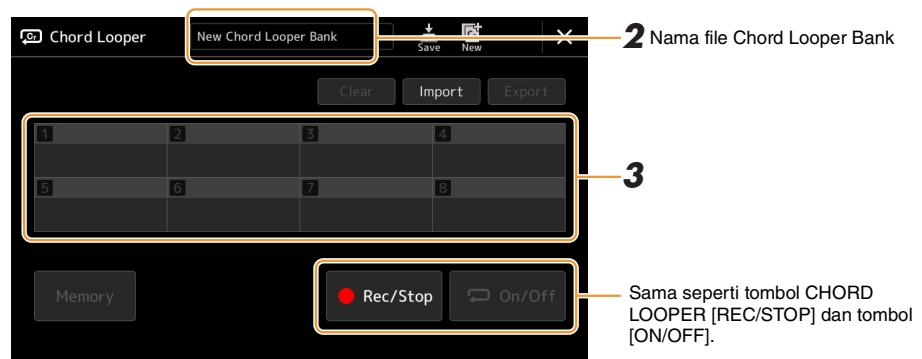
#### **PEMBERITAHUAN**

Jika Anda memilih sebuah file Chord Looper Bank sebelum menyimpan data yang telah diedit, data tersebut akan hilang.

#### **CATATAN**

Setiap Memori Chord Looper dinamai secara otomatis misalnya "CLD\_001", namun dapat diganti namanya dengan mengekspor file tersebut dan mengimpornya ([halaman 17](#)).

## Memanggil kembali File Chord Looper Bank dan Memainkan Kembali sebuah Style bersama Urutan Chord



### 1 Pilih sebuah Style.

### 2 Muat nama Chord Looper Bank untuk memanggil tampilan Pemilihan Chord Looper Bank, kemudian pilih Bank yang diinginkan.

### 3 Sentuh nomor Memori Chord Looper yang ingin Anda gunakan terlebih dahulu.

#### **CATATAN**

Sentuh [On/Off] untuk mengaktifkannya di sini, jika Anda ingin memulai playback Style otomatis dari awal permainan.

#### 4 Mulai playback Style dan mainkan bersamanya.

#### 5 Aktifkan [On/Off] tepat sebelum hitungan yang Anda inginkan untuk memulai playback berulang urutan chord.

[On/Off] berkedip untuk menandakan playback berulang telah siap. Pada hitungan Style berikutnya, [On/Off] menyala dan urutan chord akan dimainkan kembali secara berulang.

#### **CATATAN**

Selama playback berulang, [On/Off] menyala (dan CHORD LOOPER [ON/OFF] menyala oranye), dan tombol [ACMP] berkedip. Dalam kondisi ini, input chord dari keyboard dinonaktifkan, dan seluruh keyboard dapat digunakan untuk permainan.

#### 6 Jika perlu, ubah nomor Memori Chord Looper.

Untuk mengubah nomor Memori, sentuh nomor yang diinginkan. Urutan chord berubah pada hitungan berikutnya dari Style tersebut.

#### 7 Sentuh [On/Off] untuk menghentikan playback berulang.

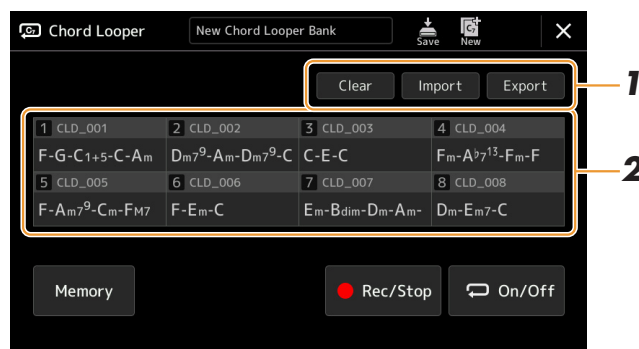
Playback urutan chord segera berhenti, dan Style akan kembali ke playback normal.

## Mengedit Chord Looper Bank (Ekspor, Impor, Kosongkan)

Setiap nomor Memori Chord Looper yang dimuat dalam Bank Memori Chord Looper dapat diedit (dikosongkan, diimpor, dan diekspor) satu per satu. Data Memori diekspor/diimpor sebagai satu Chord Looper Data (\*.cld).

#### **CATATAN**


Jika Anda ingin mengosongkan semua data yang diperlihatkan dalam tampilan Chord Looper, sentuh  (Baru) untuk membuat Bank baru.



#### 1 Sentuh pengoperasian yang diinginkan: [Clear], [Import] atau [Export].

Ikuti instruksi pada layar. Untuk membatalkan operasi pada saat ini, tinggal sentuh area kosong pada tampilan.

#### 2 Sentuh nomor memori yang diinginkan kemudian jalankan tindakan yang dipilih di langkah 1 seperti di bawah ini.

Clear	Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Sentuh [Yes] untuk menjalankan pengosongan.
Import	Tampilan Pemilihan File akan dipanggil. Sentuh file yang ingin diimpor, kemudian sentuh  atau tekan tombol [EXIT] untuk kembali.
Export	Tampilan Pemilihan File akan dipanggil untuk mengekspor. Sentuh [Export] pada tampilan, masukkan nama file, kemudian sentuh [OK]. Nama file dimasukkan secara otomatis, namun Anda dapat mengganti namanya saat penyimpanan.

#### 3 Jika perlu, sentuh (Save) untuk menyimpan Chord Looper Bank yang telah diedit sebagai file baru.

#### **PEMBERITAHUAN**

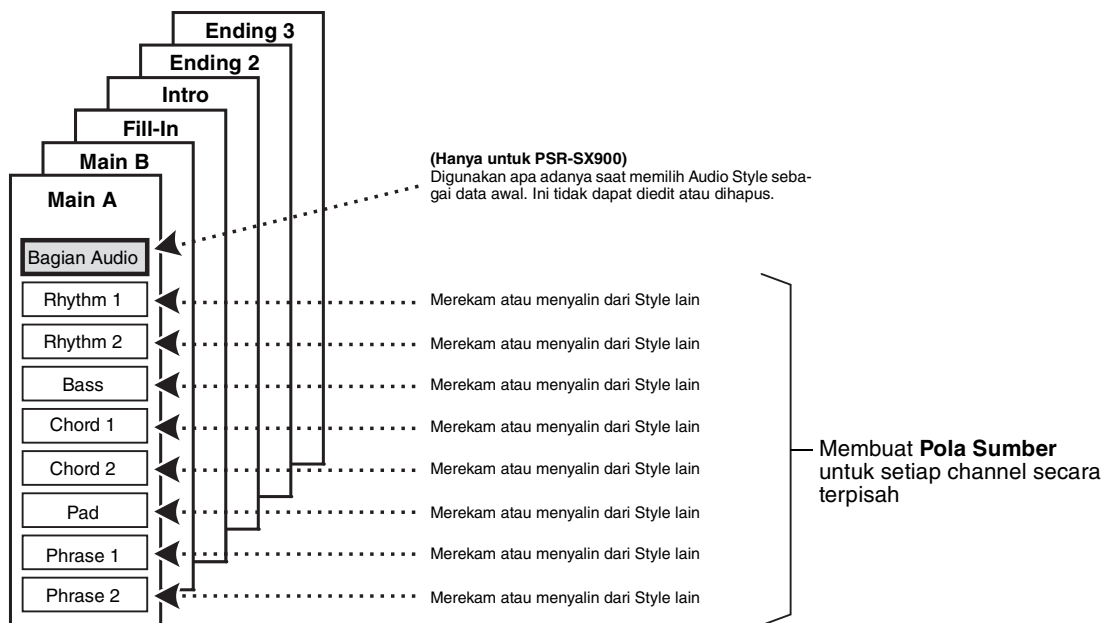
Jika Anda memilih sebuah file Chord Looper Bank sebelum menyimpan data yang telah diedit, data tersebut akan hilang.

## Membuat/Mengedit Style (Style Creator)

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

### Struktur Data Style—Terdiri dari Beberapa Pola Sumber

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

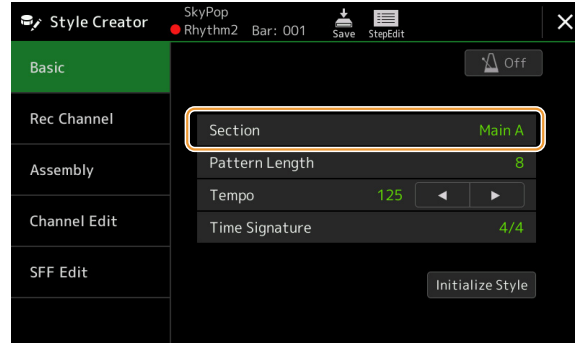


#### (PSR-SX900) Batasan atas bagian Audio:

- Jika Anda memilih Audio Style sebagai data awal, bagian Audio akan digunakan apa adanya. Bagian Audio itu tidak dapat dihapus, diedit, atau dibuat dari nol.
- Style yang dibuat berisi bagian Audio hanya dapat digunakan melalui instrumen yang mendukung Audio Style serta format SFF GE.
- Bagian Audio tidak dapat disalin dari Style atau Bagian lain di tampilan “Assembly” ([halaman 24](#)). Jika Anda ingin menggunakan bagian Audio tertentu, pastikan memilih Audio Style yang bersangkutan sebelum memanggil tampilan Style Creator.

## Prosedur Dasar untuk Membuat Style

- 1 Pilih Style yang ingin digunakan sebagai dasar untuk Style baru.
- 2 Panggil tampilan Style Creator melalui [MENU] → [Style Creator].
- 3 Pada tampilan “Basic”, pilih Bagian yang diinginkan.



### CATATAN

Anda juga dapat memilih Bagian dengan menekan salah satu tombol STYLE CONTROL yang bersangkutan pada panel.

### Jika perlu, buat pengaturan berikut.

- Jika Anda ingin membuat sebuah Style yang sepenuhnya dari nol, sentuh [Initialize Style] untuk mengosongkan Style saat ini.
- Jika Anda mengawali Style, atur “Pattern Length” (jumlah hitungan Pola Sumber). Setelah memasukkan nilainya, sentuh [Execute] untuk benar-benar memasukkan perubahan tersebut.

### CATATAN

(PSR-SX900) Jika Audio Style dipilih sebagai data awal, mengubah panjang pola akan menghapus bagian Audio yang bersangkutan.

- Atur parameter keseluruhan seperti “Tempo” dan “Time Signature”. Pengaturan yang ada di sini umum berlaku untuk semua Bagian. Setelah mengatur Time Signature (Tanda Birama), sentuh [Execute] untuk benar-benar memasukkan perubahan tersebut.

## 4 Buat Pola Sumber untuk setiap channel.

- **Perekaman Realtime (halaman 20)**  
Memungkinkan Anda merekam Style cukup dengan memainkan keyboard.
- **Perekaman Langkah (halaman 23)**  
Memungkinkan Anda memasukkan setiap not satu per satu.
- **Perakitan Style (halaman 24)**  
Memungkinkan Anda menyalin beragam pola dari preset Style lain atau Style yang sudah Anda buat.

## 5 Edit data channel yang sudah direkam.

- **Channel Edit (halaman 24)**  
Memungkinkan Anda mengedit data MIDI channel yang sudah direkam.
- **SFF Edit (halaman 26)**  
Memungkinkan Anda mengedit parameter yang berkaitan dengan SFF (Style File Format) dari channel yang sudah direkam selain channel Irama.
- **Drum Setup (halaman 30)**  
Memungkinkan Anda mengedit bagian irama dari Style, misalnya mengubah bunyi masing-masing instrumen.

## 6 Ulangi langkah-langkah 3–5 sebagaimana yang diinginkan.

## 7 Sentuh (Save) untuk menyimpan Style yang dibuat.

### **PEMBERITAHUAN**

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

## Perekaman Realtime

Penjelasan di sini berlaku untuk langkah 4 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 19](#). Dalam tampilan “Rec Channel”, Anda dapat membuat data channel melalui Perekaman Realtime.

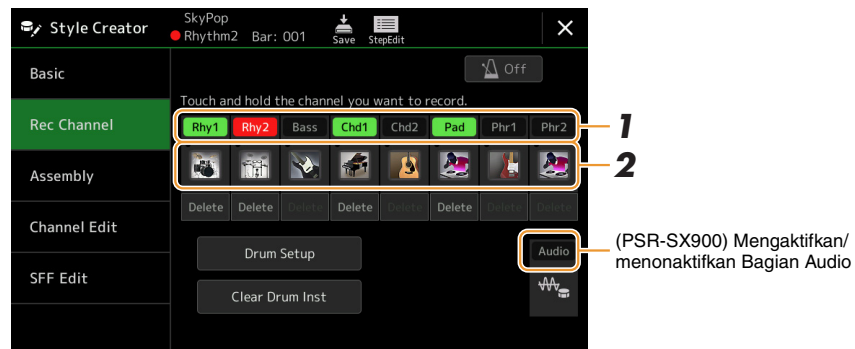
### Karakteristik Perekaman Realtime di Style Creator

#### • Perekaman Berulang

Style playback mengulangi pola irama beberapa hitungan dalam suatu “loop” (perulangan) dan perekaman Style juga dilakukan menggunakan perulangan. Misalnya, jika Anda memulai perekaman dengan Bagian utama dua hitungan, dua hitungan itu akan direkam berulang-ulang. Perhatikan, rekaman Anda akan dimainkan kembali dari repetisi (perulangan) berikutnya, sehingga memungkinkan Anda merekam sambil mendengarkan materi yang telah direkam sebelumnya.

#### • Perekaman Overdub

Metode ini merekam materi baru pada kanal yang sudah berisi data yang telah direkam, tanpa menghapus data orisinal. Dalam perekaman Style, data yang telah direkam tidak dihapus, kecuali saat menggunakan fungsi seperti “Clear Drum Inst” ([halaman 21](#)) “Delete” ([halaman 21, 23](#)) dan “Remove Event” ([halaman 25](#)). Misalnya, jika Anda memulai perekaman dengan Bagian utama dua hitungan, dua hitungan itu akan diulangi beberapa kali. Perhatikan, rekaman Anda akan dimainkan kembali dari repetisi berikutnya, sehingga memungkinkan Anda melakukan overdub atas materi baru ke perulangan sambil mendengarkan materi yang telah direkam sebelumnya. Sambil membuat Style berdasarkan Style internal yang sudah ada, perekaman overdub akan diterapkan pada kanal irama saja. Untuk semua kanal lainnya (selain irama), Anda perlu menghapus data orisinal sebelum perekaman.



### ■ Merekam Kanal Irama 1–2

#### (PSR-SX900) Jika Anda memilih Audio Style sebagai data awal:

Playback bagian Audio tersebut dapat diaktifkan atau dinonaktifkan, namun tidak dapat diedit atau dihapus. Perhatikan, pola irama bagian ini akan digunakan dalam Style baru yang ingin Anda buat. Jika Anda ingin membuat frasa irama di samping bagian Audio, ikuti langkah-langkah di bawah ini.

#### **1** Pada tampilan “Rec Channel”, sentuh dan tahan channel yang diinginkan hingga berubah jadi merah.

Channel yang dipilih akan menjadi target Perekaman, tanpa menghiraukan apakah channel sudah berisi data atau belum. Jika data yang direkam sudah dimasukkan, Anda harus merekam not tambahan ke channel yang dipilih sebagai Perekaman Overdub.



#### **2** Jika perlu, pilih sebuah Voice kemudian latih pola irama yang akan direkam.

Sentuh ikon (ilustrasi) instrumen untuk memanggil tampilan Voice Selection kemudian pilih Voice yang diinginkan seperti Drum Kit. Setelah memilih, tutuplah tampilan Voice Selection untuk kembali ke tampilan Style Creator. Dengan Voice yang telah dipilih, praktikkan pola irama yang akan direkam.



### Voice yang tersedia untuk perekaman

Untuk channel Rhythm 1, semua selain Organ Flutes Voice dapat digunakan untuk perekaman.  
Untuk channel Rhythm 2, hanya Drum/SFX kits yang dapat digunakan untuk perekaman.

#### CATATAN

Untuk informasi tentang kunci mana yang dimainkan untuk setiap bunyi Drum/SFX, lihat "Daftar Drum/SFX Kit" dalam Daftar Data pada situs web.

### 3 Tekan tombol **STYLE CONTROL [START/STOP]** untuk memulai perekaman.

Karena data yang sudah direkam dimainkan kembali, aktifkan atau nonaktifkan setiap channel dengan menyentuh channel pada tampilan "Rec Channel" sebagaimana yang diinginkan.

Jika perlu, hapus channel dengan menyentuh [Delete] yang berada di bawah channel yang diinginkan.


#### CATATAN

(PSR-SX900) Jika Anda memilih Audio Style sebagai data awal, aktifkan atau nonaktifkan bagian Audio dengan menyentuh channel [Audio].

### 4 Begitu playback berulang kembali ke ketukan pertama dalam hitungan pertama, mulailah memainkan pola irama yang akan direkam.

Jika irama tersebut sulit dimainkan semuanya sekaligus, Anda dapat memecahnya ke dalam beberapa bagian terpisah, seperti dalam contoh ini:


**Perulangan putaran ke-1**



Drum bass

↓


**Perulangan putaran ke-2**



Drum senar  
Drum bass

↓

**Perulangan putaran ke-3**



Hi-Hat  
Drum senar  
Drum bass

#### Menghapus not yang salah rekam

Jika Anda membuat kesalahan atau memainkan not yang salah, Anda dapat menghapus not tersebut. Sentuh [Clear Drum Inst] untuk memanggil pesan, kemudian tekan kunci yang bersangkutan pada keyboard saat pesan tersebut diperlihatkan. Setelah menghapus instrumen drum yang diinginkan, sentuh [Exit] untuk menutup pesan tersebut.

### 5 Tekan tombol **[START/STOP]** untuk menghentikan playback.

Jika Anda ingin menambahkan not lainnya, tekan tombol [START/STOP] lagi untuk melanjutkan perekaman.

### 6 Sentuh dan tahan channel Perekaman sebentar (hingga tombol berubah warna) untuk keluar dari mode Perekaman.

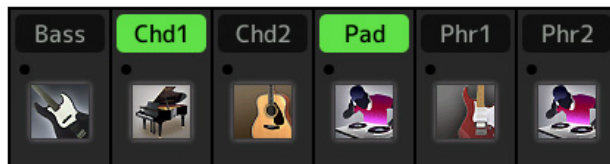
#### **PEMBERITAHUAN**

Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan (langkah 7 pada [halaman 19](#)).

## ■ Merekam Bass, Chord 1–2, Pad dan Frasa 1–2

### 1 Pada tampilan “Rec Channel”, sentuh dan tahan channel yang diinginkan hingga berubah jadi merah.

Jika channel yang dipilih sudah berisi data, sebuah pesan konfirmasi akan muncul, yang mengonfirmasi Anda apakah akan menghapus data yang telah ada untuk channel yang dipilih. Sentuh [Yes] untuk menghapus data dan channel yang dipilih akan ditetapkan sebagai target Rekaman. Perhatikan, data kanal selain kanal Irama dari preset Style tidak dapat di-overdub.



### 2 Jika perlu, pilih sebuah Voice kemudian latih bagian bass, pendukung chord, atau frasa yang akan direkam.

Sentuh ikon (ilustrasi) instrumen untuk memanggil tampilan Voice Selection, kemudian pilih Voice yang diinginkan. Setelah memilih, tutuplah tampilan Voice Selection untuk kembali ke tampilan Style Creator. Dengan Voice yang telah dipilih, praktikkan frasa atau pendukung chord yang akan direkam.

#### Voice yang tersedia untuk perekaman

Semua Voice selain Voice Organ Flutes/Drum Kit/SFX Kit dapat digunakan untuk perekaman.

- **Rekam sebuah frasa pada kunci C mayor (CM7) yang akan memainkan not yang sesuai ketika Anda mengubah chord selama permainan**

Aturan saat merekam bagian Utama atau Fill-in

Dengan pengaturan awal default, Source Root/Chord diatur ke CM7. Ini berarti Anda harus merekam Pola Sumber yang akan dipicu dengan memasukkan CM7 selama permainan normal. Rekam bagian bass, frasa atau pendukung chord yang ingin Anda dengar bila CM7 ditetapkan. Secara spesifik, lihat aturan di bawah ini.

- Gunakan hanya nada-nada tangga nada CM7 saat merekam channel Bass dan Frasa (dalam hal ini, C, D, E, G, A, dan B).
- Gunakan hanya nada-nada chord saat merekam channel Chord dan Pad (dalam hal ini, C, E, G, dan B).



C = Not chord  
C, R = Not yang direkomendasikan

Jika Anda mengamati aturan ini, not-not playback Style akan dikonversi sebagaimana mestinya, bergantung pada perubahan chord yang Anda buat selama memainkan.

Aturan saat merekam bagian Intro atau Ending

Bagian-bagian ini dirancang dengan anggapan bahwa chord tidak berubah selama playback. Itulah sebabnya Anda perlu memperhatikan aturan untuk Bagian Utama dan Fill-in yang diterangkan di atas, dan Anda dapat membuat kemajuan chord khusus dalam perekaman. Walau demikian, ikuti aturan di bawah ini karena secara default Source Root/Chord diatur ke CM7.

- Saat merekam Intro, pastikan bahwa frasa yang telah direkam mengarah dengan benar ke tangga nada C.
- Saat merekam Ending, pastikan bahwa frasa yang telah direkam dimulai dengan atau mengikuti dengan benar tangga nada C.

- **Atur Source Root/Chord jika perlu**

Walaupun Source Root/Chord default diatur ke CM7 seperti yang diterangkan di atas, Anda dapat mengubahnya ke chord yang mudah Anda mainkan. Panggil tampilan “SFF Edit”, atur Source Root dan Chord ke jenis Root dan Chord favorit atau yang diinginkan. Ingatlah bahwa bila Anda mengubah Source Chord dari CM7 default ke chord lain, not chord dan not yang direkomendasikan juga akan berubah. Untuk mengetahui detailnya, lihat [halaman 27](#).

### 3 Tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memulai perekaman.

Dengan data yang sudah direkam dimainkan kembali, aktifkan atau nonaktifkan setiap channel dengan menyentuh channel dalam tampilan “Rec Channel” sebagaimana yang diinginkan.

Jika perlu, hapus channel dengan menyentuh [Delete] yang berada di bawah channel yang diinginkan.

#### CATATAN

(PSR-SX900) Jika Anda memilih Audio Style sebagai data awal, aktifkan atau nonaktifkan bagian Audio dengan menyentuh channel [Audio].

### 4 Begitu playback berulang kembali ke ketukan pertama dalam hitungan pertama, mulailah memainkan bagian bass, pendukung chord atau frasa yang akan direkam.

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

Jika Anda ingin menambahkan not lainnya, tekan tombol [START/STOP] lagi untuk melanjutkan perekaman.

#### • Untuk mendengar bunyi playback dari channel yang sudah direkam dengan Source Chord/Root lain:


- 1) Panggil tampilan “SFF Edit”, kemudian atur “Target Ch” di bagian atas tampilan ke “Rhythm1” atau “Rhythm2”.
- 2) Tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memulai playback.
- 3) Sentuh [Play Root/Chord] untuk memanggil tampilan pengoperasian.
- 4) Pada tampilan tersebut, atur “Play Root/Chord” ke nada dasar Chord dan jenis Chord yang diinginkan. Operasi ini memungkinkan Anda mendengarkan bagaimana Pola Sumber dimainkan kembali melalui perubahan chord selama permainan normal.

### 6 Sentuh dan tahan channel Perekaman sebentar (hingga tombol berubah warna) untuk keluar dari mode Perekaman.

#### **PEMBERITAHUAN**

Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan (langkah 7 pada [halaman 19](#)).

## Perekaman Langkah

Penjelasan di sini berlaku untuk langkah 4 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 19](#). Dalam tampilan Perekaman Langkah (Step Edit) yang dipanggil dengan menyentuh  (Step Edit) di bagian atas tampilan, Anda dapat merekam atau mengedit not satu per satu. Prosedur Perekaman Langkah ini pada dasarnya sama seperti untuk Perekaman Multi Lagu MIDI ([halaman 77](#)) dengan pengecualian hal-hal yang dicantumkan di bawah:

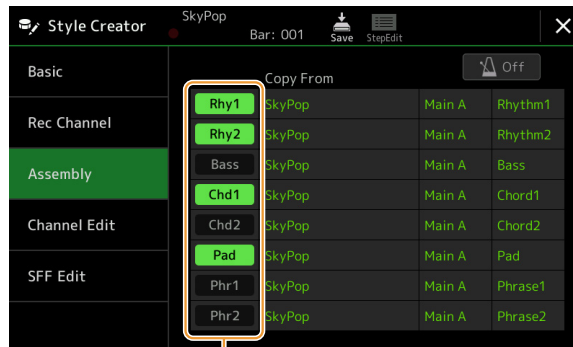
- Dalam perekaman Lagu, posisi tanda “End” dapat diubah dengan bebas; dalam Style Creator, ini tidak dapat diubah. Ini karena panjang Style tetap untuk semua channel sebagaimana diatur dalam tampilan “Basic” ([halaman 19](#)). Misalnya, jika Anda membuat sebuah Style sepanjang empat hitungan, posisi tanda “End” secara otomatis diatur ke akhir hitungan keempat, dan tidak dapat diubah dalam tampilan Pengeditan Style.
- Channel perekaman dapat diubah dalam tampilan Edit perekaman Lagu; walau demikian, tidak dapat diubah dalam Style Creator. Pilih channel Perekaman dalam tampilan “Rec Channel”.
- Dalam Style Creator, data Chord, Lirik, dan Eksklusif Sistem tidak dapat dimasukkan. Data Channel dapat dimasukkan dan data Eksklusif Sistem dapat diedit (hapus, salin, atau pindah).

#### CATATAN

(PSR-SX900) Jika Anda memilih Audio Style sebagai data awal, bagian Audio akan digunakan apa adanya. Bagian Audio itu tidak dapat dihapus, diedit, atau dibuat dari nol.

## Assembly—Menetapkan Pola Sumber ke Setiap Channel

Penjelasan di sini berlaku untuk langkah 4 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 19](#). Tampilan “Assembly” memperlihatkan setiap data channel Bagian saat ini, dan dari mana menyalinnya (Style, Bagian, dan channel). Untuk setiap channel, sentuh nama Style, nama Bagian, atau nama Channel yang diperlukan untuk memilih item yang diinginkan.



Channel berisi data ditampilkan sebagai “On” (warna hijau). Dengan mengaktifkan/menonaktifkan di sini, Anda dapat memilih apakah setiap channel dimainkan atau tidak selama playback audisi.

### CATATAN

- (PSR-SX900) Bagian Audio tidak dapat disalin dari Style lain. Jika Anda ingin menggunakan bagian Audio tertentu, pastikan memilih Audio Style yang bersangkutan sebelum memanggil tampilan Style Creator.
- (PSR-SX900) Jika Anda memilih Audio Style sebagai data awal, bagian Audio tersebut tidak dapat diganti dengan data berbeda.

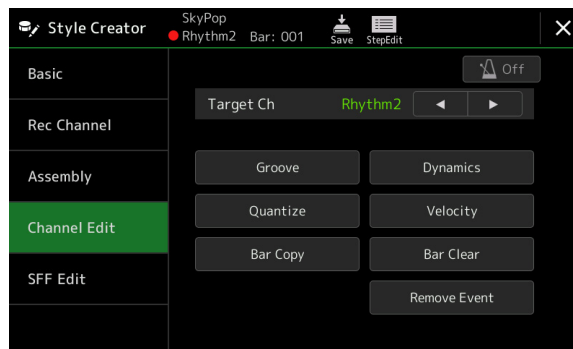
### PEMBERITAHUAN

Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan (langkah 7 pada [halaman 19](#)).

## Channel Edit



Penjelasan di sini berlaku untuk langkah 5 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 19](#). Tampilan “Channel Edit” memungkinkan Anda mengedit data channel yang sudah direkam. Pilih Target channel kemudian edit parameter yang diinginkan.

Setelah mengedit parameter yang diinginkan, sentuh [Execute] untuk benar-benar memasukkan pengeditan bagi setiap jendela penyiapan. Bila eksekusi selesai, tombol ini akan berubah jadi [Undo], yang memungkinkan Anda memulihkan data orisinal jika tidak puas dengan hasilnya. Fungsi Undo hanya memiliki satu tingkat; hanya operasi sebelumnya yang dapat diurungkan.



### CATATAN

(PSR-SX900) Jika Anda memilih Audio Style sebagai data awal, bagian Audio akan digunakan apa adanya. Bagian Audio itu tidak dapat dihapus, diedit, atau dibuat dari nol.

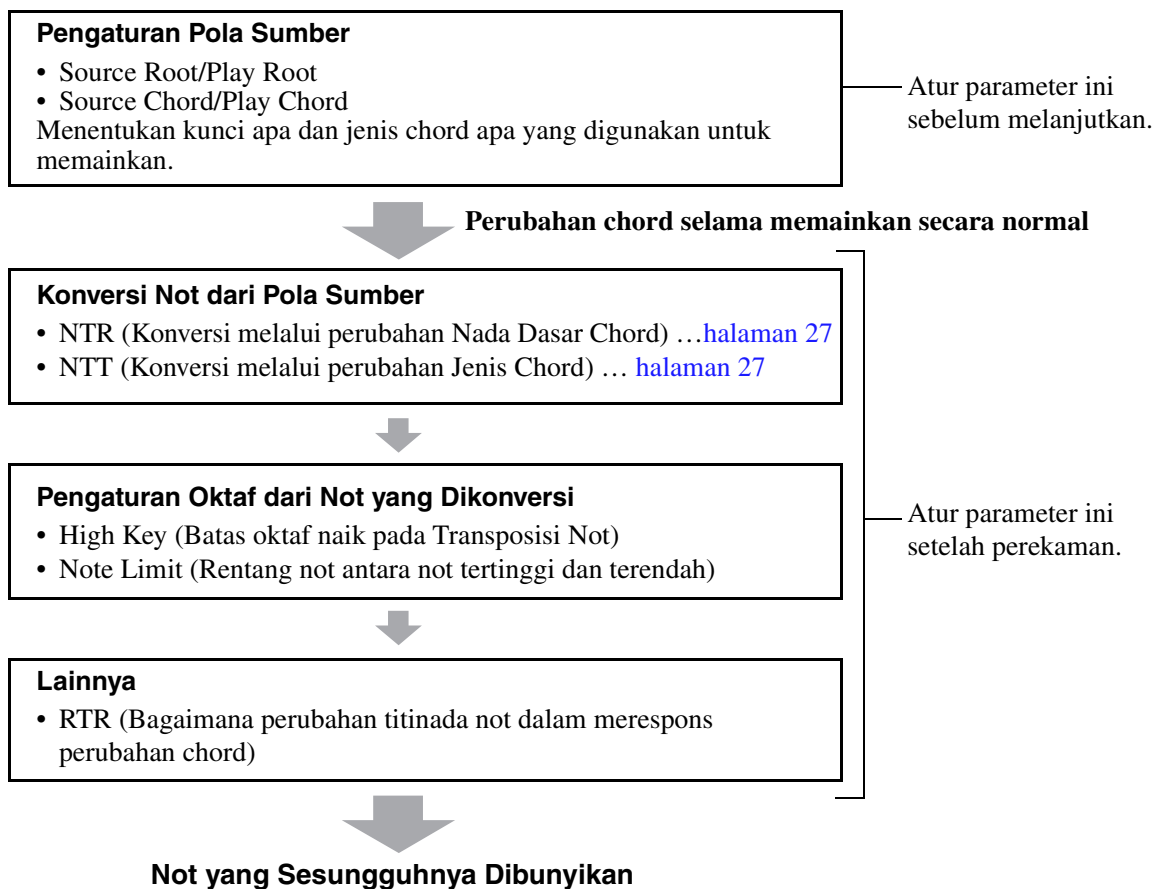
Target Ch	Pilih channel target yang akan diedit. Semua item selain “Groove” akan diterapkan pada channel yang ditetapkan di sini.	
Groove	Ini memungkinkan Anda menambahkan swing pada musik atau mengubah “rasa” ketukan dengan membuat pergeseran kecil dalam pengaturan waktu (clock) Style tersebut. Pengaturan Groove diterapkan pada semua channel Bagian yang dipilih.	
	Original Beat	Menetapkan ketukan ke mana nantinya pengaturan waktu Groove akan diterapkan. Dengan kata lain, jika dipilih “8 Beat”, pengaturan waktu Groove diterapkan pada not seperdelapan; jika dipilih “12 Beat”, pengaturan waktu Groove akan diterapkan pada triplet not seperdelapan.
	Beat Converter	Mengubah pengaturan waktu ketukan (yang ditetapkan dalam parameter “Original Beat” di atas) pada nilai yang dipilih. Misalnya, bila Original Beat diatur ke “8 Beat” dan Beat Converter diatur ke “12”, semua not seperdelapan di bagian itu akan digeser ke pengaturan waktu triplet not seperdelapan. Beat Converter “16A” dan “16B” yang muncul bila Original Beat diatur ke “12 Beat” adalah variasi dari pengaturan not seperenambelas dasar.
	Swing	Menghasilkan rasa “swing” dengan menggeser pengaturan waktu backbeat, yang bergantung pada parameter “Original Beat” di atas. Misalnya, jika nilai Original Beat yang ditetapkan adalah “8 Beat”, parameter Swing secara selektif akan memperlambat ketukan ke-2, ke-4, ke-6, dan ke-8 dari setiap hitungan untuk menciptakan rasa swing. Pengaturan “A” sampai “E” menghasilkan tingkat swing yang berbeda, dengan “A” adalah yang paling samar dan “E” yang paling jelas dilafalkan.
	Fine	Memilih aneka “template” Groove yang akan diterapkan pada bagian yang dipilih. Pengaturan “Push” menyebabkan ketukan tertentu dimainkan lebih awal, sedangkan pengaturan “Heavy” akan memperlambat pengaturan waktu untuk ketukan tertentu. Pengaturan bernomor (2, 3, 4, 5) menentukan ketukan yang akan terpengaruh. Semua ketukan tergantung ketukan yang ditetapkan—namun tidak termasuk ketukan pertama—akan dimainkan lebih awal atau lebih lambat (misalnya, ketukan ke-2 dan ketukan ke-3, jika dipilih “3”). Di semua kasus, jenis “A” menghasilkan efek minimal, jenis “B” menghasilkan efek menengah, dan jenis “C” menghasilkan efek maksimal.
Dynamics	Ini mengubah kecepatan/volume (atau aksent) not tertentu dalam Style playback. Pengaturan Dynamics dapat diterapkan ke setiap channel secara individual atau semua channel Style yang dipilih.	
	Accent Type	Menentukan jenis aksent yang diterapkan—dengan kata lain, not yang ditekankan.
	Strength	Menentukan seberapa kuat Jenis Aksent yang dipilih (di atas) akan diterapkan. Semakin tinggi nilainya, semakin kuat efeknya.
	Expand/Compress	Memekarkan atau memampatkan rentang nilai kecepatan. Nilai yang lebih tinggi dari 100% akan memekarkan rentang dinamis, sedangkan nilai yang lebih rendah dari 100% akan memampatkannya.
	Boost/Cut	Memperkuat atau memotong semua nilai kecepatan. Nilai di atas 100% akan menaikkan kecepatan keseluruhan, sedangkan nilai di bawah 100% akan mengurangnya.
	Apply To All Channels	Bila diatur ke “On”, pengaturan dalam tampilan ini akan diterapkan pada semua channel Bagian saat ini. Bila diatur ke “Off”, pengaturan dalam tampilan ini akan diterapkan pada channel yang ditetapkan di “Target Ch” dalam tampilan “Channel Edit”.
Quantize	Sama seperti di MIDI Multi Recording ( <a href="#">halaman 75</a> ), dengan pengecualian dua parameter tambahan yang tersedia di bawah.  Not seperdelapan dengan swing  Not seperenambelas dengan swing	
Velocity	Menaikkan atau menurunkan kecepatan semua not di kanal yang ditetapkan, sesuai dengan persentase yang ditetapkan di sini.	
Bar Copy	Fungsi ini memungkinkan data disalin dari satu hitungan atau grup hitungan ke lokasi lain dalam kanal yang ditetapkan.	
	Source Top	Menetapkan hitungan pertama (Source Top) dan terakhir (Source Last) di area yang akan disalin.
	Source Last	
Destination	Menetapkan hitungan pertama dari lokasi tujuan, ke mana data akan disalin.	
Bar Clear	Fungsi ini menghapus semua data dari rentang hitungan yang ditetapkan dalam kanal yang dipilih.	
Remove Event	Fungsi ini memungkinkan Anda menghapus aktivitas tertentu dari kanal yang dipilih.	

**PEMBERITAHUAN**

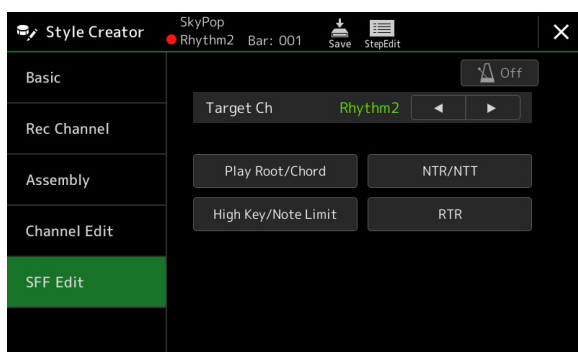
Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan (langkah 7 pada [halaman 19](#)).

## SFF Edit—Membuat Pengaturan Style File Format

Penjelasan di sini berlaku untuk langkah 5 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 19](#). Style File Format (SFF) menggabungkan semua cara playback Style Yamaha menjadi satu format bersama. Mengatur parameter yang berkaitan dengan SFF akan menentukan bagaimana not orisinal dikonversi ke not yang sebenarnya dibunyikan berdasarkan pada chord yang Anda tetapkan di area Chord pada keyboard. Alur konversi ditampilkan di bawah ini.

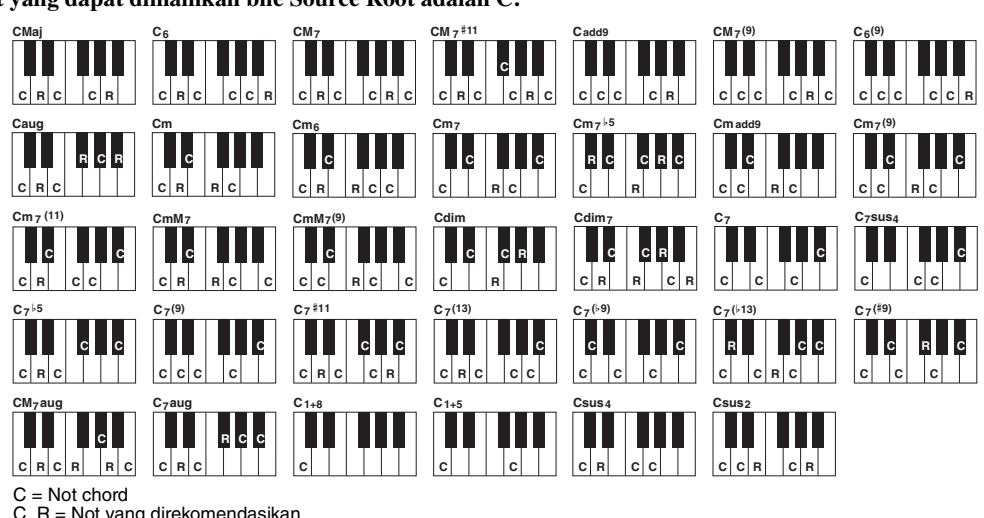








Parameter yang diperlihatkan di atas dapat diatur dalam tampilan “SFF Edit”.




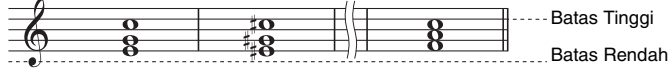
### CATATAN

(PSR-SX900) Jika Anda memilih Audio Style sebagai data awal, bagian Audio akan digunakan apa adanya. Bagian Audio itu tidak dapat dihapus, diedit, atau dibuat dari nol.

Target Ch	Menentukan channel target yang akan diedit.															
Source Root/ Chord (Play Root/ Chord)	<p>Pengaturan ini menentukan kunci orisinal Pola Sumber (dalam hal ini, kunci yang digunakan saat merekam pola ke channel selain channel Irama). Jika Anda mengatur “Fm7” di sini, menetapkan “Fm7” di bagian Chord keyboard akan memainkan kembali data yang telah direkam semula (Pola Sumber). Pengaturan default adalah “CM7” (Source Root = C dan Source Chord = M7). Bergantung pada pilihan jenis chord yang ditetapkan di sini, not yang dapat dimainkan (not tangga nada dan not chord) berbeda. Bila “Initialize Style” dijalankan dalam tampilan “Basic”, pengaturan default CM7 akan dipilih secara otomatis.</p> <p><b>Not yang dapat dimainkan bile Source Root adalah C:</b></p>  <p>C = Not chord C, R = Not yang direkomendasikan</p> <p><b>PENTING</b> Pastikan mengatur parameter di sini sebelum perekaman. Jika Anda mengubah pengaturan setelah perekaman, Pola Sumber yang telah direkam tidak dapat dikonversi ke not yang sesuai saat mengubah chord selama permainan keyboard Anda.</p> <p><b>CATATAN</b> Bila parameter untuk Target Ch yang dipilih telah diatur ke NTR: Root Fixed, NTT Type: Bypass, atau NTT Bass: Off, parameter yang ada di sini masing-masing akan diubah ke “Play Root” dan “Play Chord”. Dalam hal ini, Anda dapat mengubah chord dan mendengarkan bunyi yang dihasilkan untuk semua channel.</p> <p><b>CATATAN</b> Pengaturan yang ada di sini tidak diterapkan bila NTR diatur ke “Guitar”.</p>															
NTR/NTT (Note Transposition Rule/ Note Transposition Table)	<p>Parameter yang ada di sini menentukan bagaimana konversi not dalam Pola Sumber sesuai dengan perubahan chord selama permainan keyboard Anda.</p> <table border="1" data-bbox="351 1388 1452 1859"> <tr> <td data-bbox="351 1388 478 1456">NTR</td> <td colspan="2" data-bbox="478 1388 1452 1456">Memilih Note Transposition Rule yang menentukan cara transposisi not dalam Pola Sumber sesuai dengan perubahan Nada Dasar Chord.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="351 1456 478 1612">Root Trans</td> <td data-bbox="478 1456 1165 1612">Bila not nada dasar berubah urutannya, interval antar not akan dipertahankan. Misalnya, not C3, E3 dan G3 dalam kunci C akan menjadi F3, A3 dan C4 bila diubah urutannya ke F. Gunakan pengaturan ini untuk kanal yang berisi baris melodi.</td> <td data-bbox="1165 1456 1452 1612">  <p>Saat memainkan chord mayor C.      Saat memainkan chord mayor F.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="351 1612 478 1769">Root Fixed</td> <td data-bbox="478 1612 1165 1769">Not dipertahankan sedekat mungkin dengan rentang not sebelumnya. Misalnya, not C3, E3 dan G3 dalam kunci C akan menjadi C3, F3 dan A3 bila diubah urutannya ke F. Gunakan pengaturan ini untuk kanal yang berisi bagian chord.</td> <td data-bbox="1165 1612 1452 1769">  <p>Saat memainkan chord mayor C.      Saat memainkan chord mayor F.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="351 1769 478 1859">Guitar</td> <td colspan="2" data-bbox="478 1769 1452 1859">Ini eksklusif untuk mengubah urutan pengiring gitar. Not diubah urutannya untuk mendekat chord yang dimainkan dengan penjarian gitar natural.</td> </tr> </table> <p>Memilih Note Transposition Table yang menentukan cara transposisi not dalam Pola Sumber sesuai dengan perubahan Jenis Chord.</p> <p><b>● Bila NTR diatur ke “Root Trans” atau “Root Fixed”:</b></p> <table border="1" data-bbox="351 1971 1452 2083"> <tr> <td data-bbox="351 1971 478 2083">Bypass</td> <td data-bbox="478 1971 1452 2083">Bila NTR diatur ke Root Fixed, tabel transposisi yang digunakan tidak akan melakukan konversi not apa pun. Bila NTR diatur ke Root Trans, tabel ini hanya digunakan untuk mengonversi not dengan mempertahankan hubungan titinada antar not.</td> </tr> </table>		NTR	Memilih Note Transposition Rule yang menentukan cara transposisi not dalam Pola Sumber sesuai dengan perubahan Nada Dasar Chord.		Root Trans	Bila not nada dasar berubah urutannya, interval antar not akan dipertahankan. Misalnya, not C3, E3 dan G3 dalam kunci C akan menjadi F3, A3 dan C4 bila diubah urutannya ke F. Gunakan pengaturan ini untuk kanal yang berisi baris melodi.	 <p>Saat memainkan chord mayor C.      Saat memainkan chord mayor F.</p>	Root Fixed	Not dipertahankan sedekat mungkin dengan rentang not sebelumnya. Misalnya, not C3, E3 dan G3 dalam kunci C akan menjadi C3, F3 dan A3 bila diubah urutannya ke F. Gunakan pengaturan ini untuk kanal yang berisi bagian chord.	 <p>Saat memainkan chord mayor C.      Saat memainkan chord mayor F.</p>	Guitar	Ini eksklusif untuk mengubah urutan pengiring gitar. Not diubah urutannya untuk mendekat chord yang dimainkan dengan penjarian gitar natural.		Bypass	Bila NTR diatur ke Root Fixed, tabel transposisi yang digunakan tidak akan melakukan konversi not apa pun. Bila NTR diatur ke Root Trans, tabel ini hanya digunakan untuk mengonversi not dengan mempertahankan hubungan titinada antar not.
NTR	Memilih Note Transposition Rule yang menentukan cara transposisi not dalam Pola Sumber sesuai dengan perubahan Nada Dasar Chord.															
Root Trans	Bila not nada dasar berubah urutannya, interval antar not akan dipertahankan. Misalnya, not C3, E3 dan G3 dalam kunci C akan menjadi F3, A3 dan C4 bila diubah urutannya ke F. Gunakan pengaturan ini untuk kanal yang berisi baris melodi.	 <p>Saat memainkan chord mayor C.      Saat memainkan chord mayor F.</p>														
Root Fixed	Not dipertahankan sedekat mungkin dengan rentang not sebelumnya. Misalnya, not C3, E3 dan G3 dalam kunci C akan menjadi C3, F3 dan A3 bila diubah urutannya ke F. Gunakan pengaturan ini untuk kanal yang berisi bagian chord.	 <p>Saat memainkan chord mayor C.      Saat memainkan chord mayor F.</p>														
Guitar	Ini eksklusif untuk mengubah urutan pengiring gitar. Not diubah urutannya untuk mendekat chord yang dimainkan dengan penjarian gitar natural.															
Bypass	Bila NTR diatur ke Root Fixed, tabel transposisi yang digunakan tidak akan melakukan konversi not apa pun. Bila NTR diatur ke Root Trans, tabel ini hanya digunakan untuk mengonversi not dengan mempertahankan hubungan titinada antar not.															

NTR/NTT (Note Transposition Rule/ Note Transposition Table)	NTT Type	Melody	Cocok untuk transposisi baris melodi. Gunakan ini untuk channel melodi seperti “Phrase1” dan “Phrase2”.	
		Chord	Cocok untuk transposisi bagian chordal. Gunakan ini untuk channel “Chord1” dan “Chord2”, khususnya bila channel itu berisi bagian chordal mirip piano atau gitar.	
		Melodic Minor	Bila chord yang dimainkan berubah dari chord mayor ke minor, tabel ini akan menurunkan interval ketiga dalam tangga nada sebanyak satu seminada. Bila chord berubah dari chord minor ke mayor, interval ketiga minor akan dinaikkan sebanyak satu seminada. Not lainnya tidak berubah. Gunakan ini untuk channel melodi Bagian yang hanya merespons chord mayor/minor, misalnya Intro dan Ending.	
		Melodic Minor 5th	Di samping transposisi Melodic Minor di atas, chord yang augmented dan diperpendek (diminished) memengaruhi not ke-5 dari Pola Sumber.	
		Harmonic Minor	Bila chord yang dimainkan berubah dari chord mayor ke minor, tabel ini akan menurunkan interval ketiga dan keenam dalam tangga nada sebanyak satu seminada. Bila chord berubah dari chord minor ke mayor, interval ketiga minor dan interval keenam yang diratakan akan dinaikkan sebanyak satu seminada. Not lainnya tidak berubah. Gunakan ini untuk chord-channel Bagian yang hanya merespons chord mayor/minor, misalnya Intro dan Ending.	
		Harmonic Minor 5th	Di samping transposisi Harmonic Minor di atas, chord yang augmented dan diperpendek (diminished) memengaruhi not ke-5 dari Pola Sumber.	
		Natural Minor	Bila chord yang dimainkan berubah dari chord mayor ke minor, tabel ini akan menurunkan interval ketiga, keenam, dan ketujuh dalam tangga nada sebanyak satu seminada. Bila chord berubah dari chord minor ke mayor, interval ketiga minor, keenam yang diratakan, dan interval ketujuh yang diratakan akan dinaikkan sebanyak satu seminada. Not lainnya tidak berubah. Gunakan ini untuk chord-channel Bagian yang hanya merespons chord mayor/minor, misalnya Intro dan Penutup.	
		Natural Minor 5th	Di samping transposisi Natural Minor di atas, chord yang augmented dan diperpendek (diminished) memengaruhi not ke-5 dari Pola Sumber.	
		Dorian	Bila chord yang dimainkan berubah dari chord mayor ke minor, tabel ini akan menurunkan interval ketiga dan ketujuh dalam tangga nada sebanyak satu seminada. Bila chord berubah dari chord minor ke mayor, interval ketiga minor dan interval ketujuh yang diratakan akan dinaikkan sebanyak satu seminada. Not lainnya tidak berubah. Gunakan ini untuk chord-channel Bagian yang hanya merespons chord mayor/minor, misalnya Intro dan Penutup.	
		Dorian 5th	Di samping transposisi Dorian di atas, chord yang augmented dan diperpendek (diminished) memengaruhi not ke-5 dari Pola Sumber.	
		<b>●Bila NTR diatur ke “Guitar”:</b>		
		All Purpose	Tabel ini membahas bunyi yang dimainkan dengan strumming (digenjreng) dan arpeggio.	
		Stroke	Cocok untuk bunyi gitar yang digenjreng. Sebagian not mungkin bunyinya seakan dibungkam—ini adalah kondisi normal bila chord dimainkan pada gitar dengan teknik strumming (digenjreng).	
	Arpeggio	Cocok untuk bunyi gitar yang dimainkan secara arpeggio, yang menghasilkan bunyi arpeggio empat not yang indah.		
NTT Bass	Channel yang parameternya ini diatur ke “On” akan dimainkan kembali oleh not nada dasar bass, bila chord on-bass dikenali oleh instrumen. Bila NTR diatur ke Guitar dan parameter ini diatur ke “On”, maka hanya not yang telah ditetapkan ke bass yang akan dimainkan kembali oleh not nada dasar bass.			
<b>Pengaturan NTR/NTT untuk Channel Irama</b> Karena channel Irama tidak boleh terpengaruh oleh perubahan Chord, pastikan membuat pengaturan berikut. <ul style="list-style-type: none"> <li>• NTR = Root Fixed</li> <li>• NTT = Bypass</li> <li>• NTT Bass = Off</li> </ul> Dengan pengaturan di atas, parameter “Source Root” dan “Source Chord” masing-masing diubah ke “Play Root” dan “Play Chord”.				



<p>High Key/Note Limit</p>	<p>Menyesuaikan Octave not yang dikonversi melalui NTT dan NTR.</p>	
	<p>High Key</p>	<p>Ini mengatur kunci tertinggi (batas oktaf naik) dari transposisi not untuk perubahan nada dasar chord. Not yang dihitung lebih tinggi daripada kunci tertinggi akan diubah urutannya ke bawah ke oktaf terendah berikutnya. Pengaturan ini hanya tersedia bila parameter NTR (<a href="#">halaman 27</a>) diatur ke “Root Trans”.</p> <p><b>Contoh—Bila kunci tertinggi adalah F</b></p> <p>Perubahan nada dasar → CM      C#M      . . .      FM      F#M      . . . .</p> <p>Not yang dimainkan → C3-E3-G3      C#3-E#3-G#3      F3-A3-C4      F#2-A#2-C#3</p> 
	<p>Note Limit Low</p> <p>Note Limit High</p>	<p>Ini mengatur rentang not (not tertinggi dan not terendah) untuk Voice yang direkam ke kanal Style. Dengan pengaturan yang bijak atas rentang ini, Anda dapat memastikan bahwa Voice akan berbunyi serealistik mungkin—dengan kata lain, tidak ada not di luar rentang natural yang akan dibunyikan (yakni bunyi bass tinggi atau bunyi piccolo rendah).</p> <p><b>Contoh—Bila not terendah adalah C3 dan tertinggi D4</b></p> <p>Perubahan nada dasar → CM      C#M      . . .      FM      . . . .</p> <p>Not yang dimainkan → E3-G3-C4      E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p> 
<p>RTR (Retrigger Rule)</p>		<p>Pengaturan ini menentukan apakah not berhenti dibunyikan atau tidak dan bagaimana not mengubah tinada sebagai respons terhadap perubahan chord.</p> <p><b>Stop</b>      Not berhenti berbunyi.</p> <p><b>Pitch Shift</b>      Tinada not akan meliuk tanpa attack baru untuk menyesuaikan dengan jenis chord baru.</p> <p><b>Pitch Shift to Root</b>      Tinada not akan meliuk tanpa attack baru untuk menyesuaikan dengan nada dasar chord baru. Walau demikian, oktaf not baru akan tetap sama.</p> <p><b>Retrigger</b>      Not dipicu kembali dengan attack baru pada tinada baru yang menyatakan chord berikutnya.</p> <p><b>Retrigger To Root</b>      Not dipicu kembali dengan attack baru pada not nada dasar chord berikutnya. Walau demikian, oktaf not baru akan tetap sama.</p>

**PEMBERITAHUAN**

Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan (langkah 7 pada [halaman 19](#)).

## Mengedit Bagian Irama dari Style (Drum Setup)

Penjelasan di sini berlaku untuk langkah 5 dalam Prosedur Dasar pada [halaman 19](#). Bagian Irama pada preset Style terdiri dari preset Drum Kit, dan setiap bunyi drum diberikan ke not terpisah. Anda mungkin perlu mengubah bunyi dan penetapan not, atau membuat pengaturan lebih detail seperti keseimbangan volume, efek, dsb. Dengan menggunakan fungsi Drum Setup pada Style Creator, Anda dapat mengedit bagian Irama suatu Style dan menyimpannya sebagai sebuah Style orisinal.

- 1** Pada tampilan “Rec Channel”, sentuh dan tahan channel Irama yang diinginkan hingga berubah jadi merah.

### CATATAN

Jika bunyi drum berbeda ditetapkan ke setiap bagian kanal yang dipilih, bunyi tersebut akan diatur ke bunyi bagian saat ini untuk menggunakan fungsi Drum Setup.



- 2** Sentuh [Drum Setup] untuk memanggil jendela “Drum Setup”.

- 3** Jika perlu, tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memulai playback bagian irama.

Bunyi yang dimainkan kembali akan ditunjukkan pada keyboard tampilan, sehingga memudahkan Anda menemukan not yang akan diedit.


- 4** Pilih not yang akan diedit dengan menyentuh tampilan.

### CATATAN

Anda juga dapat memilih not dengan menekan not pada keyboard.

- 5** Pilih Kit, Category, dan Instrument yang diinginkan (dalam urutan itu).

- 6** Jika perlu, buat pengaturan detail.

Level	Untuk menyesuaikan tingkat volume.
Pan	Menentukan posisi stereo.
Pitch	Untuk penalaan halus atas seminada dalam selisih sen.   <b>CATATAN</b> Dalam konteks musik, satu “sen” adalah 1/100 seminada. (100 sen sama dengan satu seminada.)
Cutoff	Menentukan frekuensi kritis atau rentang frekuensi efektif dari filter. Semakin tinggi nilainya semakin cemerlang bunyinya.
Resonance	Menentukan penekanan yang diberikan pada frekuensi kritis (resonansi), yang diatur dalam Filter Cutoff di atas. Semakin tinggi nilainya semakin jelas efek lalafnya.
Attack	Menentukan seberapa cepat suara mencapai tingkat maksimalnya setelah kunci dimainkan. Semakin tinggi nilainya, semakin cepat attack.
Decay 1	Menentukan seberapa cepat suara mencapai tingkat sustainnya (tingkatnya sedikit lebih rendah daripada maksimal). Semakin tinggi nilainya, semakin cepat decay.

Decay 2	Menentukan seberapa cepat suara melemah hingga diam setelah kunci dilepas. Semakin tinggi nilainya, semakin cepat decay.
Alt Group	Menentukan Alternate Group. Semua instrumen dalam nomor grup yang sama tidak dapat berbunyi pada waktu yang sama. Memainkan instrumen dalam grup bernomor akan langsung menghentikan bunyi instrumen lain dalam grup yang sama dengan nomor yang sama. Jika ini diatur ke 0, semua instrumen dalam grup akan dapat berbunyi pada waktu yang sama.
Reverb	Untuk menyesuaikan kedalaman gema.
Chorus	Untuk menyesuaikan kedalaman chorus.
Variation	<p>Untuk menyesuaikan kedalaman efek variasi (DSP1). Bila parameter "Connection" diatur ke "Insertion" pada tampilan Konsol Mixer dan channel irama ini dipilih sebagai bagian penetapan, parameter ini akan berfungsi dengan cara berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bila Variation Send diatur ke 0:</b> Tidak ada efek yang diterapkan pada instrumen (Insertion Off).</li> <li>• <b>Bila Variation Send diatur ke 1–127:</b> Efek akan diterapkan pada instrumen (Insertion On).</li> </ul>
Rcv Note Off	Menentukan apakah pesan not-nonaktif diterima atau tidak.
Key Assign	<p>Menentukan mode Key Assign. Parameter ini hanya efektif bila parameter XG dari kit adalah "SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN" (lihat Daftar Data pada situs web) diatur ke "INST".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Single:</b> Setiap memainkan bunyi yang sama berturut-turut akan mengakibatkan bunyi sebelumnya menjadi terputus atau dibungkam.</li> <li>• <b>Multi:</b> Setiap bunyi akan berlanjut hingga benar-benar habis, bahkan bila dimainkan berturut-turut beberapa kali.</li> </ul>

## 7 Tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela "Drum Setup".

### **PEMBERITAHUAN**

Style yang telah diedit akan hilang jika Anda mengubah ke Style lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan (langkah 7 pada [halaman 19](#)).











## Daftar Isi

Tampilan Voice Part Setup .....	32
Pengaturan Terkait Tampilan Voice Selection.....	34
Jenis Voice (Karakteristik) .....	35
Mendaftarkan File ke Tab Favorit.....	36
Pengaturan Metronom.....	36
• Metronome .....	36
• Tap Tempo.....	36
Pengaturan Terkait Keyboard/Joystick .....	37
• Mengatur Respons Sentuhan untuk Keyboard.....	37
• Membuat Pengaturan Joystick .....	38
Pengaturan Terkait Bagian Keyboard (Voice Setting).....	39
• Tune.....	39
• Voice Set Filter.....	39
• Arpeggio .....	39
Transposisi Titinada dalam Seminada .....	40
Menyetel Titinada Keseluruhan Instrumen (Master Tune) .....	41
Memilih atau Membuat Penalaan Tangga Nada (Scale Tune).....	41
• Memilih atau Membuat Penalaan Tangga Nada dari Jenis Preset (Tangga Nada Main) .....	42
• Membuat dan Menggunakan Penalaan Tangga Nada Untuk Sementara (Tangga Nada Sub).....	43
Membuat Pengaturan Detail untuk Harmony/Arpeggio.....	44
Mengedit Voice (Voice Edit) .....	46
• Parameter yang Dapat Diedit dalam Tampilan Voice Edit.....	47
Mengedit Organ Flutes Voice (Voice Edit) .....	50

## Tampilan Voice Part Setup

Tampilan Voice Part Setup dipanggil dengan menekan [MENU] → [Voice Part Setup], dan menyediakan tanda pengaturan saat ini yang mudah dipahami untuk setiap bagian keyboard, dan memungkinkan Anda membuat pengaturan penting untuk Voice, termasuk EQ dan efek.




①	Voice	<p>Menunjukkan Voice saat ini dan status aktif/nonaktif bagian tersebut. Menyentuh nama Voice akan memanggil tampilan Voice Selection untuk bagian yang bersangkutan. Menyentuh ikon Bagian akan mengaktifkan/menonaktifkan bagian tersebut.</p> <p>Bila dipilih Organ Flutes Voice, Anda dapat memanggil tampilan Voice Edit (<a href="#">halaman 50</a>) untuk bagian tersebut dengan menyentuh  (Organ Flutes) yang diperlihatkan di sini.</p> <p>Bila dipilih Super Articulation (S.Art) Voice, ikon berikut akan muncul, yang menunjukkan kapan efek tersedia dan cara menggunakannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> : Memindah joystick ke atas.</li> <li> : Memindah joystick secara horizontal untuk meliukkan titinada. Bila ditekan beberapa kunci sekaligus, maka hanya titinada satu not yang diliukkan.</li> <li> : Tekan sembarang kunci berulang kali untuk beralih di antara bunyi (waveform).</li> <li> : Memainkan kunci dengan gaya legato.</li> <li> : Sambil menahan satu kunci, tekan kunci lain dan lepaskan untuk memainkan trill.</li> <li> : Tekan kunci dengan kuat.</li> <li> : Tekan kunci dengan kuat sambil memindah joystick ke atas.</li> <li> : Tekan pedal kaki yang terhubung ke jack FOOT PEDAL [2] (*).</li> <li> : Tekan kunci dengan kuat sambil menahan pedal kaki yang dihubungkan ke jack FOOT PEDAL [2] (*).</li> </ul> <p><small>* Ikon tersebut seperti ini karena pedal kaki yang dihubungkan ke jack FOOT PEDAL [2] ditetapkan ke fungsi "Articulation1" secara default. Penggunaan tombol ASSIGNABLE atau tombol [ROTARY SP/ASSIGNABLE] yang ditetapkan dengan efek yang sama akan memiliki efek yang sama pula.</small></p>
②	Mono/Poly	Menentukan apakah Voice dimainkan secara monofonik atau polifonik.
	Octave	Menentukan rentang perubahan titinada dalam oktaf, dua oktaf naik atau turun untuk setiap bagian keyboard.
	EQ	Menunjukkan pengaturan EQ yang disesuaikan dalam tampilan Mixer ( <a href="#">halaman 103</a> ). Menyentuh di sini akan memanggil tampilan Mixer.
	Pan	Menyesuaikan posisi stereo (pan), atau volume untuk setiap bagian. Pengaturan yang ada di sini sama dengan yang ada dalam tampilan Mixer ( <a href="#">halaman 107</a> ).
	Volume	
③	Insertion Effect	Menunjukkan jenis Insertion Effect saat ini untuk bagian dan status aktif/nonaktif dari efek tersebut. Menyentuh "On" atau "Off" akan mengaktifkan atau menonaktifkan Insertion Effect. Menyentuh area lain di sini akan memanggil tampilan pengaturan Insertion Effect ( <a href="#">halaman 106</a> ) untuk bagian yang bersangkutan.
④	Effect Depth (Ins/Cho/Rev)	Menunjukkan kedalaman Insertion Effect, Chorus, dan Reverb untuk bagian yang dapat disesuaikan dalam tampilan Mixer ( <a href="#">halaman 105, 107</a> ). Menyentuh di sini akan memanggil halaman Efek tampilan Mixer.

### Untuk menyimpan Voice Part Setup:

Jika Anda ingin menyimpan pengaturan pada tampilan Voice Part Setup, gunakan Memori Registrasi. Tekan tombol [MEMORY] di bagian REGISTRATION MEMORY, kemudian beri tanda centang pada "Voice" dan tekan salah satu tombol REGISTRATION MEMORY [1]–[8] untuk mendaftarkan pengaturan Voice.

## Pengaturan Terkait Tampilan Voice Selection

Pada jendela pop-up yang dipanggil dengan menyentuh  (Menu) pada tampilan Voice Selection, Anda dapat membuat pengaturan berikut.

Category	<p>Menentukan cara membuka halaman kategori Voice bila sebuah kategori Voice dipilih.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Open &amp; Select:</b> Membuka halaman bersama Voice yang dipilih sebelumnya dalam kategori Voice yang dipilih secara otomatis.</li><li>• <b>Open Only:</b> Membuka halaman bersama Voice yang dipilih saat ini.</li></ul>
Voice Number	<p>Menentukan apakah bank Voice dan angka diperlihatkan atau tidak dalam tampilan Voice Selection. Ini akan berguna bila Anda ingin memeriksa nilai-nilai MSB/LSB yang dipilih bank dan nomor perubahan program yang perlu Anda tetapkan saat memilih Voice dari perangkat MIDI eksternal.</p> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Angka yang ditampilkan di sini dimulai dari "1". Karena itu nomor penggantian program MIDI sesungguhnya lebih rendah satu, sehingga sistem nomor dimulai dari "0".</p>

 **CATATAN**

Menu [Voice Edit], [Mixer] dan [Voice Setting] sama seperti yang ada dalam tampilan Menu yang dipanggil melalui tombol [MENU].

## Jenis Voice (Karakteristik)

Karakteristik yang menjelaskan jenis Voice tertentu dan kelebihan memainkannya diterangkan di bawah. Untuk melihat jenis setiap Voice, lihat Voice List dalam Daftar Data pada situs web. Hanya jenis bertanda “\*” dalam daftar di bawah ini yang ditunjukkan pada bagian kiri atas nama Voice di tampilan Voice Selection.



S.Art (Super Articulation)*	Voice ini memberikan banyak manfaat pada kemampuan permainan yang hebat dan kontrol ekspresif seketika. Misalnya, dengan Saxophone Voice, jika Anda memainkan C kemudian D dengan cara yang sangat legato, Anda akan mendengar perubahannya yang mulus, seolah pemain saksofon memainkannya dengan sekali tarik nafas. Seperti pada Concert Guitar Voice, jika Anda memainkan not C kemudian E tepat di atas dengan cara sangat legato namun kuat, tinada akan bergeser dari C ke E. Bergantung pada cara Anda memainkan, akan dihasilkan efek lain seperti “shaking” atau desah napas (untuk Trumpet Voice), atau berisik jari (untuk Guitar Voice).
Live	Suara instrumen akustik ini disampelkan dalam stereo, untuk menghasilkan suara yang benar-benar autentik dan kaya—penuh dengan atmosfer dan suasana.
Cool	Voice ini menggunakan pemrograman canggih untuk menangkap tekstur dinamis dan nuansa halus dari instrumen elektrik.
Sweet	Suara instrumen akustik ini juga memanfaatkan teknologi canggih Yamaha, dan menghadirkan bunyi alami dan detail yang halus.
Drums	Beragam suara drum dan perkusi ditetapkan ke masing-masing kunci, yang memungkinkan Anda memainkan berbagai suara dari keyboard.
SFX	Beragam suara efek khusus dan perkusi ditetapkan ke masing-masing kunci, yang memungkinkan Anda memainkan berbagai suara dari keyboard.
Live Drums	Ini adalah suara drum berkualitas tinggi yang sepenuhnya memanfaatkan Pengambilan Sampel Stereo dan Pengambilan Sampel Dinamis.
Live SFX	Ini adalah beragam suara efek khusus dan suara perkusi berkualitas tinggi yang sepenuhnya memanfaatkan Pengambilan Sampel Stereo dan Pengambilan Sampel Dinamis.
Organ Flutes*	Voice organ autentik ini memungkinkan Anda menyesuaikan beragam footage dan meracik bunyi organ orisinal Anda sendiri. Lihat <a href="#">halaman 50</a> untuk mengetahui detailnya.
MegaVoice*	Voice ini menggunakan perubahan kecepatan secara khusus. Setiap rentang kecepatan (ukuran kekuatan permainan Anda) memiliki suara yang berbeda sama sekali. Misalnya, MegaVoice gitar menyertakan suara beragam teknik permainan. Di instrumen konvensional, aneka Voice yang memiliki bunyi-bunyi itu akan dipanggil melalui MIDI dan dimainkan dalam kombinasi untuk menghasilkan efek yang diinginkan. Walau demikian, kini dengan MegaVoices, bagian gitar yang meyakinkan dapat dimainkan cukup dengan Voice tunggal, yang menggunakan nilai-nilai kecepatan tertentu untuk memainkan suara yang diinginkan. Dikarenakan sifat kompleks dari semua Voice ini dan kebutuhan kecepatan presisi untuk memainkan bunyi tersebut, maka Voice ini tidak dimaksudkan untuk dimainkan dari keyboard. Walau demikian, semua ini sangat berguna dan praktis saat membuat data MIDI—khususnya bila Anda ingin menghindari menggunakan sejumlah Voice berbeda cuma untuk bagian instrumen tunggal.

### CATATAN

Untuk menemukan dan memanggil folder “MegaVoice”, sentuh (Up) di kanan bawah tampilan Voice Selection (bila Preset dipilih), kemudian pilih halaman 2.

### CATATAN

- S.Art dan MegaVoices tidak kompatibel dengan model instrumen lainnya. Karena alasan ini, Lagu atau Style apa pun yang telah Anda buat pada instrumen ini dengan menggunakan Voice ini tidak akan dibunyikan dengan benar bila dimainkan kembali pada instrumen yang tidak memiliki jenis Voice ini.
- Bunyi S.Art dan MegaVoices berbeda sesuai rentang keyboard, kecepatan, sentuhan, dsb. Sehingga, jika Anda mengaktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO], mengubah pengaturan transpose atau mengubah parameter Voice Edit, maka bisa terjadi bunyi yang tidak diharapkan atau tidak diinginkan.

### CATATAN

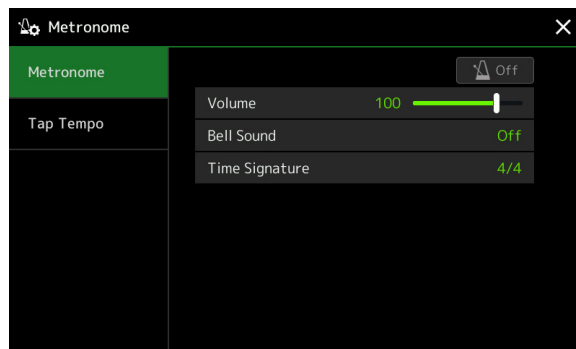
Untuk menemukan dan memanggil folder “Legacy”, sentuh (Up) di kanan bawah tampilan Voice Selection (bila Preset dipilih), kemudian pilih halaman 2. Folder ini berisi berbagai Voice keyboard Yamaha sebelumnya (seperti seri PSR-S) untuk kompatibilitas data dengan model lainnya.

## Mendaftarkan File ke Tab Favorit

Prosedur mendaftarkan preset Voice favorit Anda ke Tab Favorit sama seperti Style. Untuk instruksi, lihat [halaman 7](#).

## Pengaturan Metronom

Anda dapat membuat pengaturan metronom dan Tap Tempo pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Metronome].



### Metronome

On/Off	Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.
Volume	Menentukan volume metronom berbunyi.
Bell Sound	Menentukan apakah aksens bel dibunyikan atau tidak pada ketukan pertama setiap hitungan.
Time Signature	Menentukan tanda mula waktu metronom berbunyi.

### Tap Tempo

Volume	Menyesuaikan volume bunyi yang dipicu ketika tombol [RESET/TAP TEMPO] ditekan.
Sound	Memilih instrumen perkusi untuk bunyi yang dipicu ketika tombol [RESET/TAP TEMPO] ditekan.
Style Section Reset	Menentukan apakah “mengatur ulang” posisi playback bagian Style saat mengetuk tombol [RESET/TAP TEMPO] selama playback Style.

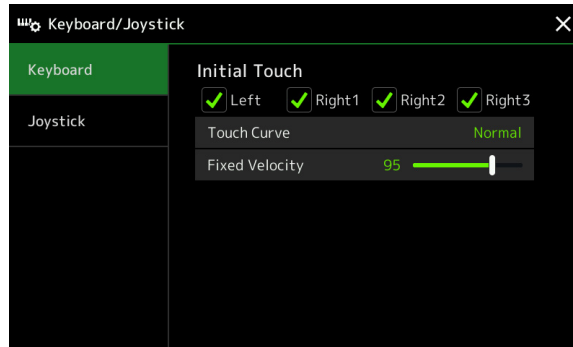


# Pengaturan Terkait Keyboard/Joystick

## Mengatur Respons Sentuhan untuk Keyboard

Respons Sentuhan menentukan cara respons suara terhadap kekuatan permainan Anda. Jenis Respons Sentuhan yang dipilih akan menjadi pengaturan umum untuk semua Voice.

Anda dapat membuat pengaturan pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Keyboard].



### CATATAN

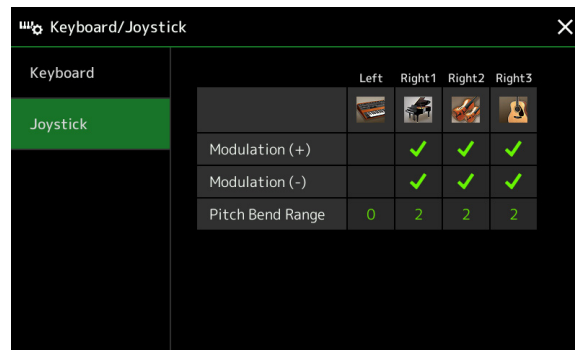
Sebagian Voice sengaja didesain tanpa Respons Sentuhan, untuk menirukan karakteristik sesungguhnya dari instrumen sungguhan (misalnya, organ konvensional, yang tidak memiliki Respons Sentuhan).

## Initial Touch

Touch Curve	<p>Menentukan jenis respons Initial Touch. Pastikan memasukkan tanda centang pada kotak-kotak bagian keyboard yang diinginkan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Normal:</b> Respons Sentuhan standar.</li><li>• <b>Soft 1:</b> Menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat. Volume yang lebih rendah lebih sulit dihasilkan.</li><li>• <b>Soft 2:</b> Menghasilkan volume yang tinggi sekalipun dengan kekuatan memainkan yang ringan. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan ringan.</li><li>• <b>Hard 1:</b> Memerlukan permainan yang cukup kuat untuk volume lebih tinggi.</li><li>• <b>Hard 2:</b> Perlu dimainkan kuat untuk menghasilkan volume tinggi. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan berat.</li></ul>
Fixed Velocity	<p>Menentukan tingkat volume tetap bila Respons Sentuhan dinonaktifkan. Volume bagian keyboard tanpa tanda centang selalu tetap bagaimanapun kekuatan Anda memainkan.</p>

## Membuat Pengaturan Joystick

Anda dapat mengatur apakah efek yang dikontrol oleh joystick akan diterapkan pada setiap bagian keyboard atau tidak, dari tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick].



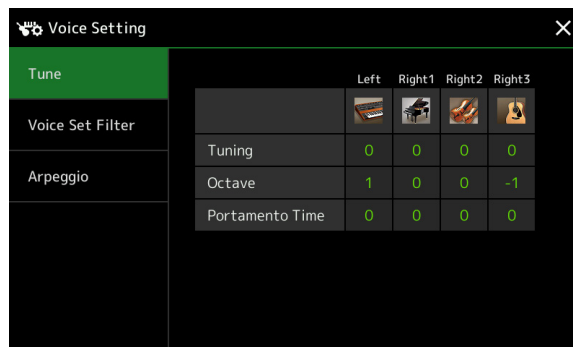
Modulation (+), (-)	Menentukan ke bagian keyboard mana akan menerapkan efek modulasi saat memindahkan joystick dalam arah vertikal. Masukkan tanda centang ke bagian yang diinginkan.
Pitch Bend Range	Menentukan pengaturan pitch bend untuk setiap bagian keyboard yang terpengaruh dengan memindahkan joystick dalam arah horizontal. Rentangnya dari “0” hingga “12” dengan setiap langkah menyatakan satu seminada.

## Pengaturan Terkait Bagian Keyboard (Voice Setting)

Bagian ini membahas pengaturan bagian keyboard dan pengaturan terkait Voice lainnya yang dapat diatur pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Voice Setting].

### CATATAN

Tampilan juga dapat dipanggil dari [Menu] pada tampilan Voice Selection.



### Tune

Memungkinkan Anda menyesuaikan parameter terkait tinada untuk setiap bagian keyboard.

Tuning	Menentukan tinada setiap bagian keyboard.
Octave	Menentukan rentang perubahan tinada dalam oktaf, dua oktaf naik atau turun untuk setiap bagian keyboard.
Portamento Time	Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam tinada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya. Portamento Time menentukan waktu transisi tinada. Semakin tinggi nilainya, semakin lama waktu perubahan tinada. Mengaturinya ke “0” tidak akan menghasilkan efek apa pun. Parameter ini tersedia untuk bagian keyboard yang diatur ke “Mono” ( <a href="#">halaman 47</a> ).

### Voice Set Filter

Setiap Voice dikaitkan ke pengaturan parameter Voice Set defaultnya, sama seperti yang ada dalam tampilan Voice Edit ([halaman 46](#)) untuk Voice selain Organ Flutes Voice. Walaupun biasanya pengaturan ini secara otomatis dipanggil dengan memilih sebuah Voice, Anda juga dapat menonaktifkan fitur ini. Misalnya, jika Anda ingin mengubah Voice namun mempertahankan efek Harmoni yang sama, hapus tanda centang “Keyboard Harmony/Arpeggio”.

### Arpeggio

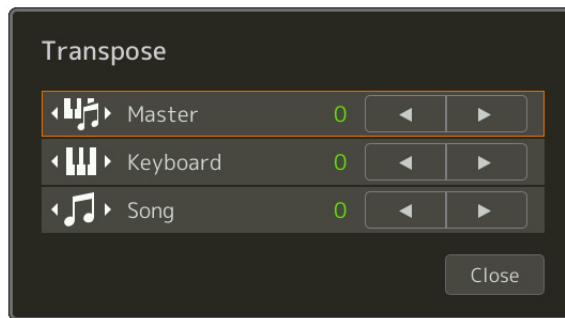
#### Arpeggio

Quantize	Menentukan pengaturan waktu fungsi Arpeggio Quantize. Playback Arpeggio disinkronkan dengan Style playback atau playback Lagu, dan ketidaksempurnaan kecil dikoreksi dalam pengaturan waktu ini.
Hold	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Arpeggio Hold. Bila ini diatur ke “On”, mengaktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO] akan membuat playback Arpeggio berlanjut bahkan setelah not dilepas. Untuk menghentikan playback, tekan lagi tombol [HARMONY/ARPEGGIO].

## Transposisi Tinada dalam Seminada

Anda dapat melakukan transposisi tinada keseluruhan instrumen (bunyi keyboard, playback Style, playback Lagu MIDI, dan seterusnya) dalam interval seminada.

Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Transpose].



Master	Transposisi tinada keseluruhan bunyi, dengan pengecualian Lagu Audio dan bunyi input dari mikrofon atau jack AUX IN.
Keyboard	Transposisi tinada keyboard termasuk nada dasar chord untuk mengaktifkan playback Style.
Song	Transposisi tinada Lagu MIDI.

### **CATATAN**

Anda juga dapat melakukan transpose tinada dengan menggunakan tombol TRANSPOSE [-]/[+].

### **CATATAN**

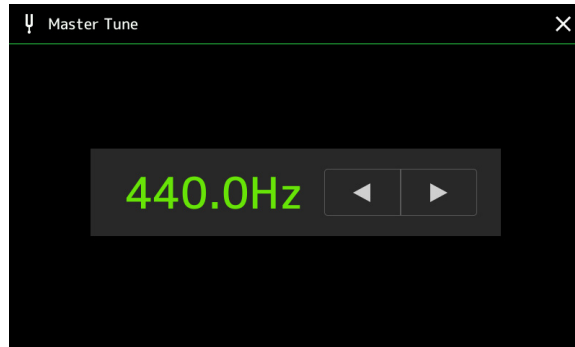
Tinada Lagu Audio disesuaikan melalui fungsi Pitch Shift (Pergeseran Tinada). Lihat Panduan untuk Pemilik.

### **CATATAN**

Transpose tidak diterapkan pada Drum Kits dan SFX Kits Voice.

## Menyetel Titinada Keseluruhan Instrumen (Master Tune)

Anda dapat menyetel titinada keseluruhan instrumen dalam interval 0,2 Hz—berguna bila Anda memainkan PSR-SX900/SX700 bersama instrumen lain atau musik CD. Perhatikan, fungsi Tune (Tala) tidak memengaruhi Drum Kit Voice atau SFX Kit Voice dan Lagu Audio. Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Master Tune].



Untuk memulihkan pengaturan awal default (440,0 Hz), sentuh dan tahan nilai pengaturan sebentar.

## Memilih atau Membuat Penalaan Tangga Nada (Scale Tune)

Anda dapat mengubah Penalaan Tangga Nada instrumen agar pas dengan musik yang ingin Anda mainkan. Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Scale Tune].

Ada dua cara untuk mengubah Penalaan Tangga Nada; Tangga Nada Main dan Tangga Nada Sub.

- **Tangga Nada Main:**

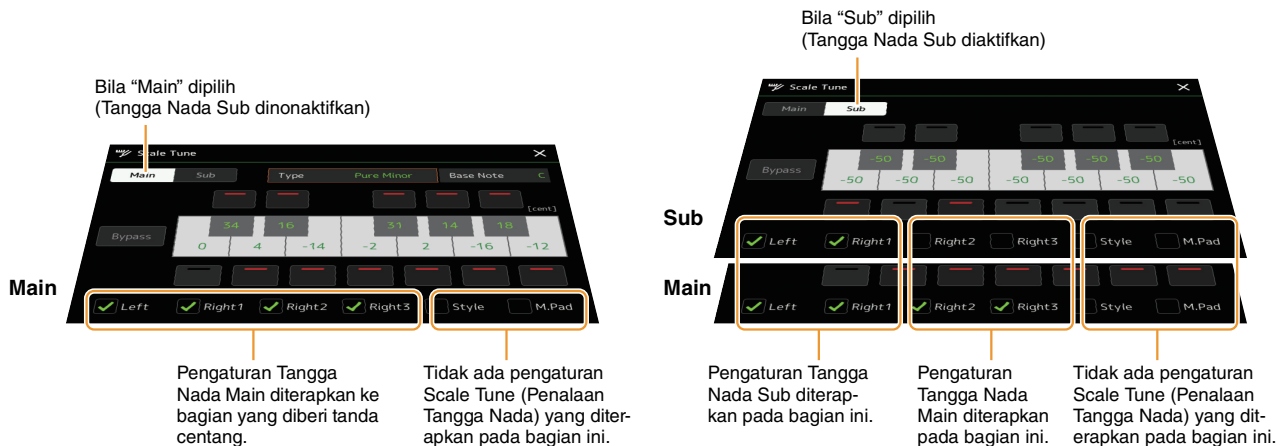
Mengatur tangga nada dasar instrumen. Anda dapat memilih dari jenis tangga nada yang ada atau menyesuainya secara manual. Pengaturan tersebut dapat disimpan dan dipanggil melalui fungsi Memori Registrasi.

- **Tangga Nada Sub:**

Mengubah sementara tangga nada hanya saat Tangga Nada Sub diaktifkan (misalnya, dipilih pada tampilan Scale Tune). Ini memungkinkan Anda mengatur sementara pengaturan Scale Tune (yang berbeda dari pengaturan Tangga Nada Main) ke bagian yang diinginkan. Pengaturan ini diprioritaskan atas pengaturan Tangga Nada Main, sehubungan dengan bagian yang diberi tanda centang (lihat di bawah). Anda dapat menyesuaikan pengaturan secara manual, namun ini tidak dapat disimpan.

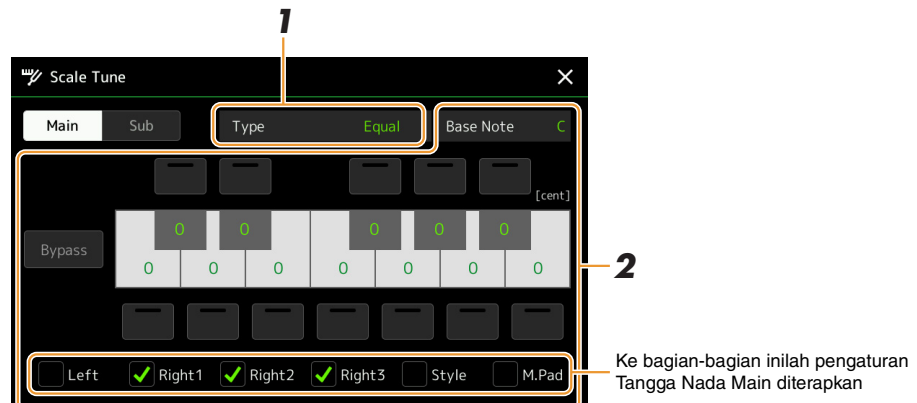
Anda dapat menonaktifkan atau mengaktifkan Tangga Nada Sub dengan menyentuh “Main/Sub” pada tampilan, atau dengan menggunakan fungsi “Scale Tune Quick Setting” yang dapat diatur ke tombol assignable atau pedal kaki (halaman 116).

Pengaturan yang diterapkan ke setiap bagian tergantung tanda centang pada tampilan, lihat contoh di bawah.



# Memilih atau Membuat Penalaan Tangga Nada dari Jenis Preset (Tangga Nada Main)

Anda dapat memilih beragam tangga nada untuk dimainkan dalam penalaan khusus periode historis atau genre musik tertentu.



## 1 Pilih jenis Tangga Nada yang diinginkan (Penalaan Tangga Nada).

Type	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Equal:</b> Rentang titinada setiap oktaf dibagi sama rata ke dalam dua belas bagian, dengan masing-masing setengah-langkah tersebar rata di titinada. Inilah penalaan yang paling umum digunakan dalam musik sekarang ini.</li> <li>• <b>Pure Major, Pure Minor:</b> Penalaan ini mempertahankan interval matematis murni setiap tangga nada, khususnya untuk chord tiga serangkai (nada dasar, ketiga, kelima). Anda dapat mendengarkannya paling baik dalam harmoni vokal sesungguhnya—misalnya paduan suara dan nyanyian cappella.</li> <li>• <b>Pythagorean:</b> Tangga nada ini ditemukan oleh filsuf Yunani terkenal dan dibuat dari rangkaian perfect-fifth, yang disusutkan menjadi satu oktaf tunggal. Yang ke-3 dalam penalaan ini agak tidak stabil, namun yang ke-4 dan ke-5 indah dan cocok untuk beberapa pengantar.</li> <li>• <b>Mean-Tone:</b> Tangga nada ini dibuat sebagai penyempurnaan tangga nada Pythagorean, dengan membuat interval ketiga mayor menjadi lebih “in tune” (selaras). Tangga nada ini sangat populer sejak abad ke-16 hingga ke-18. Handel adalah salah satu di antaranya yang menggunakan tangga nada ini.</li> <li>• <b>Werckmeister, Kirnberger:</b> Tangga nada komposit ini menggabungkan sistem Werckmeister dan Kirnberger, yang merupakan penyempurnaan sendiri atas tangga nada mean-tone dan Pythagorean. Fitur utama tangga nada ini adalah bahwa setiap kunci memiliki karakter unik masing-masing. Tangga nada ini sangat umum digunakan selama masa Bach dan Beethoven, bahkan sekarang pun sering digunakan saat memainkan musik tempo dulu di kecapi.</li> <li>• <b>Arabic1, Arabic2:</b> Gunakan penalaan ini saat memainkan musik Arabia.</li> </ul>
------	--

## 2 Ubah pengaturan berikut seperlunya.

Base Note	Menentukan not dasar untuk setiap tangga nada. Bila not dasar diubah, titinada keyboard akan diubah urutannya, namun mempertahankan hubungan titinada semula antar not.
Tune	Sentuh kunci yang diinginkan pada ilustrasi keyboard yang akan ditala dan lakukan penalaan dalam sen. Kotak-kotak di sisi atas dan bawah setiap kunci menentukan apakah pengaturan tala diterapkan pada not. Anda dapat mengaktifkan/menonaktifkannya dengan menyentuhnya bila nilainya selain 0. Jika Anda mengedit parameter ini, “(Edited)” akan diperlihatkan di kanan “Type” dalam langkah 1.  <div style="border: 1px solid green; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <p><b>CATATAN</b></p> <p>Dalam konteks musik, satu “sen” adalah 1/100 seminada. (100 sen sama dengan satu seminada.)</p> </div>
Bypass	Mengaktifkannya akan menonaktifkan semua pengaturan Scale Tune untuk sementara. Ini memungkinkan Anda mendengarkan bunyi dengan maksud perbandingan.
Parts	Beri tanda centang ke bagian mana akan menerapkan pengaturan Tangga Nada Main.

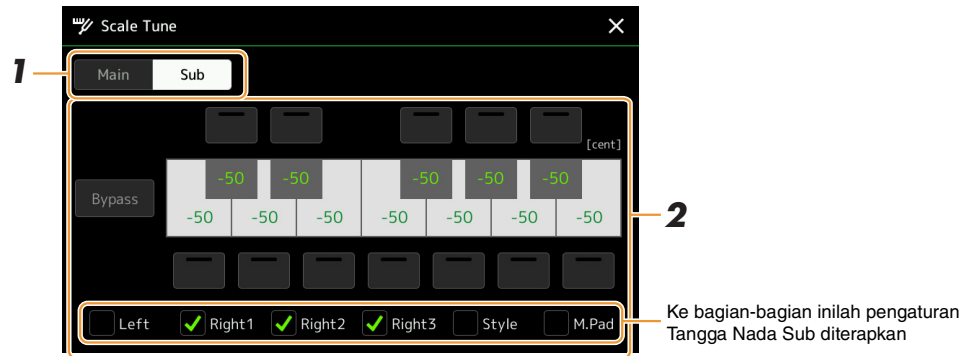
### Untuk menyimpan pengaturan Scale Tune (Tangga Nada Main):

Jika Anda ingin menyimpan pengaturan Scale Tune (Tangga Nada Main), gunakan Memori Registrasi. Tekan tombol [MEMORY] di bagian REGISTRATION MEMORY, kemudian beri tanda centang pada “Scale Tune” dan tekan salah satu tombol REGISTRATION MEMORY [1]–[8] untuk mendaftarkan pengaturan Scale Tune.

# Membuat dan Menggunakan Penalaan Tangga Nada Untuk Sementara (Tangga Nada Sub)

Anda dapat mengubah tangga nada untuk sementara dengan menggunakan pengaturan Tangga Nada Sub. Pengaturan ini, bila sedang diedit, akan diprioritaskan atas pengaturan Tangga Nada Main. Pengaturan ini hanya efektif saat Tangga Nada Sub diaktifkan (misalnya, “Sub” dipilih pada tampilan Scale Tune).

## 1 Pada tampilan Scale Tune, sentuh [Sub] untuk memilih pengaturan Tangga Nada Sub.



Pengaturan Tangga Nada Sub diterapkan pada bagian bertanda centang di bagian bawah tampilan. Sekalipun Tangga Nada Sub dipilih, pengaturan Tangga Nada Main diterapkan pada bagian yang tidak diberi tanda centang pada bagian bawah tampilan Tangga Nada Sub namun diberi tanda centang pada tampilan Tangga Nada Main.

## 2 Ubah pengaturan berikut.

Tune	Menyentuh kotak-kotak di sisi atas dan bawah ilustrasi keyboard akan memungkinkan Anda dengan mudah menurunkan tinada not yang diinginkan sebanyak 50 sen. Mengaktifkan/menonaktifkan kotak akan memungkinkan Anda menentukan apakah pengaturan tala diterapkan pada not atau tidak. Anda dapat menyesuaikan nilai tala dengan menyentuh ilustrasi kunci yang diinginkan dan menalanya dalam sen.
Bypass	Mengaktifkannya akan menonaktifkan semua pengaturan Scale Tune untuk sementara. Ini memungkinkan Anda mendengarkan bunyi dengan maksud perbandingan.
Parts	Beri tanda centang ke bagian mana akan menerapkan pengaturan Tangga Nada Sub.

Jika Anda kembali ke tampilan awal dalam kondisi ini, pengaturan Tangga Nada Sub akan tetap diaktifkan.

## 3 Untuk menghentikan penggunaan pengaturan Tangga Nada Sub, sentuh [Main] pada tampilan Scale Tune.

Pengaturan Tangga Nada Sub dinonaktifkan, dan semua pengaturan tala Tangga Nada Sub akan diatur ulang ke nilai defaultnya.

### CATATAN

Pengaturan Tangga Nada Sub juga dinonaktifkan dan diatur ulang ke default bila instrumen dimatikan.

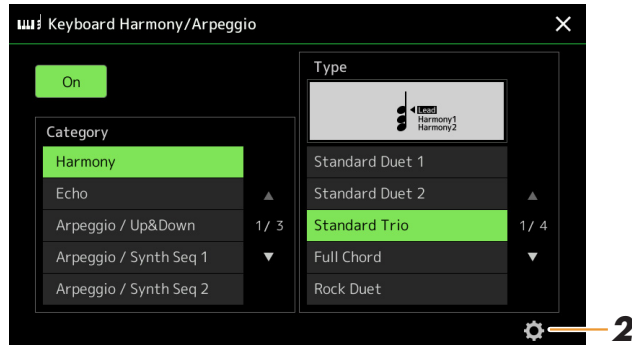
### CATATAN

Anda dapat mengaktifkan/menonaktifkan pengaturan Tangga Nada Sub dan membuat pengaturan Tangga Nada Sub secara cepat dengan menggunakan fungsi “Scale Tune Quick Setting”, yang dapat ditetapkan ke tombol assignable atau pedal kaki. Untuk mengetahui detailnya, lihat [halaman 116](#).

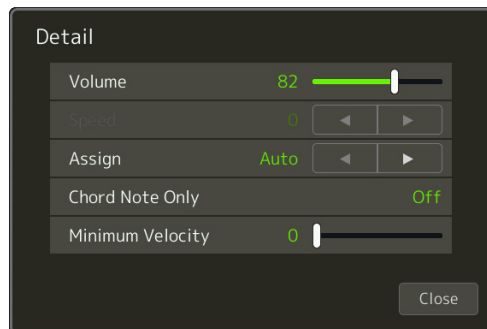
## Membuat Pengaturan Detail untuk Harmony/Arpeggio

Anda dapat membuat beragam pengaturan untuk fungsi Harmoni Keyboard dan Arpeggio, termasuk tingkat volume. Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

### 1 Pilih jenis dan kategori Harmony/Arpeggio yang diinginkan.



### 2 Sentuh (Setting) untuk memanggil jendela pengaturan detail.




### 3 Buat beragam pengaturan Harmony/Arpeggio yang diinginkan.

Bila salah satu jenis Arpeggio dipilih, maka hanya parameter yang ditandai dengan “\*” dalam daftar di bawah ini yang dapat diatur. Tidak satu pun dari parameter dalam daftar di bawah ini yang tersedia bila memilih jenis kategori Harmoni “Multi Assign”.

Volume*	Menentukan tingkat volume not Harmoni/Arpeggio yang dihasilkan oleh fungsi Harmoni/Arpeggio. <b>CATATAN</b> Bila Anda sedang menggunakan Voice tertentu, seperti Organ Voice, di mana “Touch Sensitivity Depth” diatur ke 0 di tampilan Voice Edit ( <a href="#">halaman 47</a> ), volume tidak berubah.
Speed	Parameter ini hanya tersedia bila kategori “Echo” (Echo, Tremolo, atau Trill) dipilih. Parameter ini menentukan kecepatan efek Echo, Tremolo, dan Trill.

 HALAMAN BERIKUTNYA



Assign*	<p>Menentukan bagian keyboard yang akan diberi efek.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Menerapkan efek ke bagian (Right 1–3) di mana PART ON/OFF aktif. Jika dipilih kategori Harmony/Echo, bagian tersebut akan diprioritaskan dalam urutan berikut: Right 1, Right 2, Right 3 (bila semua bagian aktif).</li> <li>• <b>Multi:</b> Parameter ini tersedia bila kategori Harmony/Echo dipilih. Bila banyak bagian yang aktif, not yang dimainkan pada keyboard akan dibunyikan oleh bagian Right 1 dan (efek) bunyi harmoni akan dibagi ke bagian Right 1 dan bagian lainnya. Bila hanya satu bagian yang aktif, not dimainkan pada keyboard dan efek disuarakan oleh bagian itu.</li> <li>• <b>Right 1, Right 2, Right 3:</b> Menerapkan efek pada bagian yang dipilih (Right 1, Right 2, atau Right 3).</li> </ul> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Bila dipilih kategori “Harmony”, bagian keyboard yang diatur ke jenis Mono dan Legato akan dipilih (halaman 47) untuk Voice yang dianggap nonaktif. Misalnya, bila Right 1 diatur ke Legato (Mono) dan Right 2 diatur ke Poly, dan kedua bagian diaktifkan, mengaktifkan tombol [HARMONY/ARPEGGIO] akan menerapkan efek Harmony ke bagian Right 2 saja.</p>
Chord Note Only	<p>Parameter ini tersedia bila kategori “Harmony” dipilih. Bila ini diatur ke “On”, efek Harmony hanya diterapkan pada not (yang dimainkan di bagian tangan kanan pada keyboard) yang dimiliki chord yang dimainkan di bagian chord pada keyboard.</p>
Minimum Velocity	<p>Menentukan nilai kecepatan terendah untuk membunyikan not Harmony, Echo, Tremolo, atau Trill. Ini memungkinkan Anda secara selektif menerapkan harmoni melalui kekuatan permainan, sehingga memungkinkan Anda membuat aksentuasi harmoni di melodi. Efek harmoni diterapkan bila Anda memainkan kunci dengan kuat (di atas nilai yang diatur).</p>

 **CATATAN**


Pengaturan untuk fungsi Arpeggio Quantize dan fungsi Arpeggio Hold dapat dibuat pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Voice Setting] → [Arpeggio] (halaman 39).

## Mengedit Voice (Voice Edit)

Fitur Voice Edit memungkinkan Anda membuat sendiri Voice dengan mengedit beberapa parameter Voice yang ada. Setelah Anda membuat sebuah Voice, Anda dapat menyimpannya sebagai file ke memori internal (drive User) atau perangkat eksternal untuk nanti dipanggil.

Bagian ini membahas pengeditan Voice selain Organ Flutes Voice, karena Voice tersebut memiliki metode pengeditan yang berbeda dari yang dijelaskan di sini. Untuk mengetahui instruksi tentang mengedit Organ Flutes Voice, lihat [halaman 50](#).

**1** Pilih Voice yang diinginkan (selain Organ Flutes Voice).

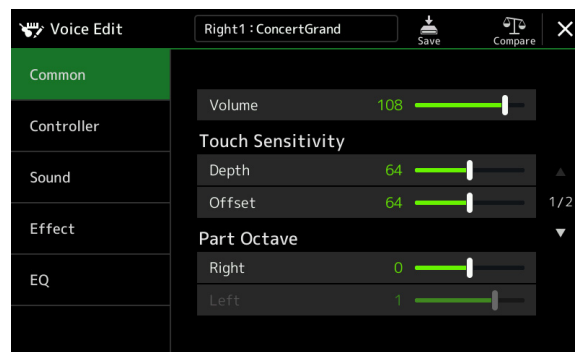
**2** Pada tampilan Voice Selection, sentuh  (Menu) kemudian [Voice Edit] untuk memanggil tampilan Voice Edit.


### CATATAN

Tampilan juga dapat dipanggil melalui [MENU] → [Voice Edit].

**3** Pilih parameter yang diinginkan kemudian edit nilainya.

Untuk informasi tentang parameter yang dapat diedit, lihat [halaman 47–49](#).



Dengan menyentuh  (Compare) berulang kali, Anda dapat membandingkan bunyi Voice yang telah diedit dengan Voice orisinal (yang belum diedit).

**4** Sentuh  (Save) untuk menyimpan Voice yang telah diedit.

### **PEMBERITAHUAN**

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

### CATATAN

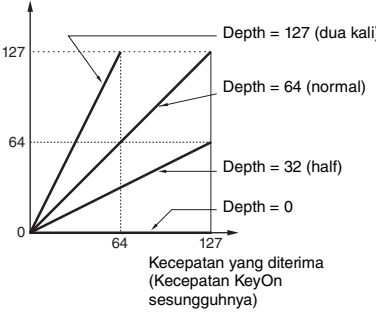
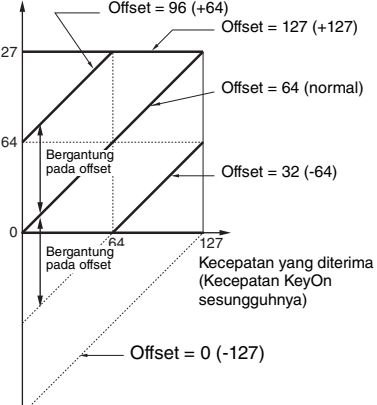
Jika Anda ingin mengedit Voice lain, sentuh nama Voice di bagian atas tampilan Voice Edit untuk memilih bagian keyboard. Atau, tekan salah satu tombol PART SELECT untuk memilih ke bagian mana akan menerapkan Voice yang diinginkan, konfirmasi nama Voice di bagian atas tampilan Voice Edit, buat pengeditan sebagaimana yang diinginkan, kemudian lakukan operasi Simpan.


### **Menonaktifkan Pemilihan Otomatis untuk Voice Set (Efek, dsb.)**

Setiap Voice dikaitkan ke pengaturan parameter Voice Set defaultnya, sama seperti yang ada dalam tampilan Voice Edit. Walaupun biasanya pengaturan ini dipanggil secara otomatis bila Voice dipilih, Anda juga dapat menonaktifkan fitur ini dengan membuat pengaturan yang sesuai dalam tampilan “Voice Set Filter”. Lihat [halaman 39](#) untuk mengetahui detailnya.

# Parameter yang Dapat Diedit dalam Tampilan Voice Edit

## Common

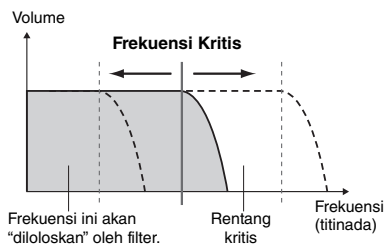
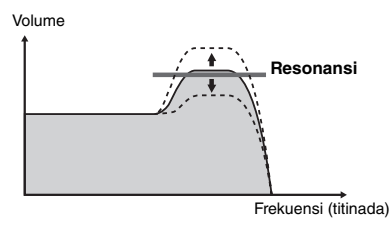
Volume	Menyesuaikan volume Voice yang diedit saat ini.	
Touch Sensitivity	Depth	<p>Menyesuaikan sensitivitas sentuh (sensitivitas kecepatan), atau seberapa besar volume merespons kekuatan permainan Anda.</p> <p><b>Touch Sensitivity Depth</b> Mengubah kurva kecepatan sesuai dengan Velocity Depth (dengan Offset diatur ke 64)</p> <p>Kecepatan sesungguhnya untuk penghasil nada</p>  <p><b>Touch Sensitivity Offset</b> Mengubah kurva kecepatan sesuai dengan Velocity</p> <p>Kecepatan sesungguhnya untuk penghasil nada</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Depth:</b> Menentukan sensitivitas kecepatan, atau seberapa besar perubahan Voice dalam merespons kekuatan permainan (kecepatan) Anda.</li> <li>• <b>Offset:</b> Menentukan besarnya penyesuaian kecepatan yang diterima untuk efek kecepatan sesungguhnya.</li> </ul>
	Offset	
Part Octave	Right Left	Menggeser rentang oktaf Voice yang telah diedit ke atas atau ke bawah dalam oktaf. Bila Voice yang telah diedit digunakan sebagai salah satu dari bagian Right 1–3, parameter Right 1/Right 2/Right 3 akan tersedia; bila Voice yang telah diedit digunakan sebagai bagian Left, maka parameter Left akan tersedia.
Mono	Mono/Poly	Menentukan apakah Voice yang telah diedit dimainkan secara monofonik atau polifonik. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>CATATAN</b></li> <li>Saat menggunakan Voice yang diatur ke “Mono”, aturan pemilihan not yang akan dimainkan berubah secara otomatis, bergantung pada bagian yang sedang menggunakan Voice tersebut, dan status bagian lainnya. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saat menggunakan Mono Voice untuk salah satu bagian Right 1-3: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Not tertinggi; bila Poly Voice dipilih untuk bagian Right 1-3 lainnya yang diaktifkan.</li> <li>- Not terakhir; bila Mono Voice dipilih untuk semua bagian Right 1-3 lainnya yang diaktifkan.</li> </ul> </li> <li>• Saat menggunakan Mono Voice untuk bagian Left: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Not terakhir (tidak dipengaruhi oleh status bagian lainnya)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
	Mono Type	Menentukan perilaku not suara yang melemah, seperti gitar, bila dimainkan dengan legato bersama Voice yang telah diedit diatur ke “Mono” di atas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> Bunyi not berikutnya dibunyikan setelah not sebelumnya akan berhenti.</li> <li>• <b>Legato:</b> Bunyi not yang dimainkan sebelumnya akan dipertahankan dan hanya titinada yang berubah ke bunyi not berikutnya.</li> <li>• <b>Crossfade:</b> Transisi bunyi yang halus dari not yang dimainkan sebelumnya ke not berikutnya.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>CATATAN</b></li> <li>• Parameter ini tidak tersedia untuk Super Articulation Voice dan Drum/SFX Kit Voice, serta berperilaku sama seperti pengaturan “Normal” bila semua Voice ini dipilih.</li> <li>• Bila dipilih Legato atau Crossfade, perilaku (selain yang diterangkan di sini) mungkin berbeda dari Normal, bergantung pada pengaturan panel.</li> </ul>
	Portamento Time	Menentukan waktu portamento (waktu transisi titinada) bila Voice yang telah diedit diatur ke “Mono” di atas. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>CATATAN</b></li> <li>Portamento adalah fungsi yang menciptakan transisi halus dalam titinada dari not pertama yang dimainkan pada keyboard ke not berikutnya.</li> </ul>

Mono	Portamento Time Type	<p>Menentukan cara menghitung waktu transisi tinada sesungguhnya dari nilai Portamento Time.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fixed Rate:</b> Buat laju perubahan tinada ke 0: maks., 127: min. Waktu transisi tinada sesungguhnya bervariasi sesuai dengan interval antara dua not.</li> <li>• <b>Fixed Time:</b> Buat waktu transisi tinada sesungguhnya ke 0: min., 127: maks. Laju perubahan tinada bervariasi sesuai dengan interval antara dua not.</li> </ul> <p><b>CATATAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturan dasar Portamento Time tidak berubah sekalipun pengaturan ini diubah. Bila nilai Portamento Time lebih kecil, waktu sesungguhnya menjadi lebih singkat; bila nilai lebih besar, waktu sesungguhnya akan menjadi lebih lama.</li> <li>• Semakin besar nilai Portamento Time, semakin jelas efek pengaturan nantinya.</li> </ul>
Panel Sustain	Menentukan tingkat sustain yang diterapkan pada Voice yang telah diedit bila tombol [SUSTAIN] pada panel diaktifkan.	
Kbd Harmony/Arpeggio	Pada dasarnya sama seperti dalam tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], hanya saja  (Setting) berada di posisi yang berbeda. Lihat Panduan untuk Pemilik dan “Membuat Pengaturan Detail untuk Harmony/Arpeggio” pada <a href="#">halaman 44</a> .	

## Controller

Modulation (+), Modulation (-)	Joystick dapat digunakan untuk memodulasikan parameter di bawah, juga tinada (vibrato). Di sini, Anda dapat mengatur sejauh mana joystick memodulasikan setiap parameter berikut.	
	Filter	Menentukan sejauh mana joystick memodulasikan Frekuensi Kritis Filter (Filter Cutoff Frequency). Untuk mengetahui detail tentang filter, lihat di bawah.
	Amplitude	Menentukan sejauh mana joystick memodulasikan amplitudo (volume).
	LFO Pitch	Menentukan sejauh mana joystick memodulasikan tinada atau efek vibrato.
	LFO Filter	Menentukan sejauh mana joystick memodulasikan modulasi Filter atau efek wah.
	LFO Amplitude	Menentukan sejauh mana joystick memodulasikan amplitudo atau efek tremolo.

## Sound

Filter	Filter adalah prosesor yang mengubah timbre atau nada suara dengan cara memblokir atau meloloskan rentang frekuensi tertentu. Parameter di bawah ini menentukan timbre bunyi secara keseluruhan dengan memperkuat atau memangkas rentang frekuensi tertentu. Selain untuk membuat bunyi menjadi lebih terang atau lebih lembut, Filter dapat digunakan untuk menghasilkan efek seperti sintetiser elektronik.	
	Cutoff	<p>Menentukan frekuensi kritis atau rentang frekuensi efektif dari filter (lihat diagram). Semakin tinggi nilainya semakin cemerlang bunyinya.</p> 
Resonance	<p>Menentukan penekanan yang diberikan pada frekuensi kritis (resonansi), yang diatur dalam Cutoff di atas (lihat diagram). Semakin tinggi nilainya semakin jelas efek lafalnya.</p> 	

EG	<p>Pengaturan EG (Envelope Generator) menentukan tingkat perubahan bunyi pada suatu waktu. Ini memungkinkan Anda menirukan banyak karakteristik bunyi instrumen akustik alami—seperti quick attack dan decay pada bunyi perkusi, pelepasan lama pada nada piano yang ditangguhkan.</p>	
Attack	<p>Menentukan seberapa cepat suara mencapai tingkat maksimalnya setelah kunci dimainkan. Semakin rendah nilainya, semakin cepat attack.</p> <p><b>CATATAN</b> Sebagian Voice (seperti Piano Voice dan E. Piano Voice) mungkin tidak terpengaruh oleh pengaturan di sini.</p>	
Decay	<p>Menentukan seberapa cepat suara mencapai tingkat sustainnya (tingkatnya sedikit lebih rendah daripada maksimal). Semakin rendah nilainya, semakin cepat decay.</p>	
Release	<p>Menentukan seberapa cepat suara melemah hingga diam setelah kunci dilepas. Semakin rendah nilainya, semakin cepat decay.</p>	
Vibrato	<p>Vibrato adalah efek suara gemetar atau bergetar yang dihasilkan dengan secara teratur memodulasikan tinanada Voice.</p>	
Depth	<p>Menentukan intensitas efek Vibrato. Pengaturan yang lebih tinggi mengakibatkan Vibrato semakin jelas dilafalkan.</p>	
Speed	<p>Menentukan kecepatan efek Vibrato.</p>	
Delay	<p>Menentukan waktu tunggu antara memainkan kunci dan dimulainya efek Vibrato. Pengaturan yang lebih tinggi akan menambah waktu tunggu dimulainya Vibrato.</p>	

**Effect**

Insertion Effect	On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan Insertion Effect.
	Type	Memilih jenis Insertion Effect. Pilih Category kemudian pilih Type. Anda dapat menyesuaikan parameter detail dengan menyentuh  (Setting) dan menyimpannya. Lihat “Mengedit dan Menyimpan Pengaturan Efek” ( <a href="#">halaman 106</a> ) untuk mengetahui detailnya.
	Depth	Menyesuaikan kedalaman Insertion Effect.
Reverb Depth	Menyesuaikan kedalaman Reverb.	
Chorus Depth	Menyesuaikan kedalaman Chorus.	

**EQ**

Menentukan Frekuensi dan Penguatan band EQ. Untuk informasi tentang EQ, lihat [halaman 103](#).

## Mengedit Organ Flutes Voice (Voice Edit)

Organ Flutes Voice dapat diedit dengan menyesuaikan tuas footage, menambahkan bunyi attack, menerapkan efek dan ekualiser, dsb.

Ada tiga jenis organ, dan setiap jenis organ memiliki tampilannya sendiri, yang dengan indah menirukan penampilan sungguhan dari instrumen sesungguhnya. Setiap jenis memberikan kontrol yang realistis dan intuitif atas bunyi dengan tuas footage, tab, dan sakelar—sehingga memungkinkan Anda menyesuaikan bunyi dengan rasa yang mirip sekali dengan instrumen sesungguhnya.



### 1 Pilih Organ Flutes Voice yang diinginkan.

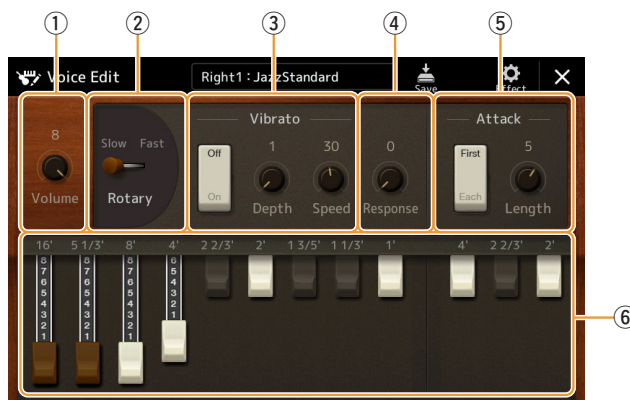
Sentuh [Organ] dalam subkategori, kemudian pilih Organ Flutes Voice yang diinginkan.

### 2 Pada tampilan Voice Selection, sentuh (Menu) kemudian [Voice Edit] untuk memanggil tampilan Voice Edit.

#### CATATAN

Tampilan Voice Edit untuk Organ Flutes Voice juga dapat dipanggil dengan menyentuh ikon Organ Flutes di kanan bawah nama Organ Flutes Voice dalam tampilan Awal atau tampilan Voice Part Setup. Tampilan juga dapat dipanggil melalui [MENU] → [Voice Edit].

### 3 Pilih parameter yang diinginkan kemudian edit nilainya.



Parameter yang ditandai dengan “\*” hanya tersedia untuk jenis Vintage dan Home. Jenis Organ Flutes Voice yang dipilih dapat dibedakan melalui desain tampilan Voice Edit sebagaimana diterangkan di atas.

①	Volume	Menyesuaikan volume keseluruhan Organ Flutes.
②	Rotary/Tremolo*	Mengganti-ganti kecepatan Speaker Berputar antara “Slow” dan “Fast”. Parameter ini hanya tersedia bila menerapkan jenis efek (halaman 49) yang berisi kata “Rotary” dalam namanya.
③	Vibrato*	Mengaktifkan atau menonaktifkan vibrato, dan menyesuaikan kedalaman serta kecepatannya.
④	Response	Memengaruhi bagian attack maupun release (halaman 49) pada bunyi, yang menambah atau mengurangi waktu respons swell dan release pertama, berdasarkan kontrol Footage. Semakin tinggi nilainya, semakin lambat swell dan release.

⑤	Attack	Memilih “First” atau “Each” seperti mode Attack dan menyesuaikan panjang Attack bunyi. Di mode First, attack (bunyi perkusif) hanya diterapkan pada not pertama yang dimainkan dan ditahan bersamaan; walaupun not pertama ditahan, not yang dimainkan selanjutnya tidak diterapkan attack. Di mode Each, attack diterapkan sama rata ke semua not. Panjang Attack menghasilkan decay yang lebih panjang atau lebih pendek segera setelah attack pertama. Semakin panjang nilainya, semakin lama waktu decay.
⑥	Footage	Menentukan bunyi dasar Organ Flutes.

**4** Jika perlu, sentuh  (Effect) kemudian atur parameter yang berkaitan dengan Effects dan EQ.

Parameter sama seperti dalam tampilan Effect dan tampilan EQ pada bab sebelumnya “Mengedit Voice (Voice Edit)” ([halaman 49](#)).

**5** Sentuh  (Save) untuk menyimpan Organ Flutes Voice yang telah dibuat.

**PEMBERITAHUAN**

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

**CATATAN**

Jika Anda ingin mengedit Voice lain, sentuh nama Voice di bagian atas tampilan Voice Edit untuk memilih bagian keyboard. Atau, tekan salah satu tombol PART SELECT untuk memilih ke bagian mana akan menerapkan Voice yang diinginkan, konfirmasi nama Voice di bagian atas tampilan Voice Edit, buat pengeditan sebagaimana yang diinginkan, kemudian lakukan operasi Simpan.

### Daftar Isi

Membuat Multi Pad melalui MIDI (Multi Pad Creator—MIDI Multi Pad Recording).....	52
• Multi Pad—Perekaman Realtime melalui MIDI .....	52
• Multi Pad—Perekaman Langkah melalui MIDI .....	54
Membuat Multi Pad dengan file Audio (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad) .....	54
• Memainkan Audio Link Multi Pad .....	55
Mengedit Multi Pad.....	56

## Membuat Multi Pad melalui MIDI (Multi Pad Creator—MIDI Multi Pad Recording)

Fitur ini memungkinkan Anda membuat frasa Multi Pad orisinal sendiri, juga memungkinkan Anda mengedit frasa Multi Pad yang ada untuk membuatnya sendiri. Sebagaimana pada perekaman Lagu MIDI, MIDI Multi Pad Recording menyediakan Perekaman Realtime dan Perekaman Langkah. Walau demikian, pada MIDI Multi Pad Recording, setiap Multi Pad terdiri dari satu channel saja dan beberapa fungsi perekaman praktis seperti Punch In/Out tidak tersedia.

### Multi Pad—Perekaman Realtime melalui MIDI

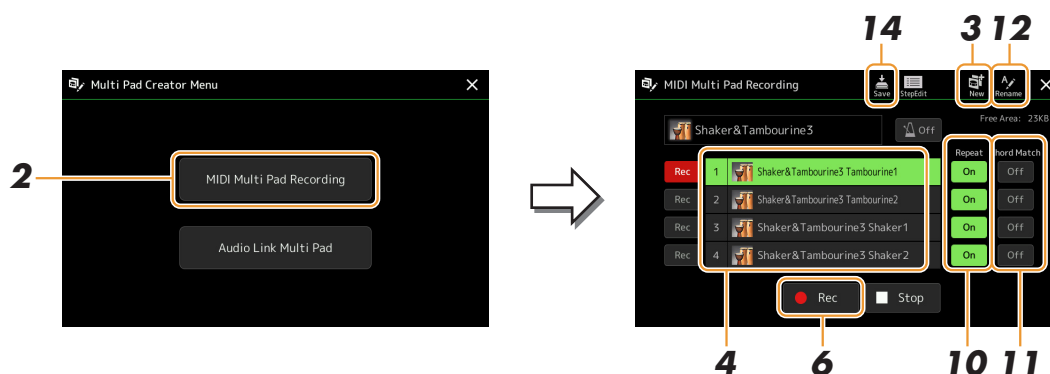
Sebelum memulai operasi, perhatikan hal-hal berikut:

- Karena hanya permainan bagian Right 1 yang akan direkam sebagai frasa Multi Pad, maka Anda harus memilih Voice yang diinginkan untuk bagian Right 1 terlebih dahulu.
- Super Articulation Voice dan Organ Flutes Voice tidak dapat digunakan untuk Perekaman Multi Pad. Jika salah satu dari Voice ini diatur untuk bagian Right 1, maka akan digantikan dengan Grand Piano Voice saat perekaman.
- Karena perekaman dapat dilakukan bersama dan disinkronkan dengan Style playback, maka Anda harus memilih Style yang diinginkan terlebih dahulu. Walau demikian, ingatlah bahwa Style tidak akan direkam.

**1** Jika Anda ingin membuat Multi Pad baru di Bank yang ada, pilih Bank Multi Pad yang diinginkan melalui tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT].

Jika Anda ingin membuat Multi Pad baru di Bank baru yang kosong, maka langkah ini tidak diperlukan.

**2** Panggil tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording].





**3** Jika Anda ingin membuat Multi Pad baru di Bank baru yang kosong, sentuh  (New).

**4** Sentuh untuk memilih Multi Pad tertentu untuk perekaman.

**5** Jika perlu, pilih Voice yang diinginkan melalui tombol PART SELECT [RIGHT 1].

Setelah memilih Voice, tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

**6** Tekan tombol [●] (Rec) untuk masuk ke status siap merekam bagi Multi Pad yang dipilih di langkah 4.

#### CATATAN

Untuk membatalkan perekaman, sentuh lagi [●] (Rec) sebelum melanjutkan ke langkah 7.

**7** Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.

Untuk memastikan bahwa rekaman Anda akan sinkron dengan tempo, tekan tombol [Metronome] untuk mengaktifkan metronom.

Jika Anda ingin menyisipkan diam sebelum frasa sesungguhnya, tekan STYLE CONTROL [START/STOP] untuk memulai Perekaman maupun playback irama (Style saat ini). Ingatlah bahwa bagian irama dari Style saat ini akan dimainkan kembali selama perekaman walaupun irama itu tidak akan direkam.

#### Not yang direkomendasikan untuk frasa Pencocokan Chord

Jika Anda bermaksud untuk membuat sebuah frasa Pencocokan Chord, gunakan not C, D, E, G, A, dan B, atau dengan kata lain, mainkan frasa dalam kunci C mayor. Ini memastikan bahwa frasa tersebut akan tetap konstan dan cocok secara harmonis, chord apa pun yang Anda mainkan di bagian tangan kiri pada keyboard.



C = Not chord  
C, R = Not yang direkomendasikan

**8** Hentikan perekaman.

Tekan tombol MULTI PAD CONTROL [STOP] atau tombol STYLE CONTROL [START/STOP] untuk menghentikan perekaman bila Anda telah selesai memainkan frasa tersebut.

**9** Dengarkan kembali frasa yang baru direkam, dengan menekan tombol MULTI PAD CONTROL [1]–[4] yang sesuai. Untuk merekam kembali frasa, ulangi langkah-langkah 6–8.

**10** Sentuh Repeat [On]/[Off] setiap pad untuk mengaktifkan/menonaktifkannya.

Jika parameter Repeat aktif untuk pad yang dipilih, playback pad yang bersangkutan akan berlanjut hingga tombol MULTI PAD CONTROL [STOP] ditekan. Bila Anda menekan sebuah Multi Pad yang telah diaktifkan Repeat-nya selama playback Lagu atau Style, playback akan mulai dan berulang secara sinkron bersama ketukan.


Jika parameter Repeat dinonaktifkan untuk pad yang dipilih, playback cuma dimainkan kembali sekali dan akan berakhir secara otomatis begitu mencapai akhir frasa.

**11** Sentuh Pencocokan Chord [On]/[Off] setiap pad untuk mengaktifkan/menonaktifkannya.

Jika parameter Pencocokan Chord diaktifkan untuk pad yang dipilih, pad yang bersangkutan akan dimainkan kembali sesuai dengan chord yang ditetapkan di bagian chord keyboard yang dihasilkan dengan mengaktifkan [ACMP], atau ditetapkan di bagian LEFT keyboard yang dihasilkan dengan mengaktifkan [LEFT] (bila [ACMP] nonaktif).

**12** Sentuh  (Rename), kemudian masukkan nama yang diinginkan untuk setiap Multi Pad.


**13** Jika Anda ingin merekam Multi Pad lainnya, ulangi langkah-langkah 4–12.

**14** Sentuh  (Save) untuk menyimpan Multi Pad, kemudian simpan data Multi Pad sebagai sebuah Bank yang berisi set empat Pad.

#### PEMBERITAHUAN

Data Multi Pad yang telah diedit akan hilang jika Anda memilih Bank Multi Pad lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## Multi Pad—Perekaman Langkah melalui MIDI

Perekaman Langkah dapat dilakukan di halaman Step Edit. Setelah memilih sebuah Multi Pad dalam langkah 4 pada [halaman 53](#), sentuh  (Step Edit) untuk memanggil halaman Step Edit.

Halaman Step Edit akan menunjukkan Daftar Aktivitas, yang memungkinkan Anda merekam not dengan pengaturan waktu yang benar-benar akurat. Prosedur Perekaman Langkah ini pada dasarnya sama seperti untuk Perekaman Lagu MIDI ([halaman 77](#)), dengan pengecualian hal-hal berikut:

- Di Multi Pad Creator, hanya aktivitas kanal dan pesan Eksklusif Sistem yang dapat dimasukkan. Aktivitas Chord dan Lirik tidak tersedia. Anda dapat beralih di antara dua jenis Daftar Aktivitas dengan menyentuh [Ch]/[SysEx].

## Membuat Multi Pad dengan file Audio (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad)

Anda dapat membuat Multi Pad baru dengan membuat link berisi file audio (format WAV: laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit) dalam drive User dan flash-drive USB ke setiap Multi Pad. File audio (WAV) bisa berupa data yang telah Anda rekam pada instrumen ini serta file audio yang dijual bebas. Multi Pad yang ditautkan dengan file audio disebut Audio Link Multi Pad. Audio Link Multi Pad baru dapat disimpan ke drive User atau flash-drive USB.

### CATATAN

File audio tidak dapat ditautkan ke MIDI Multi Pad.

- 1** Jika Anda ingin menggunakan file audio (WAV) dalam flash-drive USB, hubungkan flash-drive USB berisi data ke terminal [USB TO DEVICE].

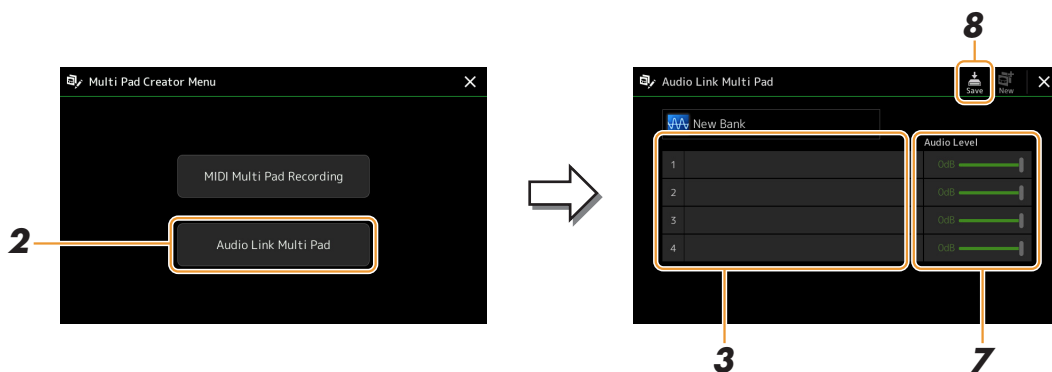
### CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” dalam Panduan untuk Pemilik.

- 2** Panggil tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad].

### CATATAN

Tampilan juga dapat dipanggil dari [Menu] pada tampilan Multi Pad Selection.



### CATATAN


Jika sebuah Audio Link Multi Pad telah dipilih ketika Anda memanggil tampilan Audio Link Multi Pad, link akan dibuat untuk Pad pilihan yang muncul. Untuk membuat Pad baru, pastikan menyentuh [New]. Jika tidak, Anda tinggal memilih kembali link tersebut dalam Audio Link Multi Pad yang telah dipilih.

- 3** Sentuh untuk memilih Pad yang diinginkan.

Tampilan Pemilihan File Audio akan muncul.

## 4 Pilih file audio yang diinginkan.

### Untuk mengonfirmasi informasi file audio yang dipilih

Dengan menyentuh  (Menu) kemudian [Song Information] pada tampilan Pemilihan File, Anda dapat mengonfirmasi informasi (nama judul, laju bit, dan laju sampel, dsb.).

## 5 Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Audio Link Multi Pad.

## 6 Jika Anda ingin menautkan file audio lain ke pad lain, ulangi langkah-langkah 3 hingga 5.

## 7 Jika diinginkan, sesuaikan tingkat volume setiap file audio dengan menyentuh slider Audio Level.

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

## 8 Sentuh (Save) untuk menyimpan Multi Pad, kemudian simpan data Audio Link Multi Pad sebagai sebuah Bank yang berisi set empat Pad.

### **PEMBERITAHUAN**

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

## 9 Tekan tombol MULTI PAD CONTROL [SELECT] untuk memeriksa Audio Link Multi Pad baru dalam tampilan Pemilihan Bank Multi Pad.

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

### Jika Anda ingin mengubah pengaturan Link:

Pilih Audio Link Multi Pad yang diinginkan, kemudian jalankan operasi yang sama dengan di langkah 2 hingga 9.

## Memainkan Audio Link Multi Pad

Anda dapat memainkan Multi Pad yang telah ditetapkan file audio dengan memilihnya di drive User atau USB pada tampilan Pemilihan Bank Multi Pad. Walaupun Anda dapat memainkan melalui operasi yang sama seperti Multi Pad yang tidak memiliki tautan dengan file audio, perhatikan batasan berikut.

- Pastikan menghubungkan memori flash-drive USB berisi file audio yang bersangkutan.
- Playback pengulangan otomatis tidak tersedia.
- Chord Match (Pencocokan Chord) tidak dapat diterapkan.

### **CATATAN**

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

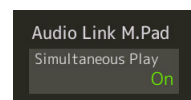
### Mengaktifkan/menonaktifkan sekaligus beberapa playback Audio Link Multi Pad

Anda dapat mengatur apakah instrumen akan memainkan kembali sekaligus beberapa Audio Link Multi Pad atau tidak, melalui parameter berikut:

#### **MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]**

Audio Link M.Pad “Simultaneous Play”

- **On:** Beberapa Pad sekaligus dapat dimainkan kembali. Sekalipun Anda memulai playback Pad lain, Pad yang sudah ada dalam playback tidak akan berhenti.
- **Mati:** Hanya satu memainkan satu Pad untuk setiap kalinya. Playback bersifat eksklusif, jadi jika Anda memulai playback Pad lain, Pad yang sudah ada dalam playback akan berhenti.



## Mengedit Multi Pad

Anda dapat mengelola (mengganti nama, menyalin, menempelkan, dan menghapus) Bank Multi Pad yang dibuat dan setiap Multi Pad dimiliki oleh Bank. Untuk mengetahui instruksi tentang file Bank Multi Pad, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik. Bagian ini membahas cara mengelola setiap Multi Pad.

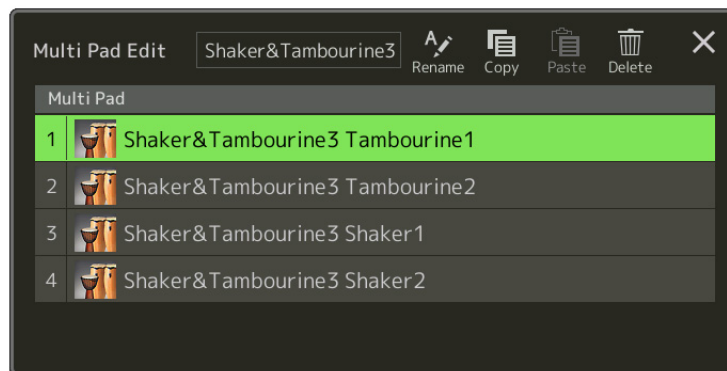
### 1 Pilih Bank Multi Pad berisi Multi Pad yang akan diedit.

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

#### CATATAN

Jika Anda memilih sebuah Preset Multi Pad Bank kemudian mengedit Multi Pad, pastikan menyimpan editan Anda ke drive User sebagai User Bank.

### 2 Pada tampilan Pemilihan Bank Multi Pad, sentuh (Menu) kemudian [Multi Pad Edit] untuk memanggil jendela Multi Pad Edit.




### 3 Pilih Multi Pad tertentu yang akan diedit.

### 4 Edit Pad yang dipilih.

Rename	Mengubah nama setiap Multi Pad.
Copy	Menyalin Multi Pad yang dipilih (lihat di bawah).
Paste	Menempelkan Multi Pad yang disalin.
Delete	Menghapus Multi Pad yang dipilih.

#### Menyalin Multi Pad

- 1 Pilih Multi Pad yang akan disalin dalam langkah 4 di atas.
- 2 Sentuh [Copy].  
Multi Pad yang dipilih akan disalin ke clipboard.
- 3 Pilih lokasi tujuan.  
Jika Anda ingin menyalin Pad yang dipilih ke bank lain, pilih bank yang diinginkan pada tampilan Pemilihan Bank Multi Pad, panggil jendela Multi Pad Edit melalui  (Menu), kemudian pilih tujuan.
- 4 Sentuh [Paste] untuk menjalankan operasi Salin.

#### CATATAN

MIDI pad dan Audio pad tidak boleh ada dalam bank yang sama.

### 5 Simpan Bank saat ini yang berisi Multi Pad yang telah diedit.

Tekan tombol [EXIT] untuk memanggil jendela konfirmasi, sentuh [Save] untuk memanggil drive User, kemudian sentuh [Save here] untuk menjalankan operasi Simpan. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Pengoperasian Dasar” di Panduan untuk Pemilik.

## Daftar Isi

Membuat Daftar Lagu untuk Playback .....	57
Menggunakan Mode Playback Pengulangan.....	58
Mengedit Pengaturan Notasi Musik (Skor) .....	59
• Pengaturan Putar .....	59
• Pengaturan Tampilan.....	60
• Pengaturan Detail.....	60
Menampilkan Lirik dan Mengatur Tampilan .....	61
Menampilkan Teks dan Mengatur Tampilan .....	62
Menggunakan Fitur Pengiring Otomatis dengan Playback Lagu MIDI .....	63
Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Channel Lagu MIDI .....	64
Pengaturan yang Berkaitan dengan Playback Lagu.....	65
• Guide—Latihan Keyboard dan Vokal Menggunakan Fungsi Guide .....	65
• Part Ch .....	66
• Lyrics.....	66
• Play .....	66

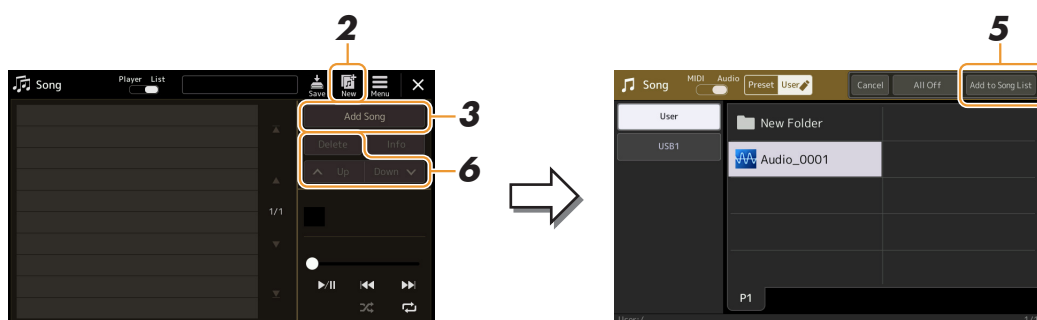
## Membuat Daftar Lagu untuk Playback

Dengan menambahkan Lagu favorit ke Daftar Lagu, Anda dapat menyusun Lagu yang diinginkan untuk dimainkan kembali terus menerus, dalam urutan yang Anda tetapkan.

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

Pastikan bahwa mode Daftar Lagu dipilih.

### 2 Sentuh (New) untuk membuat Daftar Lagu baru.



### 3 Sentuh [Add Song] untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.

### 4 Sentuh nama Lagu yang diinginkan untuk menambahkan Lagu yang dipilih ke Daftar Lagu.

Untuk memilih dari Lagu Audio, sentuh [Audio].

Untuk memilih dari Lagu MIDI, sentuh [MIDI].

Jika Anda ingin menambahkan semua Lagu dalam folder yang dipilih, sentuh [Select All].

## 5 Sentuh [Add to Song List] untuk menambahkan ke daftar.

Lagu yang dipilih akan diperlihatkan pada tampilan Playback Lagu.

## 6 Jika perlu, edit Daftar Lagu tersebut.

- **Delete:** Menghapus Lagu yang dipilih dari daftar.
- **Up:** Memindah Lagu yang dipilih ke atas dalam daftar.
- **Down:** Memindah Lagu yang dipilih ke bawah dalam daftar.

## 7 Sentuh (Save) untuk menyimpan Daftar Lagu.

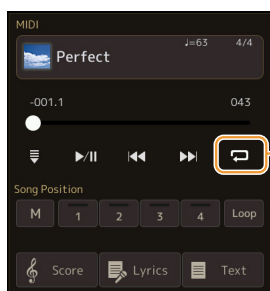
### **PEMBERITAHUAN**

Daftar Lagu yang dibuat akan hilang jika Anda memilih Daftar Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

## Menggunakan Mode Playback Pengulangan

Dari tampilan Playback Lagu yang dipanggil melalui tombol [SONG], Anda dapat mengatur cara mengulangi playback Lagu saat ini.

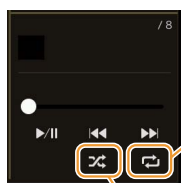
### Mode Pemutar Lagu






(Umum untuk Lagu MIDI dan Lagu Audio)


Mengaktifkan atau menonaktifkan mode Ulangi Satu. Bila diaktifkan, Lagu yang dipilih akan dimainkan kembali berulang-ulang.

### Mode Daftar Lagu



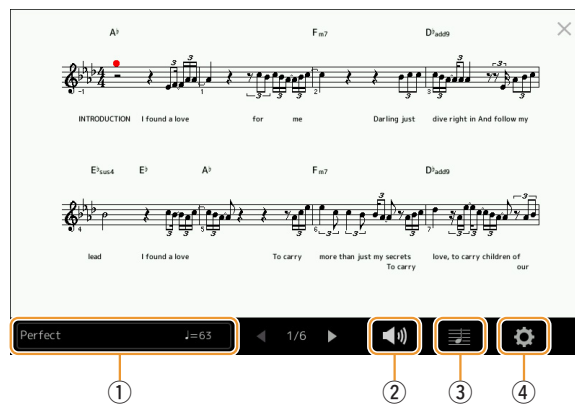
Menyentuh di sini akan mengalihkan ke mode Ulangi.

-  (**Off**): Mode Ulangi nonaktif. Semua Lagu dalam Daftar Lagu yang dipilih akan dimainkan kembali sekali, dan playback berhenti secara otomatis di akhir Lagu terakhir dalam daftar.
-  (**All Repeat**): Semua Lagu dalam Daftar Lagu yang dipilih akan dimainkan kembali berulang-ulang.
-  (**Single Repeat**): Hanya Lagu yang dipilih yang akan dimainkan kembali berulang-ulang.

Mengaktifkan  (**Shuffle**) akan mengacak urutan Lagu dalam Daftar Lagu yang dipilih. Menonaktifkannya akan mengatur ulang ke urutan aslinya.

## Mengedit Pengaturan Notasi Musik (Skor)

Pilih Lagu MIDI dalam mode Pemutar Lagu pada tampilan Playback Lagu, kemudian sentuh [Score] untuk memanggil notasi musik Lagu MIDI saat ini. Anda dapat mengubah tanda notasi sebagaimana yang diinginkan agar cocok dengan preferensi pribadi Anda.



①	Menunjukkan nama Lagu saat ini. Nilai tempo juga diperlihatkan di ujung kanan. Jika Anda ingin mengubah Lagu, sentuh nama Lagu untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.
②	Untuk mengatur parameter yang terkait dengan Bagian playback Lagu MIDI. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Pengaturan Putar” ( <a href="#">halaman 59</a> ).
③	Untuk mengatur parameter tanda notasi, termasuk ukuran notasi, tampilan chord, dsb. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Pengaturan Tampilan” ( <a href="#">halaman 60</a> ).
④	Untuk mengatur parameter detail yang terkait dengan tanda notasi. Lihat “Pengaturan Detail” ( <a href="#">halaman 60</a> ).

### CATATAN


Tampilan Score juga dapat dipanggil melalui [MENU] → [Score].



## Pengaturan Putar

Dari tampilan yang dipanggil melalui (Play Setting), Anda dapat mengatur parameter yang terkait dengan playback Lagu MIDI saat ini.

Extra	Mengaktifkan atau menonaktifkan playback semua Channel, kecuali untuk channel yang ditetapkan ke Bagian Tangan Kiri dan Bagian Tangan Kanan yang diterangkan di bawah.
Left	Mengaktifkan atau menonaktifkan playback untuk Bagian Tangan Kiri, ke mana Anda dapat menetapkan channel yang diinginkan pada tampilan Song Setting (Pengaturan Lagu) ( <a href="#">halaman 66</a> ).
Right	Mengaktifkan atau menonaktifkan playback untuk Bagian Tangan Kanan, ke mana Anda dapat menetapkan channel yang diinginkan pada tampilan Song Setting (Pengaturan Lagu) ( <a href="#">halaman 66</a> ).
Guide	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Guide (Panduan). Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 65</a> .

## Pengaturan Tampilan

Dari tampilan yang dipanggil melalui  (View Setting), Anda dapat mengatur parameter yang terkait dengan tampilan notasi.

Size	Mengubah ukuran notasi.
Left	Mengaktifkan atau menonaktifkan tanda notasi tangan kiri. Jika tanda “-” muncul di parameter ini dan tidak tersedia, masuklah ke tampilan “Pengaturan Detail” ( <a href="#">halaman 60</a> ), kemudian atur Left Ch ke channel selain “Auto”. Atau, pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch], kemudian atur Left ke channel selain “Off” ( <a href="#">halaman 66</a> ).   <b>CATATAN</b> Baik Right (di bawah) maupun Left tidak dapat dinonaktifkan pada saat bersamaan.
Right	Mengaktifkan atau menonaktifkan tanda notasi tangan kanan.   <b>CATATAN</b> Baik Right maupun Left (di atas) tidak dapat dinonaktifkan pada saat bersamaan.
Chord	Mengaktifkan atau menonaktifkan tanda chord. Jika Lagu saat ini tidak berisi data chord, maka tidak ada informasi chord yang diperlihatkan sekalipun ini dicentang.
Lyrics	Mengaktifkan atau menonaktifkan tanda Lirik. Jika Lagu saat ini tidak berisi data lirik, maka tidak ada lirik yang diperlihatkan sekalipun ini dicentang. Jika Lagu berisi aktivitas Pedal, menyentuh di sini akan membuat beralih ke “Lyrics” dan “Pedal”. Bila “Pedal” dicentang, aktivitas Pedal akan diperlihatkan sebagai ganti Lirik pada tampilan.
Note	Mengaktifkan atau menonaktifkan tanda nama Not. Bila ini dicentang, setiap nama not akan diperlihatkan di sisi kiri setiap not. Jika Lagu berisi aktivitas Fingering, menyentuh di sini akan membuat beralih ke “Note” dan “Fingering”. Bila “Fingering” dicentang, aktivitas Fingering akan diperlihatkan sebagai ganti nama Not pada tampilan.
Color	Bila ini dicentang, not di tampilan akan muncul dengan warna pengenalan (C: merah, D: kuning, E: hijau, F: oranye, G: biru, A: ungu, dan B: abu-abu).

## Pengaturan Detail

Dari tampilan yang dipanggil melalui  (Detail Setting), Anda dapat mengatur parameter lebih detail.

Right Ch	Menentukan channel MIDI mana dalam data Lagu MIDI yang digunakan untuk bagian tangan kanan/bagian tangan kiri. Pengaturan ini mengembalikan ke “Auto” bila dipilih Lagu yang berbeda. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto:</b> Channel MIDI dalam data Lagu MIDI untuk bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri ditetapkan secara otomatis — sehingga mengatur setiap bagian ke channel yang telah ditetapkan pada Part Ch (<a href="#">halaman 66</a>) pada tampilan Song Setting.</li> <li>• <b>1–16:</b> Menetapkan channel MIDI (1–16) yang ditetapkan ke setiap bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri.</li> <li>• <b>Off (Left Ch saja):</b> Tidak ada penetapan channel. Ini menonaktifkan tampilan notasi tangan kiri.</li> </ul>
Left Ch	
Key Signature	Memungkinkan Anda memasukkan Key Signature di posisi berhenti saat ini untuk Lagu MIDI. Pengaturan ini berguna untuk Lagu yang telah Anda rekam bersama perubahan kunci, sehingga perubahan tanda notasi dicerminkan dengan benar dalam notasi.
Quantize	Ini memberi Anda kontrol atas resolusi not dalam notasi, yang memungkinkan Anda mengubah atau mengoreksi pengaturan waktu semua not yang ditampilkan sehingga tersusun ke nilai not tertentu. Pastikan untuk memilih nilai not terkecil yang digunakan dalam Lagu.
Note Name	Memilih jenis nama not yang ditunjukkan di sebelah kiri not dalam notasi dari tiga jenis berikut. Pengaturan yang ada di sini tersedia bila parameter Note dalam “Pengaturan Tampilan” dicentang. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A, B, C:</b> Nama not ditunjukkan berupa huruf (C, D, E, F, G, A, B).</li> <li>• <b>Fixed Do:</b> Nama not ditandai dalam solfeggio dan berbeda menurut bahasa yang dipilih.</li> <li>• <b>Movable Do:</b> Nama not ditandai dalam solfeggio sesuai dengan interval tangga nada, dan dengan sendirinya bersifat relatif terhadap kunci. Not nada dasar ditandai dengan Do. Misalnya, di kunci G mayor, not nada dasar “Sol” akan ditandai dengan “Do”. Sebagaimana dengan “Fixed Do”, tandanya berbeda-beda, tergantung bahasa yang dipilih.</li> </ul>



# Menampilkan Lirik dan Mengatur Tampilan

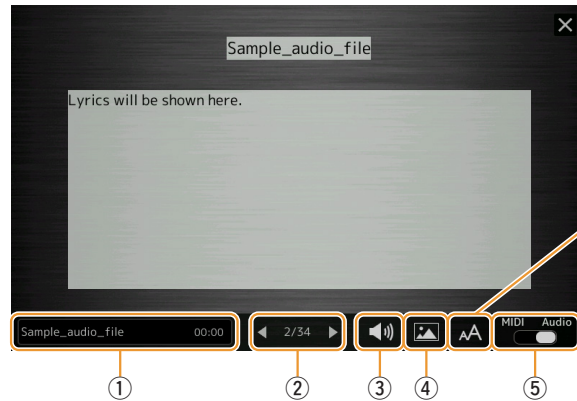
Tidak hanya Lagu MIDI, Lagu Audio juga dapat menampilkan lirik, jika Lagu tertentu berisi data lirik yang kompatibel.

**1** Pilih sebuah Lagu dalam mode Pemutar Lagu pada tampilan Playback Lagu.

**2** Sentuh [Lyrics] untuk memanggil tampilan Lirik.

Jika Lagu berisi data lirik yang kompatibel, lirik tersebut akan diperlihatkan pada tampilan. Saat Lagu dimainkan kembali, warna lirik akan berubah, yang menunjukkan posisi saat ini.

**3** Jika perlu, buat pengaturan yang diinginkan.



**CATATAN**

Tampilan Lirik juga dapat dipanggil melalui [MENU] → [Lyrics].

**CATATAN**

Jika lirik tidak jelas atau tidak terbaca, Anda mungkin dapat mengatasinya dengan mengubah pengaturan Lyrics Language pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].

Untuk Lagu Audio, ini memungkinkan Anda memilih jenis font dari "Medium" atau "Proportional Medium".

①	Menunjukkan nama Lagu saat ini. Jika Anda ingin mengubah Lagu, sentuh nama Lagu di sini untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu. Untuk Lagu MIDI, nomor hitungan saat ini akan diperlihatkan di ujung kanan. Untuk Lagu Audio, waktu tempuh akan diperlihatkan di ujung kanan.
②	Menunjukkan halaman saat ini dan halaman keseluruhan. Jika Anda ingin memeriksa lirik keseluruhan, sentuh [◀] atau [▶] bila Lagu berhenti. <b>CATATAN</b> Bergantung pada Lagu, halaman tidak dapat diubah dengan menyentuh [◀]/[▶].
③	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MIDI Song:</b> Memungkinkan Anda mengatur parameter yang terkait dengan Bagian playback Lagu MIDI. Untuk mengetahui detailnya, lihat "Pengaturan Putar" (halaman 59).</li> <li>• <b>Audio Song:</b> Memungkinkan Anda mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Penghilang Suara Vokal. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan untuk Pemilik.</li> </ul>
④	Memungkinkan Anda mengubah gambar latar belakang tampilan Lirik dan tampilan Teks. Seperti halnya beragam gambar yang disediakan dalam tab Preset, Anda dapat memilih file gambar aslinya (file bitmap yang tidak melebihi 800 x 480 piksel) dalam flash-drive USB. File gambar aslinya dapat disalin dari flash-drive USB ke memori internal User. <b>CATATAN</b> Pengaturan yang ada di sini juga berlaku pada tampilan Teks.
⑤	Memungkinkan Anda mengganti tampilan Lirik antara Lagu MIDI dan Lagu Audio.

### Prioritas data Lirik Lagu Audio (file MP3)

Saat menampilkan data lirik Lagu Audio (file MP3), hanya satu jenis data (sesuai dengan urutan prioritas di bawah) yang diperlihatkan:

- 1) File CDG (\*.cdg) dengan nama file MP3 yang sama dalam folder yang sama.
- 2) Lirik dalam file MP3 dengan tag LYRICSBEGIN.
- 3) Lirik dalam file MP3 dengan tag SLT/SYLT.
- 4) Lirik dalam file MP3 dengan tag ULT/USLT.
- 5) File teks (\*.txt) dengan nama file MP3 yang sama dalam folder yang sama.

# Menampilkan Teks dan Mengatur Tampilan

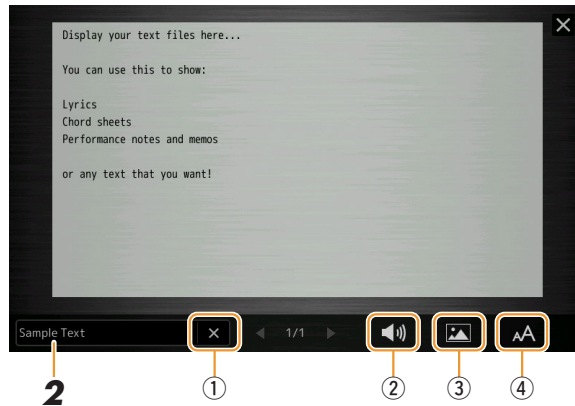
Anda dapat melihat file teks (.txt) yang dibuat dengan menggunakan komputer pada tampilan instrumen. Fitur ini memungkinkan beragam kemudahan yang berguna, seperti menampilkan lirik, nama chord, dan not teks.

## 1 Dalam mode Pemutar Lagu pada tampilan Playback Lagu, sentuh [Text] untuk memanggil tampilan Teks.

### CATATAN

Tampilan Teks juga dapat dipanggil melalui [MENU] → [Text Viewer].

## 2 Sentuh sudut kiri bawah pada tampilan untuk memanggil tampilan Pemilihan File Teks.



Pada tampilan Pemilihan File, Anda dapat memilih file teks dalam flash-drive USB atau data teks yang disalin ke memori internal User.


## 3 Pilih file teks yang diinginkan, dan tutup tampilan Pemilihan File untuk memperlihatkan teks di tampilan.

Jika teks melebar ke beberapa halaman, Anda dapat menggulir teks keseluruhan dengan menyentuh [◀] atau [▶], yang diperlihatkan di bagian kanan dan kiri halaman.

### CATATAN

- Tanda ganti baris dimasukkan secara otomatis di instrumen. Jika kalimat tidak ditampilkan seutuhnya karena keterbatasan ruang layar, masukkan tanda ganti baris secara manual dengan menggunakan editor teks Anda, dsb. terlebih dahulu.
- Informasi tentang pemilihan File Teks dapat direkam ke Memori Registrasi. Untuk mengetahui detailnya, lihat Panduan untuk Pemilik.

## 4 Jika perlu, buat pengaturan yang diinginkan.

①	Mengosongkan teks dari tampilan. Operasi ini tidak menghapus file teks itu sendiri, melainkan cuma mengosongkan tampilan dari file teks yang ada.
②	Memungkinkan Anda mengatur parameter yang terkait dengan Bagian playback Lagu MIDI. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Pengaturan Putar” (halaman 59).
③	Memungkinkan Anda mengubah gambar latar belakang tampilan Lirik dan tampilan Teks. Seperti halnya beragam gambar yang disediakan dalam tab Preset, Anda dapat memilih file gambar asli (file bitmap yang tidak melebihi 800 x 480 piksel) dalam flash-drive USB. File gambar asli dapat disalin dari flash-drive USB ke memori internal User.   <b>CATATAN</b> Pengaturan yang ada di sini juga berlaku pada tampilan Lirik.
④	Memungkinkan Anda memilih jenis atau ukuran font. “Small”, “Medium”, atau “Large” menjaga lebar setiap karakter tetap sama, dan cocok untuk menampilkan lirik dengan nama chord di atas, dsb. “Proportional Small”, “Proportional Medium”, dan “Proportional Large” cocok untuk menampilkan lirik tanpa nama chord atau catatan penjelasan.

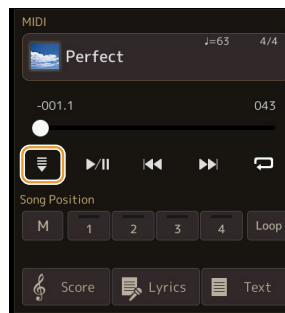
### CATATAN

Jika teks tidak jelas atau tidak terbaca, Anda mungkin dapat mengatasinya dengan mengubah pengaturan System Language (Bahasa Sistem) pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [System].

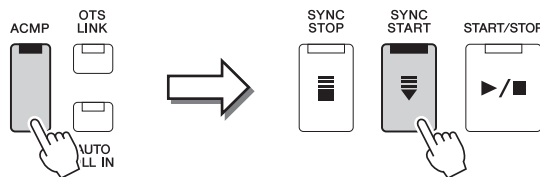
## Menggunakan Fitur Pengiring Otomatis dengan Playback Lagu MIDI

Saat memainkan kembali sebuah Lagu MIDI dan Style pada waktu yang sama, channel 9-16 di data Lagu akan diganti dengan channel Style—sehingga memungkinkan Anda memainkan sendiri bagian pengiring Lagu. Cobalah memainkan chord bersama playback Lagu seperti yang ditampilkan dalam instruksi di bawah.

- 1** Pilih sebuah Style.
- 2** Pilih sebuah Lagu MIDI.
- 3** Dalam mode Pemutar Lagu pada tampilan Playback Lagu, sentuh  (Synchro Start) untuk mengaktifkan start tersinkron untuk Lagu.



- 4** Tekan tombol [ACMP] untuk mengaktifkan fungsi pengiring otomatis, kemudian tekan tombol STYLE CONTROL [SYNC START] untuk mengaktifkan start tersinkron untuk pengiring.



- 5** Tekan tombol STYLE CONTROL [START/STOP] atau mainkan chord di bagian chord.

Lagu dan Style mulai dimainkan. Bila Anda memainkan chord, mengaktifkan “Chord” pada tampilan Score ([halaman 60](#)) akan memungkinkan Anda untuk melihat informasi chord.

Bila playback Lagu dihentikan, Style playback juga ikut berhenti.

### CATATAN

Saat memainkan kembali sebuah Lagu dan Style pada saat bersamaan, nilai tempo yang telah diatur dalam Lagu akan digunakan secara otomatis.

### CATATAN

Fungsi Style Retrigger ([halaman 119](#)) tidak dapat digunakan selama playback Lagu.

## Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Channel Lagu MIDI

Sebuah Lagu MIDI terdiri 16 channel terpisah. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan secara independen setiap channel playback Lagu yang dipilih pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Channel On/Off].



Jika Anda ingin memainkan kembali satu channel tertentu saja (solo playback), sentuh dan tahan pada channel yang diinginkan hingga warnanya berubah ungu. Untuk membatalkan solo, tinggal sentuh lagi channel (ungu) tersebut.

### CATATAN

Biasanya, setiap bagian direkam ke channel berikut.

- **Channel 1–4:** bagian keyboard (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- **Channel 5–8:** bagian Multi Pad
- **Channel 9-16:** bagian Style

### CATATAN

Anda juga dapat mengaktifkan/menonaktifkan channel pada tampilan Mixer.

### Untuk mengubah Voice setiap channel:

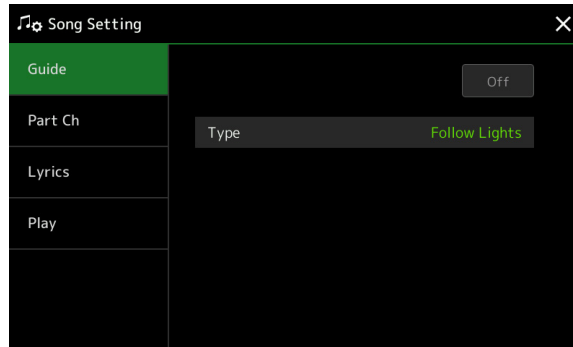
Sentuh ikon instrumen di bawah channel yang diinginkan untuk memanggil tampilan Voice Selection, kemudian pilih Voice yang diinginkan.

## Pengaturan yang Berkaitan dengan Playback Lagu

Anda dapat membuat beragam pengaturan untuk Playback Lagu, pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Song Setting].

### CATATAN

Tampilan juga dapat dipanggil dari [Menu] pada Pemutar Lagu atau tampilan Pemilihan Lagu.



## Guide—Latihan Keyboard dan Vokal Menggunakan Fungsi Guide

4

Playback Lagu

Dengan fungsi Guide, instrumen menunjukkan pengaturan waktu yang Anda perlukan untuk memainkan not di tampilan Skor agar mudah mempelajari. Juga saat Anda menyanyi bersama playback Lagu MIDI dengan menggunakan mikrofon yang terhubung, Anda dapat menyesuaikan pengaturan waktu playback Lagu MIDI agar selaras dengan olah vokal Anda secara manual dengan menggunakan keyboard.

- 1 Pilih sebuah Lagu MIDI dan panggil tampilan Score ([halaman 59](#)).
- 2 Buat pengaturan Guide pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Song Setting] → [Guide].

On/Off	Aktifkan ini untuk menggunakan fungsi Guide. Fungsi ini juga dapat diaktifkan/dinonaktifkan dari jendela “Pengaturan Putar” tampilan Score ( <a href="#">halaman 59</a> ).
Type	Menentukan jenis Guide. <b>Menu Guide untuk latihan keyboard</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Follow Lights:</b> Bila ini dipilih, playback Lagu akan berhenti sebentar, menunggu Anda memainkan not dengan benar. Bila Anda memainkan not yang benar, playback Lagu akan dilanjutkan. Follow Lights dibuat untuk seri Yamaha Clavinova. Fungsi ini digunakan untuk keperluan berlatih, dengan lampu bawaan pada keyboard yang menunjukkan not yang akan dimainkan. Walaupun PSR-SX900/SX700 tidak memiliki lampu ini, Anda dapat menggunakan fungsi yang sama dengan mengikuti petunjuk di notasi yang ditampilkan bersama fungsi Song Score.</li><li>• <b>Any Key:</b> Dengan fungsi ini, Anda dapat memainkan melodi Lagu cukup dengan menekan satu kunci (boleh saja sembarang kunci) pada waktunya bersama irama. Playback Lagu berhenti sebentar dan menunggu Anda memainkan kunci apa saja. Tinggal mainkan kunci di keyboard pada waktunya bersama musik dan playback Lagu akan dilanjutkan.</li><li>• <b>Your Tempo:</b> Sama seperti Follow Lights, hanya saja playback Lagu mencocokkan kecepatan Anda memainkan.</li></ul> <b>Menu Guide untuk bernyanyi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Karao-Key:</b> Fungsi ini memungkinkan Anda mengontrol pengaturan waktu playback Lagu cukup dengan satu jari, selagi Anda bernyanyi. Fungsi ini berguna untuk nyanyian pada permainan Anda sendiri. Playback Lagu akan berhenti sebentar, menunggu Anda bernyanyi. Tinggal mainkan kunci apa saja di keyboard (memainkan keyboard tidak akan mengeluarkan suara) playback Lagu akan dilanjutkan.</li></ul>

**3** Kembali ke tampilan Score dengan menekan tombol [EXIT] berulang-ulang, jika perlu.

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

Latih permainan keyboard atau nyanyian bersama jenis Guide yang dipilih di langkah 2.

**5** Mainkan keyboard bersama playback Lagu.

 **CATATAN**

Pengaturan Guide dapat disimpan sebagai bagian dari data Lagu (halaman 73). Bila nanti Anda memilih Lagu yang telah disimpan, pengaturan Guide yang bersangkutan juga akan dipanggil.

## Part Ch

Right	Menentukan channel yang ditetapkan ke bagian tangan kanan.
Left	Menentukan channel yang ditetapkan ke bagian tangan kiri.
Auto Set	Bila diatur ke “On”, ini secara otomatis mengatur channel MIDI yang benar untuk bagian tangan kiri dan kanan yang telah terprogram dalam data Lagu yang tersedia secara komersial. Biasanya, ini diatur ke “On”.

## Lyrics

Language	<p>Menentukan bahasa lirik yang ditampilkan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Auto:</b> Bila bahasa telah ditetapkan dalam data Lagu, lirik dengan sendirinya akan ditampilkan. Bila bahasa tidak ditetapkan dalam data Lagu, bahasa lirik akan dianggap sebagai “International” seperti di bawah.</li><li>• <b>International:</b> Menangani lirik yang ditampilkan sebagai bahasa barat.</li><li>• <b>Japanese:</b> Menangani lirik yang ditampilkan sebagai bahasa Jepang.</li></ul>
----------	--

## Play

Phrase Mark Repeat	Tanda Frasa adalah penanda yang telah terprogram pada sebagian data Lagu, yang menetapkan lokasi (set hitungan) tertentu dalam Lagu tersebut. Bila ini sedang “On”, bagian yang sesuai dengan nomor Tanda Frasa yang ditetapkan akan dimainkan kembali berulang-ulang. Parameter ini hanya tersedia bila memilih Lagu MIDI yang berisi pengaturan Tanda Frasa.
Quick Start	Pada sebagian data Lagu MIDI yang dijual bebas, pengaturan tertentu yang berkaitan dengan Lagu MIDI (seperti pemilihan Voice, volume, dsb.) direkam ke hitungan pertama, sebelum data not sesungguhnya. Bila Quick Start diatur ke “On”, instrumen akan membaca semua data bukan-not terlebih dahulu dari Lagu tersebut pada kecepatan tertinggi, kemudian secara otomatis beralih ke tempo yang sesuai pada not pertama. Ini memungkinkan Anda memulai playback secepat mungkin, dengan jeda minimal untuk membaca data.
Song Previous Type	<p>Menentukan perilaku saat menekan tombol SONG [I◀◀] (PREV).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Previous Song:</b> Bila posisi playback di dekat bagian teratas Lagu, ini akan berpindah ke Lagu sebelumnya dalam folder yang sama. Dalam kasus lain, ini akan mengembalikan posisi playback ke bagian teratas Lagu.</li><li>• <b>Song Top Only:</b> Hanya mengembalikan posisi playback ke bagian teratas Lagu, dan tidak memindah ke Lagu sebelumnya.</li></ul>
MIDI Song Fast Forward Type	<p>Menentukan jenis maju cepat yang digunakan saat menekan [NEXT] (▶▶) selama playback Lagu MIDI.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Jump:</b> Menekan [NEXT] (▶▶) sekali akan langsung mengatur posisi playback ke hitungan berikutnya tanpa membunyikan. Menahan [NEXT] (▶▶) akan menggulir maju terus-menerus.</li><li>• <b>Scrub:</b> Menekan dan menahan [NEXT] (▶▶) akan memainkan dan membunyikan Lagu MIDI pada kecepatan tinggi.</li></ul>
Style Synchro Stop	Menentukan apakah playback suatu Style akan berhenti atau tidak bila playback Lagu MIDI berhenti.
Multi Pad Synchro Stop	Menentukan apakah playback pengulangan Multi Pad akan berhenti atau tidak bila playback Lagu MIDI berhenti.

## Daftar Isi

Gambaran Umum Perekaman Lagu MIDI .....	67
Merekam Setiap Channel Secara Terpisah (Perekaman Realtime) .....	69
Merekam Ulang Bagian Tertentu—Punch In/Out (Perekaman Realtime).....	71
Merekam Penyiapan Panel ke Lagu .....	73
Mengedit Aktivitas Channel untuk Data Lagu yang Ada .....	74
• Detail Fungsi .....	75
Perekaman Langkah/Mengedit Lagu (Step Edit) .....	77
• Prosedur Dasar untuk Pengeditan/Perekaman Langkah .....	77
• Merekam Melodi melalui Perekaman Langkah .....	78
• Merekam Aktivitas Perubahan Chord/Bagian melalui Perekaman Langkah.....	81
• Mengedit Aktivitas MIDI Tertentu dari Data yang Telah Direkam .....	83
• Mengedit Penanda Posisi Lagu .....	85

## Gambaran Umum Perekaman Lagu MIDI

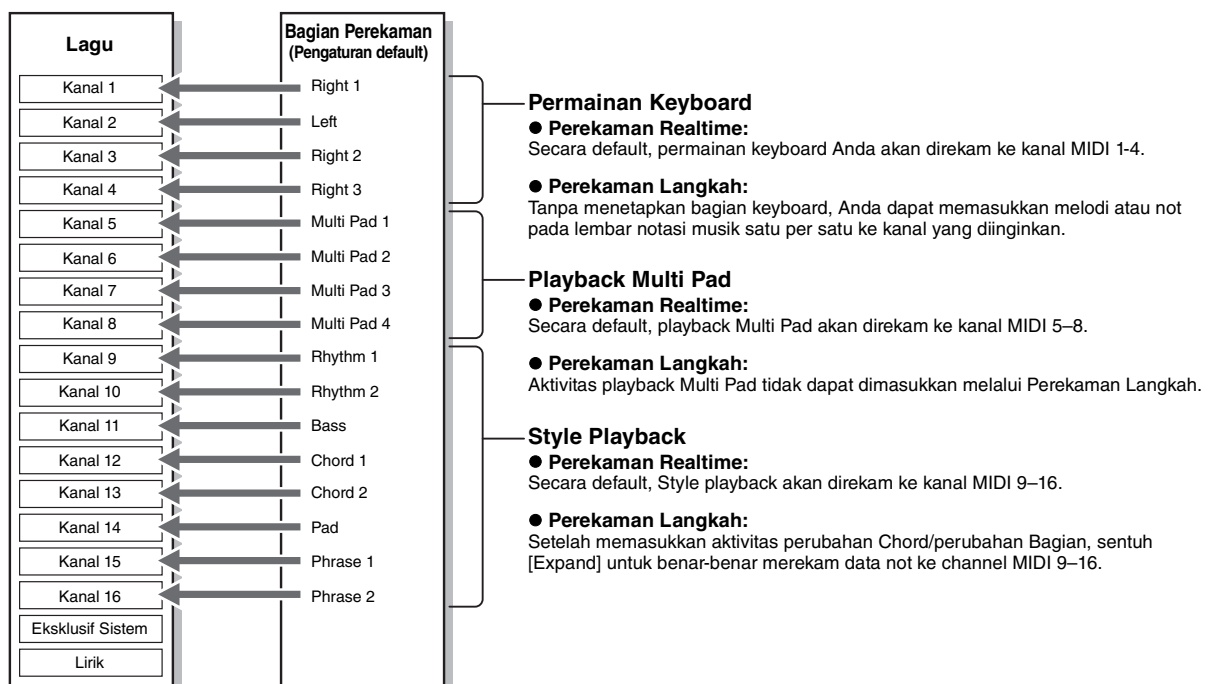
Panduan untuk Pemilik membahas cara membuat Lagu MIDI orisinal dengan merekam permainan keyboard Anda tanpa menetapkan channel (yang disebut “Perekaman Cepat”). Panduan Referensi ini menampilkan cara membuat Lagu orisinal dengan merekam permainan keyboard Anda ke channel yang ditetapkan atau dengan memasukkan not satu per satu (yang disebut “Multi Perekaman”) dan cara memperbaiki Lagu yang sudah dibuat dengan mengedit parameter detail.

### ■ Perekaman Realtime dan Perekaman Langkah

Saat membuat sebuah Lagu MIDI, kedua metode Perekaman ini akan tersedia. Dengan Perekaman Realtime, instrumen ini merekam data permainan sebagaimana dimainkan. Dengan Perekaman Langkah, Anda dapat mengubah permainan dengan “mencatat” aktivitasnya satu per satu.

### ■ Struktur Data Lagu MIDI

Sebuah Lagu MIDI terdiri 16 channel. Anda dapat membuat data Lagu MIDI dengan merekam permainan Anda ke channel tertentu secara realtime, atau dengan menjalankan Perekaman Langkah.



**CATATAN**

Data audio seperti kanal irama yang dibuat melalui data audio Multi Pad Link Audio dan Lagu Audio tidak dapat direkam ke Lagu MIDI.

**Struktur Tampilan MIDI Multi Recording**

Tampilan MIDI Multi Recording adalah tampilan portal untuk Multi Perekaman dan dapat dipanggil melalui [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



①	Save	Untuk menyimpan Lagu yang telah diedit.
②	Step Edit	Untuk membuat atau mengedit Lagu melalui Perekaman Langkah. Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 77</a> .
③	Setup	Untuk memilih penyiapan panel yang akan direkam ke posisi teratas Lagu. Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 73</a> .
④	New	Untuk memanggil Lagu kosong.
⑤	Menu	Untuk memanggil tampilan Mixer atau mengatur volume playback Lagu yang telah direkam saat ini untuk menyesuaikan keseimbangan saat merekam channel lain.
⑥	Nama lagu	Menunjukkan nama Lagu saat ini. Menyentuh ini akan memanggil tampilan Pemilihan Lagu untuk memilih Lagu MIDI.
⑦	Bar. Beat	Menunjukkan nomor hitungan saat ini dan ketukan.
⑧	Rec Mode	Menunjukkan Mode Perekaman ( <a href="#">halaman 71</a> ), yang dapat diatur dari tampilan yang dipanggil dengan menyentuh di sini.
⑨	Metronom	Untuk mengaktifkan/menonaktifkan metronom.
⑩	Channel	Untuk menetapkan channel yang akan diedit.
⑪	Kontrol Lagu	Untuk mengontrol playback Lagu atau perekaman.
⑫	Fungsi	Untuk mengedit aktivitas channel. Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 74</a> .

**CATATAN**

- Tampilan MIDI Multi Recording juga dapat dipanggil melalui [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].
- Memasuki mode Perekaman akan mengatur ulang pemilihan Lagu MIDI dalam tampilan Playback Lagu dan Lagu MIDI tidak dapat dipilih.
- Fungsi Style Retrigger ([halaman 119](#)) tidak dapat digunakan saat Anda merekam di atas data yang sudah ada (overdubbing).



# Merekam Setiap Channel Secara Terpisah (Perekaman Realtime)

Dengan Perekaman MIDI, Anda dapat membuat Lagu MIDI yang terdiri dari 16 channel dengan merekam permainan Anda ke setiap channel satu per satu. Dalam merekam karya piano, misalnya, Anda dapat merekam bagian tangan kanan ke channel 1 kemudian merekam bagian tangan kiri ke channel 2, sehingga memungkinkan Anda membuat sebuah karya lengkap yang mungkin sulit dimainkan langsung dengan kedua tangan sekaligus. Untuk merekam permainan dengan playback Style, misalnya, rekam playback Style ke channel 9–16, kemudian rekam melodi ke channel 1 sambil mendengarkan playback Style yang sudah direkam. Dengan cara ini, Anda dapat membuat sebuah Lagu lengkap yang tadinya sulit, atau bahkan tidak mungkin, dimainkan langsung.

## 1 Panggil tampilan MIDI Multi Recording melalui [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis dibuat, dan nama Lagu pada tampilan Multi Perekaman diatur ke “New Song”.



## 2 Jika Anda ingin merekam ulang Lagu yang ada, pilih Lagu yang diinginkan dengan menyentuh nama Lagu tersebut, kemudian tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Multi Perekaman.

Jika Anda ingin merekam dari nol, lompatilah langkah ini.

## 3 Sentuh ikon instrumen target channel untuk memanggil jendela pengaturan bagian, kemudian tetapkan bagian untuk perekaman.

Menyentuh [OK] secara otomatis akan mengaktifkan [Rec] target channel, dan mengaturnya ke status siap merekam.

### PEMBERITAHUAN

Data rekaman sebelumnya akan ditimpa jika Anda mengatur [Rec] ke On untuk channel yang sudah memiliki data rekaman.

### CATATAN

Jika Anda ingin membatalkan perekaman, sentuh [●] (Rec) di tampilan sebelum melanjutkan ke langkah 4, kemudian tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari mode Perekaman.



Jika Anda ingin mengaktifkan atau menonaktifkan channel lain saat perekaman, sentuh nomor channel yang diinginkan.

#### 4 Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.

Anda juga dapat memulai perekaman dengan menyentuh [●] (Rec) atau [▶/||] (Play/Pause).

Saat merekam ke Lagu yang sudah memiliki data rekaman, Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan channel yang sudah direkam dengan menyentuh nomor channel.



#### 5 Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [■] (Stop) untuk menghentikan perekaman.

#### 6 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [▶/||] (Play/Pause).

#### 7 Rekam permainan Anda ke Channel lain dengan mengulangi langkah-langkah 3–6.

#### 8 Sentuh (Save) untuk menyimpan permainan yang telah direkam.

#### **PEMBERITAHUAN**

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

## Merekam Ulang Bagian Tertentu—Punch In/Out (Perekaman Realtime)

Saat merekam ulang bagian tertentu dari Lagu MIDI yang sudah direkam, gunakan fungsi Punch In/Out. Dalam metode ini, hanya data antara titik Punch In dan Punch Out yang ditimpa dengan data yang baru direkam. Ingatlah bahwa not sebelum dan setelah titik Punch In/Out tidak direkam, dan Anda akan mendengarnya dimainkan kembali secara normal untuk memandu Anda di pengaturan waktu Punch In/Out.

- 1 Pada tampilan MIDI Multi Recording, pilih Lagu yang akan direkam ulang, kemudian tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Multi Perekaman.




- 2 Sentuh [Start/Stop] untuk memanggil tampilan pengoperasian.

- 3 Atur beragam parameter, misalnya cara memulai/menghentikan Perekaman dan posisi Punch In/Out.

### CATATAN

Parameter yang ada di sini tidak dapat diatur saat perekaman.

Rec Start	<p>Menentukan perilaku memulai perekaman.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> Perekaman penimpaan dimulai bila playback Lagu dimulai melalui [▶/  ] (Play/Pause) pada tampilan MIDI Multi Recording atau bila Anda memainkan keyboard dalam mode Synchro Standby.</li> <li>• <b>First Key On:</b> Lagu dimainkan kembali secara normal, kemudian mulai menimpa perekaman begitu Anda memainkan keyboard.</li> <li>• <b>Punch In At:</b> Lagu dimainkan kembali secara normal hingga permulaan “Bar” (hitungan) yang ditetapkan di sini, kemudian mulai perekaman penimpaan pada titik itu.</li> </ul>
Rec Stop	<p>Menentukan perilaku menghentikan perekaman, atau cara menangani data setelah perekaman berhenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Replace All:</b> Ini akan menghapus semua data setelah titik berhenti perekaman.</li> <li>• <b>Punch Out:</b> Posisi Lagu di mana perekaman berhenti, dianggap sebagai titik Punch Out. Pengaturan ini mempertahankan semua data setelah titik berhenti perekaman.</li> <li>• <b>Punch Out At:</b> Penimpaan sesungguhnya atas rekaman berlanjut hingga awal “Bar” (hitungan) yang ditetapkan di sini, di saat itulah perekaman berhenti dan playback normal berlanjut. Pengaturan ini mempertahankan semua data setelah titik berhenti perekaman.</li> </ul>
Pedal Punch In/Out	<p>Bila ini diatur ke “On”, Anda dapat menggunakan Pedal Kaki 2 untuk mengontrol titik Punch In dan Punch Out. Saat Lagu dimainkan kembali, menekan (dan menahan) Pedal Kaki 2 akan langsung mengaktifkan perekaman Punch In, sedangkan melepaskan pedal akan menghentikan perekaman (Punch Out). Anda dapat menekan dan melepaskan Pedal Kaki 2 sesering yang diinginkan selama playback. Perhatikan, penetapan fungsi saat ini dari pedal tengah akan dibatalkan bila fungsi Pedal Punch In/Out di atur ke “On”.</p> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Operasi Pedal Punch In/Out mungkin terbalik, bergantung pada pedal tertentu yang Anda hubungkan ke instrumen. Untuk mengatasinya, cobalah mengubah polaritas pedal (<a href="#">halaman 111</a>).</p>

**4** Pada tampilan MIDI Multi Recording, sentuh [Rec] yang menunjukkan channel yang diinginkan untuk perekaman ulang guna mengaktifkannya.

**5** Sentuh [▶/II] (Play/Pause) untuk memulai perekaman.

Pada titik Punch In yang ditetapkan di langkah 3, mainkan keyboard untuk memulai perekaman sesungguhnya. Pada titik Punch Out yang ditetapkan di langkah 3, berhentilah memainkan keyboard.

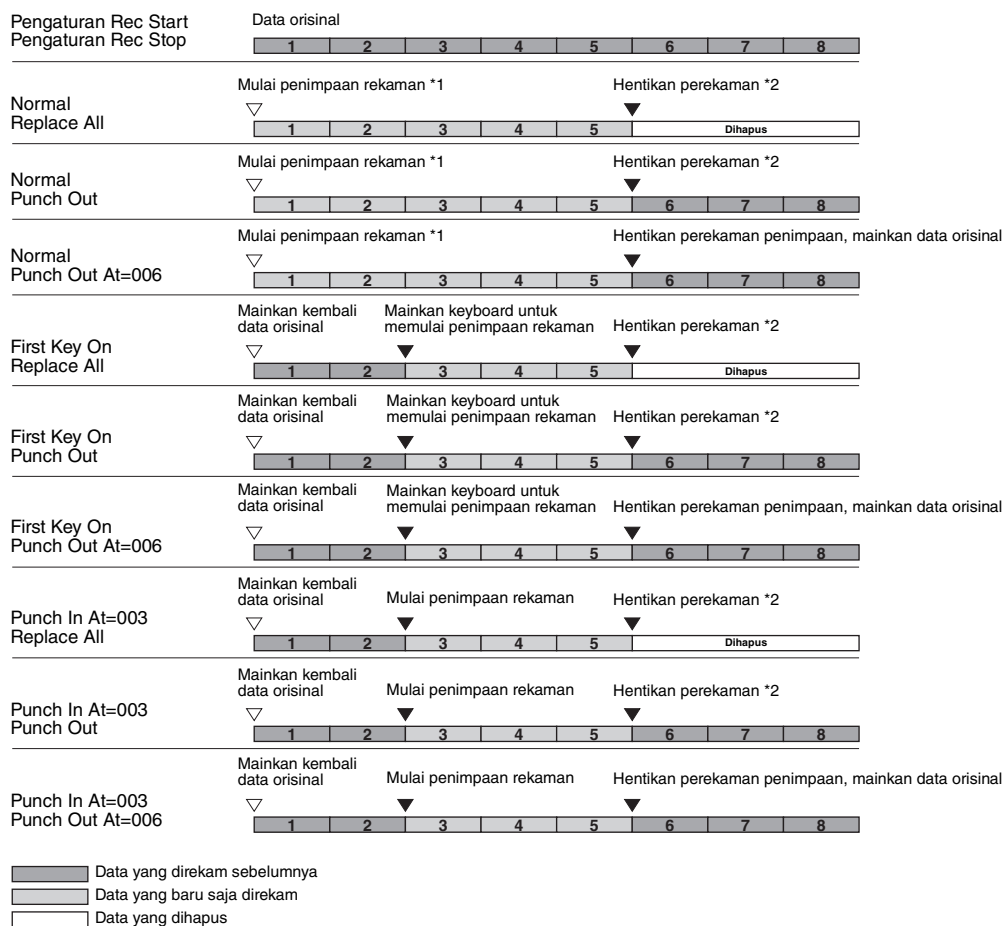
**6** Sentuh  (Save) untuk menyimpan permainan yang telah direkam.

**PEMBERITAHUAN**

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

**■ Contoh perekaman ulang dengan beragam pengaturan Punch In/Out**

Instrumen ini menyediakan beberapa macam cara untuk menggunakan fungsi Punch In/Out. Ilustrasi di bawah ini menunjukkan berbagai situasi di mana hitungan yang dipilih dalam frasa delapan hitungan direkam ulang.




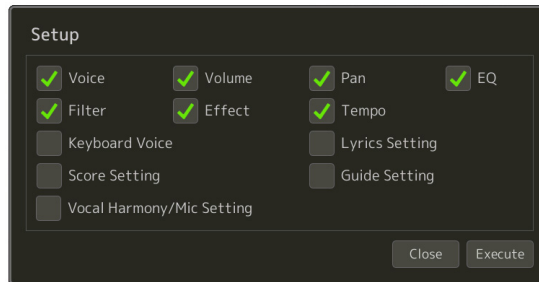
## Merekam Penyiapan Panel ke Lagu


Pengaturan saat ini untuk tampilan Mixer dan pengaturan panel lainnya yang dapat direkam ke posisi teratas Lagu sebagai data Penyiapan. Pengaturan panel dan Mixer yang direkam di sini secara otomatis dipanggil kembali bila Lagu dimulai.

- 1 Pada tampilan MIDI Multi Recording, pilih Lagu untuk merekam data Penyiapan, kemudian tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Multi Perekaman.



- 2 Sentuh [■] (Stop) untuk memindah posisi Lagu ke bagian teratas Lagu.
- 3 Sentuh  (Setup) untuk memanggil jendela Setup.
- 4 Beri tanda centang pada item fitur dan fungsi playback yang ingin dipanggil secara otomatis bersama Lagu yang dipilih.



- 5 Sentuh [Execute] untuk merekam data, kemudian sentuh [Close].
- 6 Sentuh  (Save) untuk menjalankan operasi Simpan.

### **PEMBERITAHUAN**

Data Lagu yang telah diedit akan hilang jika Anda memilih Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa melakukan operasi Simpan.

## Mengedit Aktivitas Channel untuk Data Lagu yang Ada

Fungsi yang diperlihatkan di kanan bawah MIDI Multi Recording memungkinkan Anda mengoreksi atau mengonversi channel tertentu dari data Lagu yang ada.

- 1** Pada tampilan MIDI Multi Recording, pilih Lagu yang akan diedit, kemudian tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Multi Perekaman.



- 2** Sentuh fungsi yang diinginkan dan edit parameternya.

Untuk keluar dari fungsi tersebut dan memilih fungsi lain, sentuh lagi fungsi tersebut. Untuk mengetahui detail fungsi dan pengaturan yang tersedia, lihat [halaman 75](#).

- 3** Sentuh [Execute] fungsi saat ini untuk benar-benar memasukkan pengeditan.

Bila eksekusi selesai, tombol ini akan berubah jadi [Undo], yang memungkinkan Anda memulihkan data orisinal jika tidak puas dengan hasilnya. Fungsi Undo hanya memiliki satu tingkat; hanya operasi sebelumnya yang dapat diurungkan.

- 4** Sentuh  (Save) untuk menjalankan operasi Simpan.

### **PEMBERITAHUAN**

Data Lagu yang telah diedit akan hilang jika Anda memilih Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.


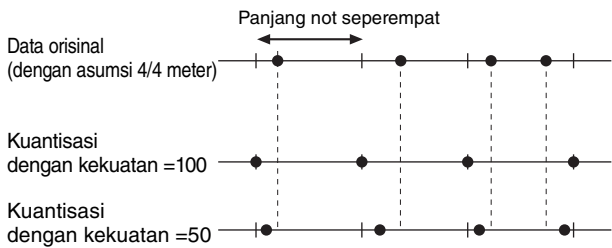
# Detail Fungsi

## Quantize

Fungsi Quantize memungkinkan Anda menyejajarkan pengaturan waktu semua not di satu kanal. Misalnya, jika Anda merekam frasa musik yang ditampilkan di bawah ini, Anda mungkin tidak dapat memainkannya dengan benar-benar akurat, dan permainan Anda mungkin sedikit mendahului atau tertinggal dari pengaturan waktu yang akurat. Kuantisasi adalah cara praktis untuk mengoreksi hal ini.



Sentuh [Select] di bawah ikon instrumen untuk channel yang akan dikuantisasi, kemudian edit parameternya.

<p>Size</p>	<p>Memilih ukuran kuantisasi (resolusi). Untuk mendapatkan hasil yang optimal, Anda harus mengatur ukuran Quantize ke nilai not terpendek di kanal. Misalnya, jika not seperdelapan adalah yang terpendek di kanal, maka Anda harus menggunakan not seperdelapan sebagai ukuran Quantize.</p>  <p>Panjang not seperempat → Setelah kuantisasi not 1/8</p> <p><b>Pengaturan:</b></p> <p>  Not 1/4                Not 1/8                Not 1/16                Not 1/32                Not 1/16+ Triplet not 1/8*         </p> <p>  Triplet not 1/4                Triplet not 1/8                Triplet not 1/16                Not 1/8+ Triplet not 1/8*                Not 1/16+ Triplet not 1/16*         </p> <p>Tiga pengaturan Quantize bertanda bintang (*) sangat praktis, karena memungkinkan Anda mengkuantisasi dua nilai not berbeda sekaligus. Misalnya, bila not seperdelapan langsung dan triplet not seperdelapan terdapat di channel yang sama, jika Anda mengkuantisasi dengan not seperdelapan langsung, maka semua not di channel tersebut akan dikuantisasi ke not seperdelapan langsung—yang menghilangkan sama sekali rasa triplet. Walau demikian, jika Anda menggunakan pengaturan not seperdelapan + triplet not seperdelapan, baik not langsung maupun triplet akan dikuantisasi dengan benar.</p>
<p>Strength</p>	<p>Menentukan seberapa kuat not dikuantisasikan. Pengaturan 100% akan menghasilkan pengaturan waktu yang eksak. Jika memilih nilai yang kurang dari 100%, not akan dipindah ke ketukan kuantisasi yang ditetapkan sesuai dengan persentase yang ditetapkan. Penerapan kuantisasi yang kurang dari 100% akan memungkinkan Anda mempertahankan sebagian rasa “manusiawi” dalam rekaman.</p>  <p>Panjang not seperempat</p> <p>Data orisinal (dengan asumsi 4/4 meter)</p> <p>Kuantisasi dengan kekuatan =100</p> <p>Kuantisasi dengan kekuatan =50</p>

## Delete

Anda dapat menghapus data kanal yang ditetapkan dalam Lagu. Sentuh [Delete] dan aktifkan untuk channel yang diinginkan yang datanya ingin Anda hapus, kemudian sentuh [Execute] untuk benar-benar menghapus datanya.

## Mix

Fungsi ini memungkinkan Anda mencampur data dua kanal dan menempatkan hasilnya dalam kanal berbeda. Sentuh salah satu item menu di bawah, kemudian sentuh ikon instrumen atau kotak di bawah untuk channel yang diinginkan.

Source 1	Menentukan kanal MIDI (1–16) yang akan dicampur. Semua aktivitas MIDI kanal yang ditetapkan di sini akan disalin ke kanal tujuan.
Source 2	Menentukan kanal MIDI (1–16) yang akan dicampur. Hanya aktivitas not kanal yang ditetapkan di sini yang akan disalin ke kanal tujuan.
Destination	Menentukan info channel yang akan digunakan untuk menempatkan hasil campuran.

## Copy

Fungsi ini memungkinkan Anda menyalin data dari satu channel ke channel lainnya. Sentuh salah satu item menu di bawah, kemudian sentuh ikon instrumen atau kotak di bawah untuk channel yang diinginkan.

Source	Menentukan channel MIDI (1–16) yang akan disalin. Semua aktivitas MIDI kanal yang ditetapkan di sini akan disalin ke kanal tujuan.
Destination	Menentukan info channel yang akan digunakan untuk menempatkan hasil penyalinan.

## Transpose

Ini memungkinkan Anda mengubah urutan data yang telah direkam dari masing-masing kanal ke atas atau ke bawah dengan maksimal dua oktaf dalam selisih seminada. Sentuh kotak di bawah ikon instrumen untuk channel yang akan ditransposisi, kemudian edit nilainya. Jika Anda ingin mentransposisi semua channels secara bersamaan, gunakan menu di bawah.

All +	Menambah nilai Transpose untuk semua channels sebanyak 1.
All -	Mengurangi nilai Transpose untuk semua channels sebanyak 1.

### CATATAN

Pastikan tidak mengubah urutan kanal 9 dan 10. Secara umum, Drum Kit ditetapkan ke channel-channel ini. Jika Anda mengubah urutan channel Drum Kit, instrumen yang ditetapkan ke setiap kunci akan berubah.

### CATATAN

Jika Anda ingin mendengarkan data seperti saat ini diedit, mainkan kembali sebelum menyentuh [Execute]. Menyentuh [Execute] akan mentransposisi tinada, juga mengatur ulang nilainya ke 0 sehingga memungkinkan Anda melakukan transposisi lebih jauh, jika diperlukan.



# Perekaman Langkah/Mengedit Lagu (Step Edit)

Bagian ini memperlihatkan cara membuat Lagu baru atau mengedit Lagu yang sudah ada dengan fitur Step Edit (Pengeditan Langkah).

## Prosedur Dasar untuk Pengeditan/Perekaman Langkah

Bagian ini membahas prosedur dasar untuk Perekaman Langkah.

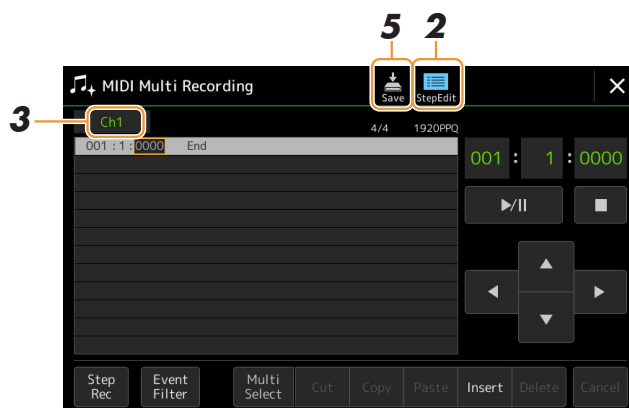
### 1 Panggil tampilan MIDI Multi Recording melalui [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Sebuah Lagu kosong untuk perekaman secara otomatis dibuat, dan nama Lagu pada tampilan Multi Perekaman diatur ke “NewSong”. Jika Anda ingin merekam ulang Lagu yang ada, pilih Lagu yang diinginkan dengan menyentuh nama Lagu.

### 2 Sentuh (Step Edit) di bagian atas tampilan untuk memanggil tampilan Step Edit.

#### CATATAN

Untuk kembali ke tampilan MIDI Multi Recording, sentuh [StepEdit] pada tampilan Step Edit.



### 3 Sentuh [Ch1] di kiri atas tampilan ini untuk memilih channel Target Perekaman.

- Jika Anda ingin merekam permainan keyboard, pilih salah satu dari “Ch1”–“Ch8”. Jika Anda tidak bermaksud menggunakan playback Style untuk Lagu, “Ch9”–“Ch16” bisa dipilih.
- Jika Anda ingin mengedit data Eksklusif Sistem, pilih “SysEx”.
- Jika Anda ingin mengedit Lirik, pilih “Lyrics”.
- Jika Anda ingin merekam playback Style (aktivitas perubahan Chord dan perubahan Bagian), pilih “Chord”.

### 4 Sesuai dengan pilihan Anda di langkah 3, jalankan Perekaman Langkah atau pengeditan data.

- Bila dipilih salah satu dari “Ch1”–“Ch16”:

Untuk mengetahui instruksi tentang mengedit data yang sudah diedit, lihat [halaman 83](#).

Untuk mengetahui instruksi tentang memasukkan melodi melalui Perekaman Langkah, sentuh [Step Rec] di kiri bawah tampilan kemudian lihat [halaman 78](#).

- Bila “SysEx” dipilih:

Edit data yang sudah direkam, dengan mengikuti penjelasan pada [halaman 83](#). Perekaman Langkah tidak tersedia.

- Bila “Lyrics” dipilih:

Edit data yang sudah direkam, dengan mengikuti penjelasan pada [halaman 83](#). Perekaman Langkah tidak tersedia.

- Bila “Chord” dipilih:

Untuk mengetahui instruksi tentang mengedit data yang sudah diedit, lihat [halaman 83](#).

Untuk mengetahui instruksi tentang memasukkan aktivitas Perubahan Chord/Bagian untuk playback Style melalui Perekaman Langkah, sentuh [Step Rec] kemudian lihat [halaman 81](#).

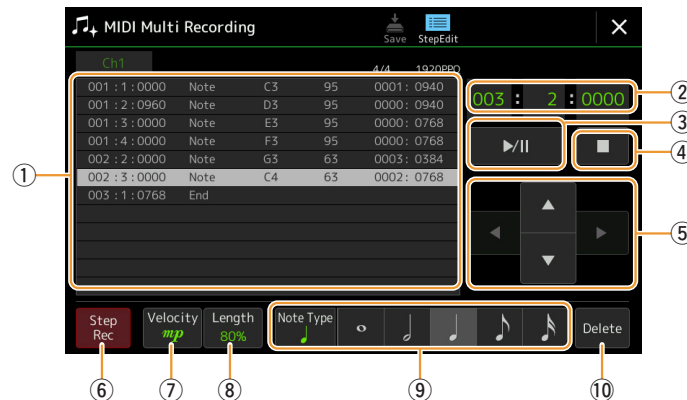
### 5 Sentuh (Save) untuk menyimpan Lagu yang telah dibuat.

#### **PEMBERITAHUAN**

Data Lagu yang telah dibuat akan hilang jika Anda memilih Lagu lain atau mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

## Merekam Melodi melalui Perekaman Langkah

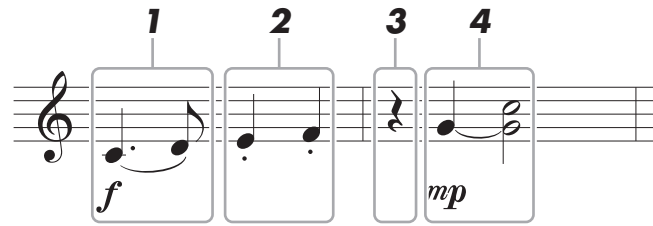
Penjelasan yang ada di sini berlaku bila salah satu dari “Ch1”–“Ch16” dipilih dalam langkah 4 pada [halaman 77](#). Dengan [Step Rec] diaktifkan di kiri bawah tampilan, Anda dapat memasukkan not satu per satu, dengan menggunakan kontrol di bawah.



### Nama dan Fungsi Kontrol

①	Daftar Aktivitas	Menunjukkan aktivitas seperti pemilihan not dan Voice yang telah dimasukkan. Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 83</a> .
②	Posisi Lagu (Hitungan: Ketukan: Clock)	Menunjukkan posisi Lagu saat ini. Aktivitas seperti pemilihan not dan Voice yang telah Anda masukkan akan direkam pada posisi yang ditunjukkan di sini. Anda dapat mengubah posisi saat ini (Hitungan: Ketukan: Clock*) dengan menggunakan putaran Data. * Clock: Unit terkecil untuk posisi Lagu dan panjang not. Not seperempat terdiri dari 1920 clock.
③	▶/   (Play/Pause)	Memainkan kembali atau menghentikan sementara Lagu saat ini.
④	■ (Stop)	Menghentikan Lagu saat ini untuk kembali ke bagian teratas Lagu.
⑤	Kursor	Memungkinkan Anda memindah posisi kursor.
⑥	Step Rec	Mengaktifkan ini akan memperlihatkan tampilan Perekaman Langkah, dan menonaktifkannya akan memperlihatkan tampilan Step Edit.
⑦	Velocity	Menentukan kecepatan (kenyaringan) not yang akan dimasukkan. Nilai kecepatan dapat ditetapkan dalam rentang 1 hingga 127. Semakin tinggi nilai kecepatan, semakin nyaring bunyinya. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kbd.Vel:</b> Kecepatan sesungguhnya yang dihasilkan</li> <li>• <b>fff</b> : 127</li> <li>• <b>ff</b> : 111</li> <li>• <b>f</b> : 95</li> <li>• <b>mf</b> : 79</li> <li>• <b>mp</b> : 63</li> <li>• <b>p</b> : 47</li> <li>• <b>pp</b> : 31</li> <li>• <b>ppp</b>: 15</li> </ul>
⑧	Length	Menentukan waktu gerbang (panjang not) dari not yang akan dimasukkan. <p><b>Tenuto</b> : ██████████ 99%</p> <p><b>Normal</b> : ██████████ 80%</p> <p><b>Staccato</b> : ██████████ 40%</p> <p><b>Staccatissimo</b> : ██████████ 20%</p> <p><b>Manual:</b> Untuk mengatur waktu gerbang secara bebas. Sentuh “Manual” dan tutup jendela pop-up dengan menyentuh “OK”, kemudian atur waktu gerbang ke persentase yang diinginkan dengan menggunakan putaran Data.</p>
⑨	Note Type, Tanda Not	Menyentuh [Note Type] berulang-ulang akan membuat jenis tanda not di kanan silih berganti secara berurutan: normal, bertitik, dan triplet. Pilih salah satu dari tiga jenis, kemudian pilih (aktifkan) salah satu tanda not yang digunakan untuk memasukkan not berikutnya. Jika Anda menyentuh lagi tanda not yang dipilih (yang diaktifkan), selebihnya akan dimasukkan bersama panjangnya.
⑩	Delete	Menghapus data yang dipilih.

## Contoh Perekaman Langkah—Melodi



\* Nomor yang ditampilkan dalam ilustrasi menyatakan nomor langkah operasi berikut.

### CATATAN

Ilustrasi yang diberikan di sini adalah sekadar contoh. Karena notasi musik (yang dipanggil melalui [MENU] → [Score]) dihasilkan dari data MIDI yang direkam, ia mungkin tidak muncul persis sama seperti yang diperlihatkan di atas. Simbol-simbol permainan musik bukan-not tidak akan diperlihatkan dalam tampilan Score, sekalipun Anda telah memasukkannya.

Bagian ini menerangkan instruksi tentang memasukkan melodi notasi di atas melalui Perekaman Langkah. Sebelum memulai, perhatikan hal-hal berikut:

- Untuk memasukkan not dengan tie (garis antara dua not lagu yang menunjukkan nada-nada itu dinyanyikan tanpa putus) di langkah 4, Anda perlu mengoperasikan tanpa melepaskan kunci. Lanjutkan pengoperasian, dengan membaca instruksi secara saksama.
- Sebelum memasukkan not sebagaimana diterangkan di bawah, pilih Voice yang diinginkan dengan menekan salah satu tombol pemilihan kategori VOICE untuk memanggil tampilan Voice Selection. Sekalipun sudah memilihnya, Anda perlu memilih kembali Voice yang sama untuk memasukkan nomor Voice ke Daftar Aktivitas. Ingatlah bahwa hanya aktivitas not dan aktivitas pemilihan Voice yang dapat dimasukkan bersama Perekaman Langkah.

## 1 Masukkan not pertama dan kedua dengan slur.

- 1-1** Sentuh [Velocity] untuk memilih “*f*”.
- 1-2** Sentuh [Length] untuk memilih “99% (Tenuto)”.
- 1-3** Sentuh [Note Type] sekali atau dua kali untuk memanggil jenis not bertitik.
- 1-4** Sentuh panjang not seperempat bertitik (♩.) untuk mengaktifkannya.
- 1-5** Tekan kunci C3.

Dengan pengoperasian di atas, not pertama telah dimasukkan. Berikutnya, masukkan not kedua.

- 1-6** Sentuh [Note Type] sekali atau dua kali untuk memanggil tanda not normal.
- 1-7** Sentuh panjang not seperdelapan (♪) untuk mengaktifkannya.
- 1-8** Tekan kunci D3.

Not pertama dan kedua dimasukkan dengan slur.

## 2 Masukkan not berikutnya dengan staccato.

- 2-1** Sentuh [Length] untuk memilih “40% (Staccato)”.
- 2-2** Sentuh panjang not seperempat (♩) untuk mengaktifkannya.
- 2-3** Mainkan kunci E3 dan F3 secara berurutan.

Hitungan pertama telah selesai.

### **3** Masukkan tanda istirahat not seperempat.

Sentuh not seperempat (♪), yang telah diaktifkan, cukup sekali untuk memasukkan tanda istirahat not seperempat. Berhati-hatilah agar tidak menyentuh not yang sama (yang telah diaktifkan) beberapa kali. Hal itu akan mengakibatkan dimasukkannya beberapa kali tanda istirahat untuk waktu yang bersangkutan. Tanda istirahat tidak benar-benar ditandai seperti itu di Daftar Aktivitas, namun Anda dapat mengonfirmasi apakah ada yang dimasukkan atau tidak dengan memeriksa Posisi Lagu.

### **4** Masukkan not berikutnya dan terapkan tie.

**4-1** Sentuh [Velocity] untuk memilih “*mp*”.

**4-2** Sentuh [Length] untuk memilih “80% (Normal)”.

**4-3** Sambil menahan kunci G3 pada keyboard, sentuh not seperempat (♪).

Jangan lepaskan dulu kunci G3. Tahan terus sambil melakukan lakukan-langkah berikut.

**4-4** Sambil menahan kunci G3, tekan tombol C4.

Jangan lepaskan dulu kunci G3 dan C4. Tahan terus not tersebut sambil menjalankan langkah berikut.

**4-5** Sambil menahan kunci G3 dan C4, sentuh not setengah (♩).

Setelah menyentuh not setengah (♩), lepaskan kunci.

Hitungan kedua telah selesai.

### **5** Sentuh [■] (Stop) untuk kembali ke bagian teratas Lagu, kemudian dengarkan Lagu yang baru dimasukkan dengan menyentuh [▶/II] (Play/Pause).

# Merekam Aktivitas Perubahan Chord/Bagian melalui Perekaman Langkah

Penjelasan yang ada di sini berlaku bila “Chord” dipilih dalam langkah 4 pada [halaman 77](#). Dengan [Step Rec] diaktifkan di kiri bawah tampilan, Anda dapat memasukkan aktivitas Perubahan Chord/Bagian untuk playback Style satu per satu.



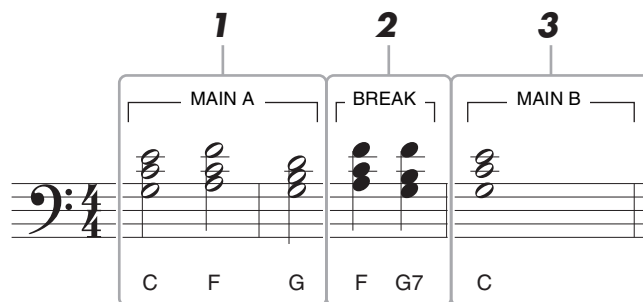
## CATATAN

(PSR-SX900) Bagian Audio dari Audio Style tidak dapat direkam.

## Nama dan Fungsi Kontrol

①	Daftar Aktivitas	Menunjukkan aktivitas seperti perubahan Chord dan Bagian yang telah dimasukkan. Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 83</a> .
②	Posisi Lagu (Hitungan: Ketukan: Clock)	Menunjukkan posisi Lagu saat ini. Aktivitas seperti perubahan Chord dan Bagian yang telah Anda masukkan akan direkam pada posisi yang ditunjukkan di sini. Anda dapat mengubah posisi saat ini (Hitungan: Ketukan: Clock*) dengan menggunakan putaran Data. * Clock: Unit terkecil untuk posisi Lagu dan panjang not. Not seperempat terdiri dari 1920 clock.
③	▶/   (Play/Pause)	Memainkan kembali atau menghentikan sementara Lagu saat ini.
④	■ (Stop)	Menghentikan Lagu saat ini untuk kembali ke bagian teratas Lagu.
⑤	Kursor	Memungkinkan Anda memindah posisi kursor.
⑥	Step Rec	Mengaktifkan ini akan memperlihatkan tampilan Perekaman Langkah, dan menonaktifkannya akan memperlihatkan tampilan Step Edit.
⑦	Tanda Not	Pilih salah satu dari empat panjang not untuk memasukkan aktivitas berikutnya.
⑧	Delete	Menghapus data yang dipilih.

## Contoh Perekaman Langkah—Aktivitas Chord/Bagian



\* Nomor yang ditampilkan dalam ilustrasi menyatakan nomor langkah operasi berikut.

Instruksi ini memperlihatkan cara memasukkan aktivitas perubahan Chord/Bagian dari notasi di atas melalui Perekaman Langkah. Sebelum memulai, perhatikan hal-hal berikut:

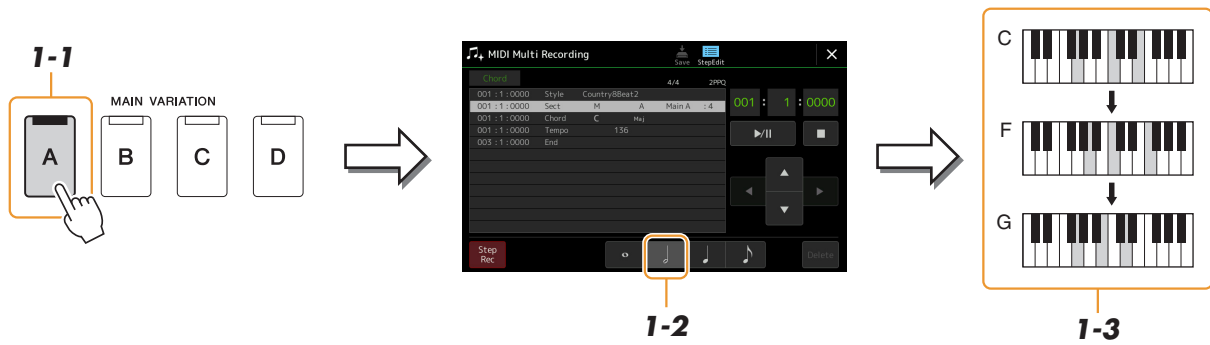
- Nonaktifkan tombol STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] pada panel.
- Pilih Style 4 ketukan konvensional.

## 1 Masukkan chord untuk bagian Main A.

**1-1** Tekan tombol MAIN VARIATION [A].

**1-2** Sentuh panjang not setengah (♩) untuk mengaktifkannya.

**1-3** Mainkan chord C, F dan G di bagian chord pada keyboard.

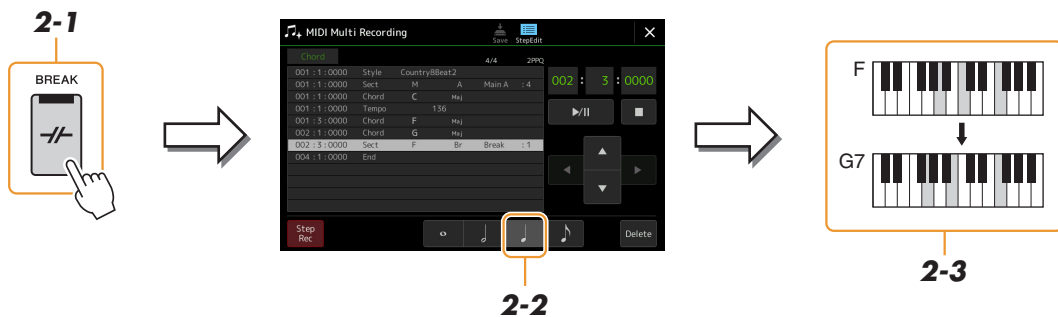


## 2 Masukkan chord untuk bagian Break.

**2-1** Tekan tombol [BREAK].

**2-2** Sentuh panjang not seperempat (♩) untuk mengaktifkannya.

**2-3** Mainkan chord F dan G7 di bagian chord pada keyboard.



### CATATAN

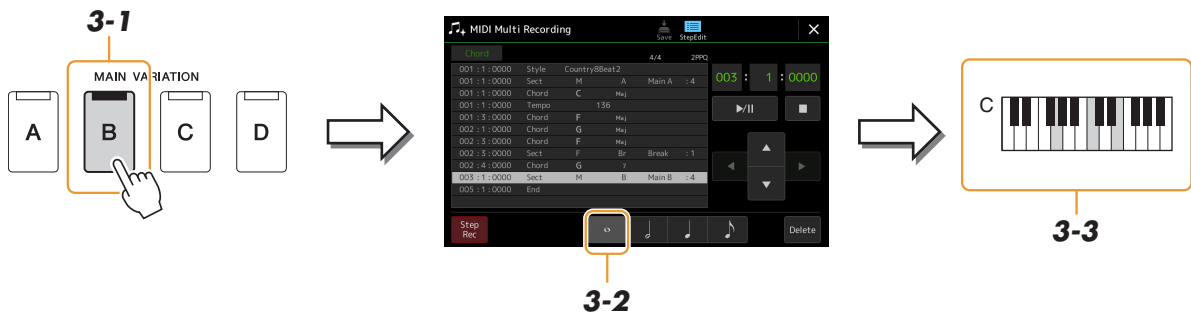
Untuk memasukkan fill-in, aktifkan tombol [AUTO FILL IN], dan tinggal tekan tombol MAIN VARIATION [A]–[D] yang diinginkan.

## 3 Masukkan chord untuk bagian Main B.

**3-1** Tekan tombol MAIN VARIATION [B].

**3-2** Sentuh panjang not penuh (♩) untuk mengaktifkannya.

**3-3** Mainkan chord C di bagian chord pada keyboard.



Aktivitas perubahan Chord dan Bagian kini dimasukkan.

**4** Sentuh [■] (Stop) untuk kembali ke bagian teratas Lagu, kemudian dengarkan Lagu yang baru dimasukkan dengan menyentuh [▶/II] (Play/Pause).

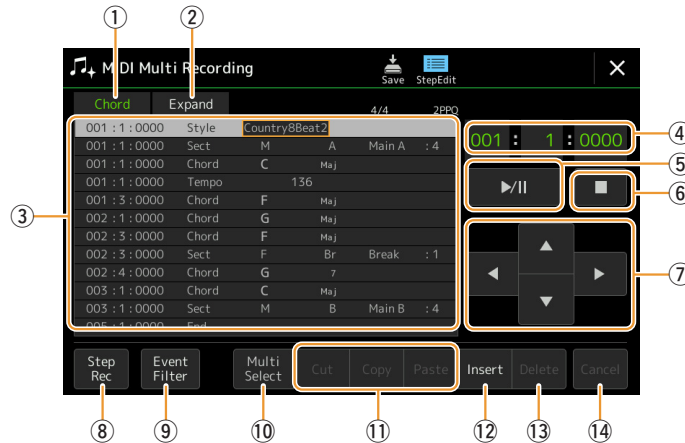
**5** Sentuh dan nonaktifkan [Step Rec] untuk memanggil tampilan Step Edit.

**6** Sentuh [Expand] di kiri atas tampilan Step Edit untuk mengonversi aktivitas perubahan Chord/Bagian ke data Lagu.

Dengan pengoperasian di atas (langkah 1–3), hanya aktivitas perubahan Chord dan Bagian yang akan direkam, yang berarti bahwa data Lagu sesungguhnya belum dibuat dan bagian Style boleh jadi tidak menghasilkan bunyi sekalipun Anda memulai playback Lagu setelah keluar dari tampilan MIDI Multi Recording. Karena itu, pastikan menjalankan fungsi Expand (Perluas) setelah Anda selesai memasukkan. Jika Anda belum selesai memasukkan, simpan Lagu untuk mempertahankan aktivitas yang telah direkam kemudian lanjutkan memasukkan aktivitas tambahan sebagaimana yang diinginkan di saat nanti.

# Mengedit Aktivitas MIDI Tertentu dari Data yang Telah Direkam

Penjelasan di sini berlaku untuk langkah 4 pada [halaman 77](#). Dari tampilan Step Edit, Anda dapat mengedit aktivitas MIDI tertentu, seperti pemilihan data Not dan Voice, yang telah dibuat melalui Perekaman Realtime atau Perekaman Langkah.



①	Target Pengeditan	<p>Menetapkan Target Pengeditan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ch 1–Ch 16:</b> Bila dipilih salah satu darinya, Anda dapat mengedit data channel.</li> <li>• <b>SysEx:</b> Untuk mengedit data Eksklusif Sistem (berlaku untuk semua channel).</li> <li>• <b>Lyrics:</b> Untuk mengedit data Lirik.</li> <li>• <b>Chord:</b> Untuk mengedit aktivitas perubahan Chord/Bagian untuk playback Style.</li> </ul>																												
②	Expand	<p>Ini hanya diperlihatkan bila “Chord” dipilih di atas, dan memungkinkan Anda mengonversi aktivitas perubahan Chord/Bagian yang Anda masukkan dalam tampilan Perekaman Langkah ke data not yang dibunyikan sesungguhnya. Pastikan menjalankan fungsi ini saat menyelesaikan data Lagu. Jika Anda keluar dari tampilan MIDI Multi Recording tanpa menjalankan fungsi ini, maka memulai playback Lagu tidak akan menghasilkan bunyi dari bagian Style.</p>																												
③	Daftar Aktivitas	<p>Di area ini, aktivitas data Lagu dicantumkan dan dapat diedit. Setiap baris memperlihatkan satu aktivitas. Setiap aktivitas dapat dipilih dengan menggunakan tombol Kursor (⑦) pada tampilan, dan dapat diedit dengan menggunakan putaran Data.</p> <div data-bbox="662 1243 1252 1366" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1"> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Style</td> <td>Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p style="margin-left: 40px;"> <span style="margin-right: 100px;">Menunjukkan posisi Lagu (hitungan: ketukan: clock) aktivitas yang bersangkutan.</span> <span style="margin-right: 100px;">Menunjukkan jenis aktivitas.</span> <span>Menunjukkan nilai atau detail aktivitas.</span> </p> <p>Bergantung pada Target Pengeditan di atas (①), acara yang tercantum dan dapat diedit berbeda dari yang diterangkan di bawah.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Bila Target Pengeditan diatur ke salah satu dari “Ch1”–“Ch16”:</th> </tr> <tr> <td style="width: 20%;">Note</td> <td>Not individual dalam sebuah Lagu. Berisi nama not yang menyatakan kunci yang dimainkan, ditambah nilai kecepatan berdasarkan pada seberapa keras kunci dimainkan, dan nilai waktu gerbang (panjang not).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change)</td> <td>Pengaturan untuk mengontrol Voice, misalnya volume, pan, filter dan kedalaman efek (diedit melalui Mixer), dsb.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change)</td> <td>Nomor perubahan program MIDI untuk memilih Voice.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend)</td> <td>Data untuk mengubah tinada Voice terus-menerus.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (After Touch)</td> <td>Aktivitas ini dihasilkan bila tekanan diterapkan pada sebuah kunci setelah not dimainkan. Perhatikan, keyboard instrumen ini tidak menyediakan Aftertouch.</td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Bila Target Pengeditan diatur ke “SysEx”:</th> </tr> <tr> <td>ScBar (Score Start Bar)</td> <td>Menentukan nomor hitungan teratas sebagai titik mulai data Lagu.</td> </tr> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	● Bila Target Pengeditan diatur ke salah satu dari “Ch1”–“Ch16”:		Note	Not individual dalam sebuah Lagu. Berisi nama not yang menyatakan kunci yang dimainkan, ditambah nilai kecepatan berdasarkan pada seberapa keras kunci dimainkan, dan nilai waktu gerbang (panjang not).	Ctrl (Control Change)	Pengaturan untuk mengontrol Voice, misalnya volume, pan, filter dan kedalaman efek (diedit melalui Mixer), dsb.	Prog (Program Change)	Nomor perubahan program MIDI untuk memilih Voice.	P.Bnd (Pitch Bend)	Data untuk mengubah tinada Voice terus-menerus.	A.T. (After Touch)	Aktivitas ini dihasilkan bila tekanan diterapkan pada sebuah kunci setelah not dimainkan. Perhatikan, keyboard instrumen ini tidak menyediakan Aftertouch.	● Bila Target Pengeditan diatur ke “SysEx”:		ScBar (Score Start Bar)	Menentukan nomor hitungan teratas sebagai titik mulai data Lagu.
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																												
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																												
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																												
001 : 1 : 0000	Tempo	136																												
● Bila Target Pengeditan diatur ke salah satu dari “Ch1”–“Ch16”:																														
Note	Not individual dalam sebuah Lagu. Berisi nama not yang menyatakan kunci yang dimainkan, ditambah nilai kecepatan berdasarkan pada seberapa keras kunci dimainkan, dan nilai waktu gerbang (panjang not).																													
Ctrl (Control Change)	Pengaturan untuk mengontrol Voice, misalnya volume, pan, filter dan kedalaman efek (diedit melalui Mixer), dsb.																													
Prog (Program Change)	Nomor perubahan program MIDI untuk memilih Voice.																													
P.Bnd (Pitch Bend)	Data untuk mengubah tinada Voice terus-menerus.																													
A.T. (After Touch)	Aktivitas ini dihasilkan bila tekanan diterapkan pada sebuah kunci setelah not dimainkan. Perhatikan, keyboard instrumen ini tidak menyediakan Aftertouch.																													
● Bila Target Pengeditan diatur ke “SysEx”:																														
ScBar (Score Start Bar)	Menentukan nomor hitungan teratas sebagai titik mulai data Lagu.																													

		Tempo	Menentukan nilai tempo.
		Time (Time signature)	Menentukan tanda mula.
		Key (Key signature)	Menentukan tanda notasi, serta pengaturan mayor/minor, untuk skor musik yang diperlihatkan pada tampilan.
		XGPrm (XG parameters)	Memungkinkan Anda membuat beragam perubahan detail pada parameter XG. Lihat Daftar Data (MIDI Data Format) pada situs web.
		Sys/Ex. (System Exclusive)	Menampilkan data Eksklusif Sistem dalam Lagu. Ingatlah bahwa Anda tidak dapat membuat data baru atau mengubah isi data di sini; walau demikian, Anda dapat menghapus, memotong, menyalin, dan menempelkan data tersebut.
		Meta (Meta event)	Menampilkan aktivitas meta SMF dalam Lagu. Ingatlah bahwa Anda tidak dapat membuat data baru atau mengubah isi data di sini; walau demikian, Anda dapat menghapus, memotong, menyalin, dan menempelkan data tersebut.
		<b>● Bila Target Peneditan diatur ke “Lyrics”:</b>	
		Name	Memungkinkan Anda memasukkan nama Lagu.
		Lyrics	Memungkinkan Anda memasukkan lirik.
		Code	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CR:</b> Memasukkan tanda ganti baris dalam teks lirik.</li> <li>• <b>LF:</b> Mengosongkan lirik yang ditampilkan saat ini dan menampilkan set lirik berikutnya.</li> </ul>
		<b>● Bila Target Peneditan diatur ke “Chord”:</b>	
		Style	Nama Style
		Tempo	Pengaturan tempo
		Chord	Nada dasar chord, Jenis chord, On Bass Chord
		Sect (Section)	Bagian Style (Intro, Main, Fill-in, Break, Ending)
		OnOff	Status aktif/nonaktif setiap bagian (channel) Style
		CH.Vol (Channel Volume)	Volume untuk setiap bagian (channel) Style
		S.Vol (Style volume)	Volume keseluruhan Style
④	Posisi Lagu (Hitungan: Ketukan: Clock)	Menunjukkan posisi Lagu saat ini. Aktivitas yang Anda masukkan akan direkam pada posisi yang ditunjukkan di sini. Anda dapat mengubah posisi saat ini (Hitungan: Ketukan: Clock*) dengan menggunakan putaran Data. * Clock: Unit terkecil untuk posisi Lagu dan panjang not. Not seperempat terdiri dari 1920 clock.	
⑤	▶/   (Play/Pause)	Memainkan kembali atau menghentikan sementara Lagu saat ini.	
⑥	■ (Stop)	Menghentikan Lagu saat ini untuk kembali ke bagian teratas Lagu.	
⑦	Kursor	Untuk memindah posisi kursor.	
⑧	Step Rec	Mengaktifkan ini akan memperlihatkan tampilan Perekaman Langkah, dan menonaktifkannya akan memperlihatkan tampilan Step Edit.	
⑨	Event Filter	Memanggil jendela Event Filter (Filter Aktivitas), yang memungkinkan Anda memilih aktivitas yang diinginkan saja untuk diperlihatkan dalam daftar aktivitas. <input checked="" type="checkbox"/> : Memberi tanda centang pada semua item. <input type="checkbox"/> : Menghapus tanda centang dari semua item. <input checked="" type="checkbox"/> : Membalik tanda centang/tidak dicentang untuk semua item.	
⑩	Multi Select	Setelah mengaktifkan ini, gunakan tombol Kursor (⑦) pada tampilan untuk memilih beberapa aktivitas sekaligus.	
⑪	Cut/Copy/Paste	Gunakan ini bila Anda ingin menyalin atau memindah aktivitas yang dipilih.	
⑫	Insert	Menambahkan aktivitas baru.	
⑬	Delete	Menghapus aktivitas yang dipilih.	
⑭	Cancel	Membatalkan penceditan dan pemulihan nilai orisinal.	



# Mengedit Penanda Posisi Lagu

Bagian ini membahas dua fitur tambahan yang terkait dengan Penanda serta detailnya. Untuk informasi dasar tentang menggunakan Penanda bagi playback melompat dan playback berulang, lihat Panduan untuk Pemilik.

## ■ Penanda Lompatan

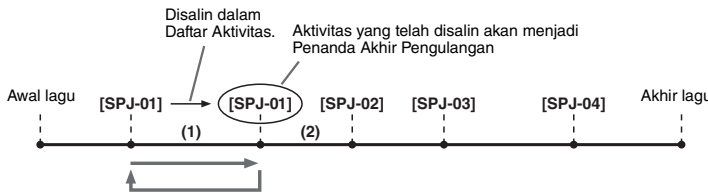
Penanda yang dijelaskan dalam Panduan untuk Pemilik juga disebut “Penanda Lompatan”. Dalam Daftar Aktivitas data Eksklusif Sistem (halaman 83), penanda itu ditandai sebagai “SPJ-01”–“SPJ-04”. Dalam Daftar Aktivitas, penanda dapat dipindahkan dengan bebas ke posisi lain dan bahkan dapat disalin untuk membuat nomor Penanda yang identik di posisi lain. Bila nomor Penanda yang sama dimuat pada lokasi yang berbeda dalam Lagu, maka yang terakhir terjadi akan digunakan sebagai “Penanda Akhir Pengulangan” (di bawah).

## ■ Penanda Akhir Pengulangan

Penanda Akhir Pengulangan dapat digunakan untuk memasukkan Penanda tambahan dalam data Lagu, sehingga memberikan keserbagunaan yang jauh lebih besar. Pembuatan Penanda Akhir Pengulangan dilakukan dalam Daftar Aktivitas (dan bukan pada tampilan Playback Lagu), cukup dengan menyalin satu aktivitas Penanda Lompatan “SPJ” ke posisi lain dalam Lagu.

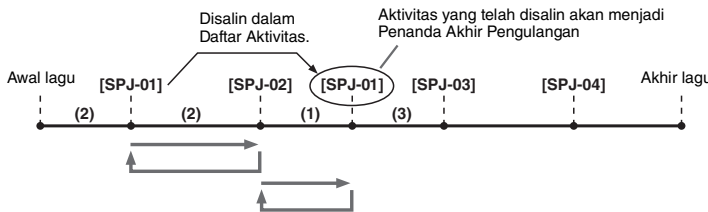
Contoh-contoh di bawah ini memperlihatkan cara menggunakan Penanda Akhir Pengulangan dalam playback Lagu pada tampilan Playback Lagu.

### Contoh 1



- (1) Jika Lagu sedang dimainkan kembali di antara dua titik SPJ-01, mengaktifkan [Loop] akan mengakibatkan pengulangan playback di antara titik-titik itu.
- (2) Jika Lagu sedang dimainkan kembali di antara SPJ-01 kedua dan SPJ-02 dan [Loop] diaktifkan, playback akan melompat kembali ke SPJ-01 pertama dan berulang di antara dua titik SPJ-01.

### Contoh 2



- (1) Jika Lagu sedang dimainkan kembali di antara SPJ-02 dan SPJ-01 kedua, mengaktifkan [Loop] akan mengakibatkan pengulangan playback di antara titik-titik itu.
- (2) Jika [Loop] diaktifkan selagi Lagu dimainkan kembali di antara bagian teratas Lagu dan SPJ-02, playback akan berulang di antara SPJ-01 dan SPJ-02.
- (3) Jika Lagu sedang dimainkan kembali di antara SPJ-01 kedua dan SPJ-03 dan [Loop] diaktifkan, playback akan melompat kembali ke SPJ-02 dan berulang di antara SPJ-02 dan SPJ-01 kedua (Penanda Akhir Pengulangan).

Dalam contoh di atas, data sesungguhnya dari Penanda Akhir Pengulangan adalah identik dengan aktivitas asal penyalinannya—hanya saja lokasi Penanda yang disalin membekalinya dengan fungsi berbeda.

Dalam playback Lagu, penanda berformat “SPJ-xxxx” (xxxx: boleh sembarang karakter selain 01–04 dan sembarang jumlah huruf) ditangani sebagai Penanda Akhir Pengulangan.

Karena Daftar Aktivitas dalam fungsi MIDI Multi Recording tidak memungkinkan Anda dengan bebas menamai Penanda, instruksi di atas adalah disarankan untuk membuat Penanda baru.

Walau demikian, dengan perangkat lunak sekuensi di komputer, Anda dapat membuat Penanda dan memberinya nama yang sesuai. Dengan menamai Penanda seperti ini, Anda dapat dengan mudah membedakan antara Penanda Akhir Pengulangan dan Penanda Lompatan dalam Daftar Aktivitas.

#### CATATAN

Masalah playback berulang dapat terjadi jika beberapa Penanda yang berturut-turut terlalu dekat satu sama lain.

#### CATATAN

Bila pengaturan efek dari tujuan lompatan (posisi tujuan lompatan) berbeda dari yang ada di sumber lompatan, maka dapat mengakibatkan glitch atau drop-out dalam bunyi. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan dalam prosesor efek pada instrumen ini.

#### CATATAN

Saat menggunakan fungsi Guide (halaman 65) bersama playback melompat, ingatlah bahwa tanda Guide mungkin tidak dapat bertahan pada waktunya bersama lompatan.

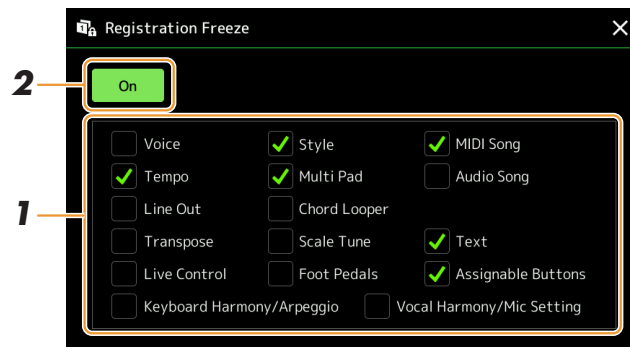
### Daftar Isi

Menonaktifkan Pengingatan Item Tertentu (Registration Freeze).....	86
Memanggil Tampilan Nomor Memori Registrasi Secara Berurutan (Registration Sequence) .....	87
Mencari File Bank Memori Registrasi .....	89
• Menambahkan Tag pada Bank Memori Registrasi Agar Mudah Mencari .....	90

## Menonaktifkan Pengingatan Item Tertentu (Registration Freeze)

Memori Registrasi memungkinkan Anda memanggil kembali semua pengaturan panel yang Anda buat dengan sekali tekan tombol. Walau demikian, mungkin ada saatnya Anda ingin agar item tertentu tetap sama, bahkan saat beralih pengaturan Memori Registrasi. Misalnya, Anda mungkin ingin beralih pengaturan Voice sembari mempertahankan Style yang sama. Di sinilah fungsi Freeze (Pembekuan) akan berguna. Ini memungkinkan Anda untuk mempertahankan pengaturan item tertentu dan membiarkannya tidak berubah, bahkan saat memilih tombol Memori Registrasi lainnya.

Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Regist Freeze].



### 1 Masukkan tanda centang pada item atau grup yang akan “dibekukan”.

Lihat Daftar Data (Parameter Chart) pada situs web untuk mengetahui detail tentang parameter mana yang merupakan milik grup Freeze.

### 2 Atur Registration Freeze ke “On”.

#### CATATAN

Fungsi Registration Freeze juga dapat diaktifkan/dinonaktifkan dengan menekan tombol [FREEZE].

# Memanggil Tampilan Nomor Memori Registrasi Secara Berurutan (Registration Sequence)

Fungsi Registration Sequence memungkinkan Anda dengan seketika mengubah penyiapan panel selama permainan live—sehingga Anda dapat memanggil hingga delapan penyiapan dalam sembarang urutan yang Anda tetapkan, cukup dengan menggunakan tombol ASSIGNABLE atau pedal saat Anda memainkan.

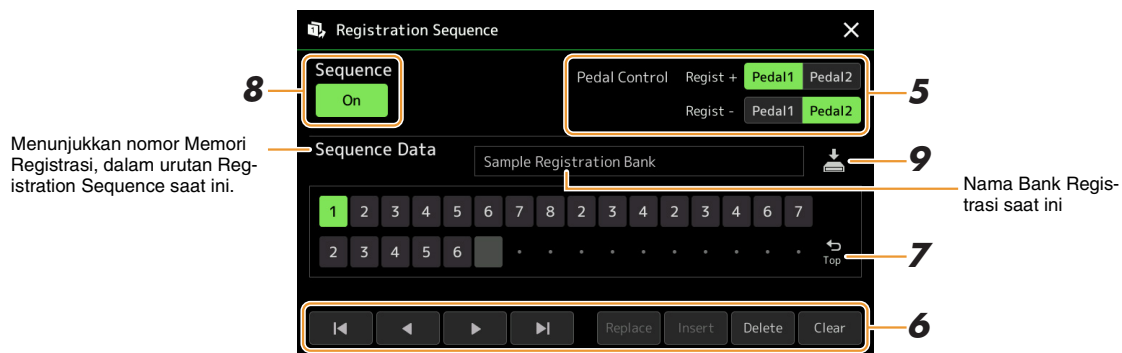
**1** Jika Anda bermaksud menggunakan satu atau beberapa pedal untuk beralih nomor Memori Registrasi, hubungkan pedal opsional ke jack ASSIGNABLE FOOT PEDAL yang sesuai.

Untuk mengetahui instruksinya, lihat Panduan untuk Pemilik.

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

**3** Pilih Bank Memori Registrasi yang diinginkan untuk membuat sekuensi.

**4** Panggil tampilan Registration Sequence melalui [MENU] → [Regist Sequence].



Menunjukkan nomor Memori Registrasi, dalam urutan Registration Sequence saat ini.

Nama Bank Registrasi saat ini

**5** Jika Anda bermaksud menggunakan pedal untuk beralih nomor Memori Registrasi, maka tetapkan cara menggunakan pedal di sini.

Pedal yang ditetapkan ke “Regist +” akan digunakan untuk berpindah maju dalam sekuensi. Pedal yang ditetapkan ke “Regist -” akan digunakan untuk berpindah mundur dalam sekuensi.

Jika Anda bermaksud menggunakan tombol ASSIGNABLE untuk beralih nomor Memori Registrasi, tetapkan “Registration Sequence +” atau “Registration Sequence -” dalam tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Assignable] (halaman 111).

**CATATAN**

Anda juga dapat menetapkan fungsi lain ke pedal—Voice Guide Controller (halaman 131), Punch In/Out Lagu (halaman 71) dan fungsi yang diatur dalam tampilan Assignable (halaman 111). Jika Anda menetapkan banyak fungsi ke pedal, prioritasnya adalah: Voice Guide Controller → Punch In/Out Lagu → Registration Sequence → fungsi yang diatur dalam tampilan Assignable.

**6** Programlah urutan Sekuensi yang akan digunakan untuk memanggil nomor Memori Registrasi.

Pada dasarnya, tombol nomor Memori Registrasi yang diinginkan pada panel, kemudian sentuh [Insert] untuk memasukkan nomor yang dipilih.

<p>  ◀, ◀◀, ▶▶, ▶  </p>	<p>Memindahkan kursor.</p> <p><b>CATATAN</b></p> <p>Jika Anda ingin memindahkan kursor secara langsung ke nomor yang sudah dimasukkan, sentuh nomor yang diinginkan.</p>
<p>Replace</p>	<p>Mengganti nomor lokasi kursor dengan nomor Memori Registrasi yang dipilih saat ini.</p>

Insert	Memasukkan nomor Memori Registrasi yang dipilih saat ini sebelum posisi kursor.
Delete	Menghapus nomor di posisi kursor.
Clear	Menghapus semua nomor dalam urutan.

## 7 Pilih tindakan yang akan dihasilkan bila Registration Sequence mencapai akhir.

- **Stop:** Menekan tombol ASSIGNABLE atau pedal “maju” tidak berpengaruh apa pun. Sekuensi “dihentikan”.
- **Top:** Sekuensi dimulai lagi dari awal.
- **Next:** Sekuensi secara otomatis berpindah ke awal Bank berikutnya dalam folder yang sama pada tampilan Pemilihan Bank Registrasi.

## 8 Atur Registration Sequence ke “On”.

Registration Sequence yang diprogram di sini diperlihatkan dalam area Bank Memori Registrasi pada tampilan Awal. Tekan tombol ASSIGNABLE atau pedal untuk memeriksa apakah nomor Memori Registrasi dipanggil sesuai urutan pemrogramannya.


## 9 Sentuh (Save) untuk memanggil tampilan Pemilihan File, kemudian simpan program sekuensi sebagai file Bank Memori Registrasi.

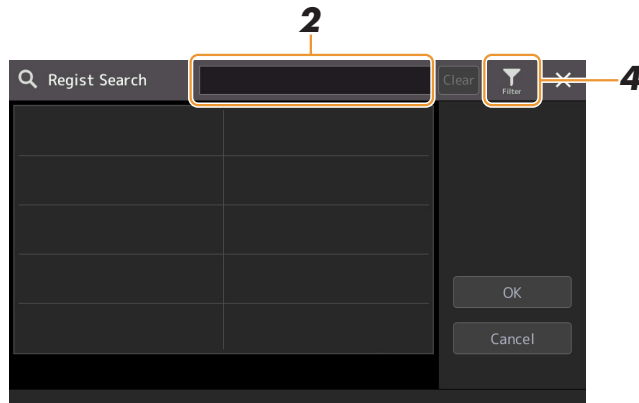
### **PEMBERITAHUAN**


Pengaturan dalam tampilan Registration Sequence akan hilang jika Anda memilih Bank Registrasi lain tanpa menjalankan operasi Simpan.


## Mencari File Bank Memori Registrasi

Anda dapat dengan cepat menemukan file Bank Memori Registrasi dari sekian banyak file dengan menggunakan fungsi Cari.

- 1** Panggil tampilan pengoperasian dengan menyentuh  (Search) pada tampilan Pemilihan Bank Registrasi.
- 2** Sentuh kotak pencarian untuk memanggil jendela Memasukkan Karakter.




- 3** Masukkan nama file atau nama folder (atau cuma bagiannya) untuk mulai mencari.  
Jika Anda ingin memasukkan beberapa kata, masukkan spasi di antara setiap kata. Setelah pencarian selesai, daftar hasilnya akan muncul. Jika Anda ingin mengosongkan hasilnya, sentuh [Clear].
- 4** Jika Anda ingin mempersempit pencarian, sentuh  (Filter) dan masukkan opsi pencarian dalam kotak.
  - **Tag:** Masukkan tag ([halaman 90](#)) ke kotak, atau pilih tag dari daftar dengan menyentuh [Existing Tag List]. Jika Anda ingin memasukkan beberapa tag ke kotak, masukkan spasi di antara setiap tag.
  - **Song:** Masukkan nama Lagu.
  - **Style:** Masukkan nama Style.
  - **Style Tempo:** Masukkan rentang tempo.

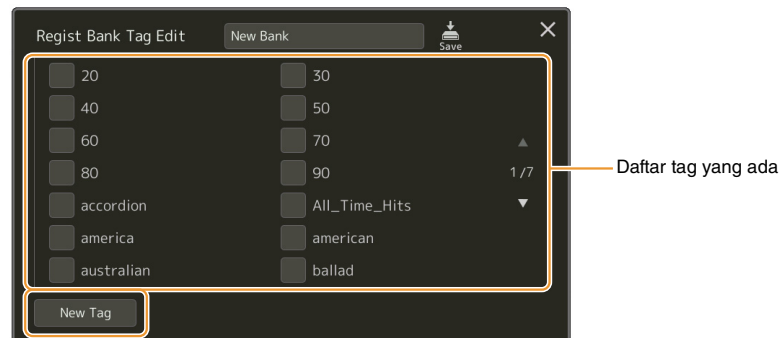
Untuk mengosongkan kata yang dicari, sentuh [Clear]. Untuk mengosongkan semuanya, sentuh [All Clear]. Menyentuh lagi  (Filter) akan mengembalikan ke hasil pencarian.

- 5** Pilih file Bank Memori Registrasi dari hasil pencarian.  
Menyentuh [OK] akan menutup tampilan hasil dan memanggil Bank yang dipilih dari hasil. Menyentuh [Cancel] akan menutup tampilan hasil dan mengembalikan ke Bank yang dipilih sebelumnya.

## Menambahkan Tag pada Bank Memori Registrasi Agar Mudah Mencari

Tag Bank Memori Registrasi membantu Anda menemukan dengan cepat file yang diinginkan saat mencarinya.

- 1** Pilih file Bank Memori Registrasi yang diinginkan ke mana Anda ingin menambahkan tag.
- 2** Pada tampilan Pemilihan Bank Registrasi, sentuh  (Menu) kemudian [Regist Bank Tag Edit] untuk memanggil tampilan pengoperasian.
- 3** Sentuh [New Tag] untuk memasukkan teks yang diinginkan pada jendela Memasukkan Karakter.



Jika Anda sudah menambahkan tag ke file Bank Memori Registrasi lain, tag yang ada akan muncul dalam daftar, dan dapat dipilih dengan memasukkan tanda centang. Mungkin perlu waktu beberapa saat untuk menampilkan daftar.

- 4** Sentuh  (Save) untuk mendaftarkan informasi tag ke file Bank Memori Registrasi.

## Daftar Isi

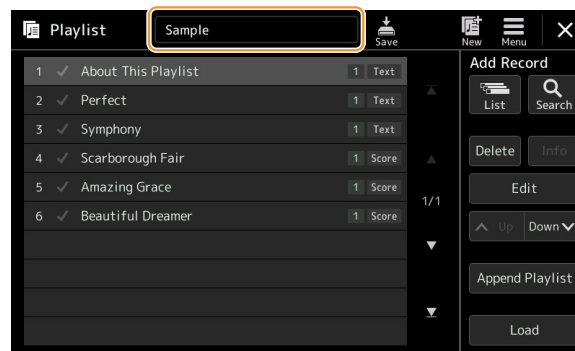
Mengimpor Record Pencari Musik ke Daftar Putar .....91

## Mengimpor Record Pencari Musik ke Daftar Putar

Dengan mengimpor Record Pencari Musik yang digunakan pada keyboard Yamaha terdahulu (seperti PSR-S975/S775), Anda dapat menggunakan Record di Daftar Putar PSR-SX900/SX700, persis seperti menggunakan fungsi Pencari Musik di instrumen lainnya.

Untuk mengetahui detail tentang menggunakan Pencari Musik, lihat Panduan untuk Pemilik keyboard Yamaha yang berisi Record Pencari Musik yang diinginkan.

- 1** Hubungkan flash-drive USB berisi file Pencari Musik (\*\*\*.mfd) ke terminal [USB TO DEVICE] pada instrumen.
- 2** Pada tampilan Playlist, sentuh nama file Daftar Putar untuk memanggil tampilan Pemilihan File Daftar Putar.



- 3** Pilih file Pencari Musik yang diinginkan untuk memanggil pesan konfirmasi.
- 4** Sentuh [Yes] untuk mulai mengimpor.

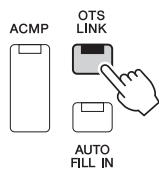
Record Pencari Musik yang diimpor akan dikonversi menjadi file Bank Memori Registrasi dan disimpan ke sebuah folder (dengan nama yang sama seperti file yang diimpor) dalam drive User instrumen ini.

Pada saat yang sama, Daftar Putar file Bank Memori Registrasi yang telah dikonversi (dengan nama yang sama seperti file yang diimpor) akan dibuat dalam flash-drive USB. Pengaturan Pencari Musik didaftarkan ke nomor Memori Registrasi [1] untuk setiap Bank.

### **PEMBERITAHUAN**

Jika sudah ada folder dengan nama yang sama seperti file Pencari Musik, file Bank Memori Registrasi dengan nama yang sama dalam folder itu akan ditimpa dengan data yang diimpor. Untuk menghindari penimpaan data penting, ubah nama folder atau nama file Pencari Musik.

- 5** Aktifkan tombol [OTS LINK] untuk mengaktifkan penggunaan Record yang telah diimpor dengan cara yang sama seperti fungsi Pencari Musik orisinal.



- 6** Sentuh nama Record pada tampilan Playlist dan muatlah pengaturan yang terdapat dalam data Pencari Musik.

#### **Mencari Record**

Karena data Pencari Musik disimpan ke Memori Registrasi, Anda dapat mencari Record pada tampilan Pemilihan Bank Registrasi. Kata kunci dan genre Pencari Musik akan disimpan sebagai informasi tag.



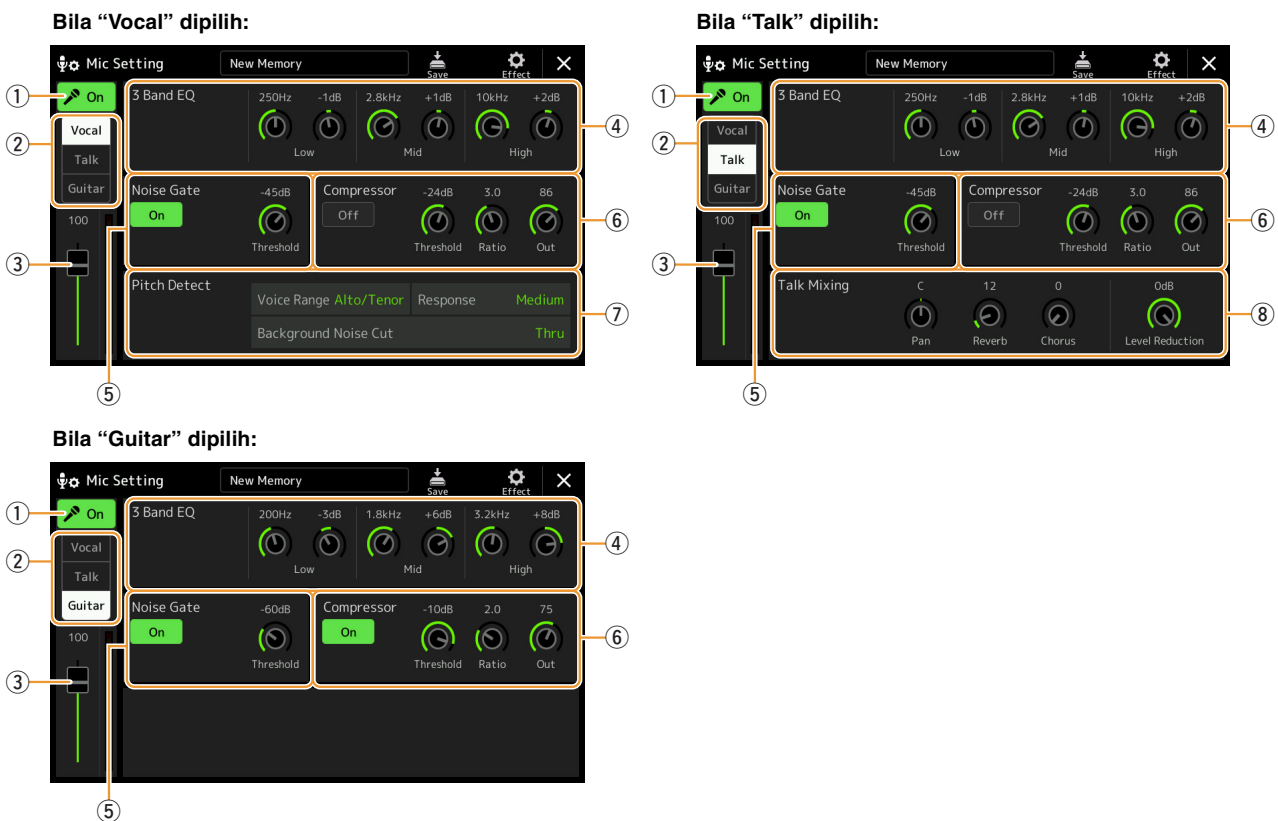
## Daftar Isi

Membuat Pengaturan Mikrofon atau Gitar (Mic Setting) .....	93
• Menyimpan/Memanggil Pengaturan Mikrofon/Gitar .....	95
Mengedit Jenis Vocal Harmony (Vocal Harmony) (PSR-SX900) .....	96
Mengedit Jenis Synth Vocoder (Vocal Harmony) (PSR-SX900) .....	100



## Membuat Pengaturan Mikrofon atau Gitar (Mic Setting)

Bagian ini memungkinkan Anda mengatur parameter untuk beragam Efek yang diterapkan pada mikrofon atau bunyi gitar. Saat menggunakan mikrofon bersama instrumen, Anda harus membuat pengaturan “Vocal” dan “Talk”—Vocal, untuk tampil dengan nyanyian Anda, dan Talk, untuk membuat pengumuman di sela lagu, misalnya. Saat menggunakan gitar, pilih “Guitar” dan buat pengaturan yang sesuai.

Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Mic Setting].



①	Mikrofon On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan bunyi mikrofon/gitar. Bila diatur ke On, bunyi mikrofon/gitar akan dimasukkan ke instrumen.  <b>CATATAN</b> (PSR-SX900) Pengaturan yang ada di sini sama dengan yang ada dalam tampilan Vocal Harmony (halaman 96).
②	Sakelar Vocal/Talk/Guitar	Bila Anda menyanyi ke mikrofon untuk tampil, atur ini ke “Vocal”. Bila Anda berbicara secara normal atau perlu membuat pengumuman di sela lagu dalam pertunjukan Anda, atur ini ke “Talk”. Ini memungkinkan Anda mengubah dengan seketika pengaturan mikrofon sesuai dengan situasi. Bila Anda menggunakan gitar bersama instrumen, atur ini ke “Guitar”.

③	Penyesuaian Volume	<p>Menyesuaikan volume input bunyi mikrofon/gitar. Tingkat input diperlihatkan di kanan.</p> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>(PSR-SX900) Pengaturan yang ada di sini bila "Vocal" dipilih adalah sama dengan yang ada dalam tampilan Vocal Harmony (halaman 96).</p>	
④	3 Band EQ	<p>EQ (Equalizer) adalah prosesor yang membagi spektrum frekuensi menjadi beberapa band yang dapat diperkuat atau dipotong untuk membentuk respons frekuensi keseluruhan. Instrumen ini menyediakan fungsi ekualiser digital tiga band (Low, Mid dan High) untuk bunyi mikrofon. Untuk masing-masing ketiga band, Anda dapat menyesuaikan frekuensi tengah (Hz) dan tingkat (dB) melalui kenopnya pada tampilan.</p>	
⑤	Noise Gate	<p>Efek ini membungkam sinyal input bila input dari mikrofon turun di bawah tingkat yang ditetapkan. Ini secara efektif akan memotong derau dari luar, sehingga memungkinkan sinyal yang diinginkan (vokal, dsb.) untuk lewat.</p>	
		On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan Noise Gate (Pengontrol Derau).
		Threshold	Menyesuaikan tingkat input yang bila terlampaui akan membuat pengontrol mulai membuka.
⑥	Compressor	<p>Efek ini menahan output bila sinyal input dari mikrofon melebihi tingkat yang ditetapkan. Hal ini terutama berguna untuk menghaluskan vokal yang sangat bervariasi dinamikanya. Ini dengan efektif akan "memampatkan" sinyal, sehingga membuat bagian nyaring menjadi lebih halus, atau sebaliknya.</p>	
		On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan Compressor.
		Threshold	Menyesuaikan tingkat input yang bila terlampaui akan membuat kompresi mulai diterapkan.
		Ratio	Menyesuaikan rasio kompresi. Semakin tinggi rasio, semakin padat suara yang dihasilkan, dengan rentang dinamis yang berkurang.
		Out	Menyesuaikan tingkat output final.
⑦	Pitch Detect (hanya bila "Vocal" dipilih) (PSR-SX900)	<p>Untuk mengatur cara mendeteksi tinada bunyi mikrofon selama permainan.</p>	
		Voice Range	<p>Aturlah ini untuk memperoleh harmoni vokal yang paling alami, yang bergantung pada voice Anda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bass:</b> Dirancang untuk menyempurnakan voice yang lebih rendah. Pengaturan ini juga cocok untuk geraman dan sorakan.</li> <li>• <b>Alto/Tenor:</b> Dirancang untuk menyempurnakan voice rentang-menengah.</li> <li>• <b>Soprano:</b> Dirancang untuk menyempurnakan voice yang lebih tinggi. Pengaturan ini juga cocok untuk nyanyian dekat mikrofon.</li> <li>• <b>All Range:</b> Dirancang untuk menyempurnakan vokalis yang memiliki rentang lebar, dari Bass hingga Soprano.</li> </ul>
		Response	<p>Menyesuaikan kecepatan respons efek Vocal Harmony, atau seberapa cepat harmoni dihasilkan sebagai respons terhadap suara Anda.</p> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Bila salah satu atau kedua parameter "Lead Pitch Detect Speed" (Kecepatan Deteksi Tinada Penuntun) dan "Harm Pitch Detect Speed" (Kecepatan Deteksi Tinada Harmoni) pada Vocal Harmony (halaman 99) diatur ke "as Mic Setting" (seperti Pengaturan Mikrofon), maka parameter ini akan efektif. Di pengaturan lainnya, pengaturan Pitch Detect Response (Respons Deteksi Tinada) pada Vocal Harmony akan efektif.</p>
		Back-ground Noise Cut	<p>Ini memungkinkan Anda untuk memfilter derau yang akan mengganggu deteksi tinada. Pengaturan "Thru" akan menonaktifkan filter derau.</p>
⑧	Talk Mixing (hanya bila "Talk" dipilih)	<p>Untuk membuat pengaturan bicara (misalnya, berbicara atau membuat pengumuman di sela lagu selama pertunjukan).</p>	
		Pan	Menentukan posisi pan stereo suara mikrofon.
		Reverb	Menentukan kedalaman efek gema yang diterapkan pada suara mikrofon.
		Chorus	Menentukan kedalaman efek kor yang diterapkan pada suara mikrofon.
		Level Reduction	Menentukan besarnya reduksi yang diterapkan pada keseluruhan suara (kecuali input mikrofon)—sehingga memungkinkan Anda secara efektif menyesuaikan keseimbangan antara voice Anda dan suara instrumen secara keseluruhan.

#### **PEMBERITAHUAN**


Pengaturan di sini akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.


#### **CATATAN**

Untuk menyesuaikan pengaturan Pan dan Reverb/Chorus bagi bunyi mikrofon/gitar bila "Vocal" atau "Guitar" dipilih, gunakan pengaturan bagian Mic pada tampilan Mixer (halaman 107).

## Menyimpan/Memanggil Pengaturan Mikrofon/Gitar



Semua pengaturan mikrofon/gitar dapat disimpan sebagai satu file dengan menyentuh  (Save) pada tampilan Mic Setting. Hingga 60 file dapat disimpan ke memory User pada instrumen ini. Agar nanti mudah diingat, Anda harus memberikan nama yang cukup deskriptif atau yang sesuai dengan permainan Anda.

Untuk memanggil pengaturan mikrofon/gitar, sentuh nama pengaturan di sebelah kiri  (Save) kemudian pilih file yang diinginkan.

### CATATAN

Jika Anda ingin menyimpan pengaturan mikrofon/gitar ke flash-drive USB, simpanlah sebagai file User Effect. Caranya, pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 2/2, sentuh [Save] pada "User Effect" untuk menjalankan operasi Simpan ([halaman 133](#)).

## Mengedit Jenis Vocal Harmony (Vocal Harmony) (PSR-SX900)

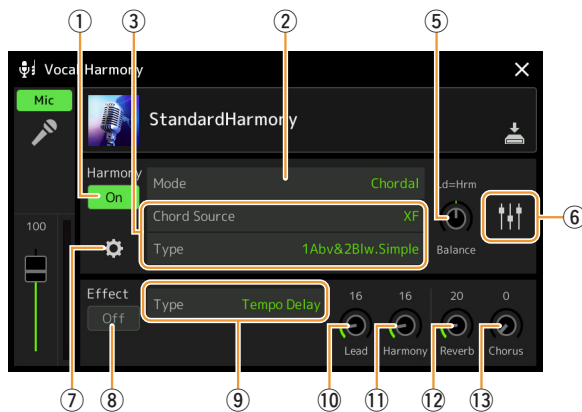
Dengan mengedit parameter jenis Vocal Harmony preset, Anda dapat membuat jenis Vocal Harmony orisinal. Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1 Sentuh nama Vocal Harmony untuk memanggil tampilan Pemilihan Vocal Harmony.
- 2 Sentuh [Vocal Harmony], kemudian pilih jenis Vocal Harmony yang diinginkan.
- 3 Bergantung pada jenis Vocal Harmony yang dipilih, edit pengaturan relevan sebagaimana yang diinginkan.

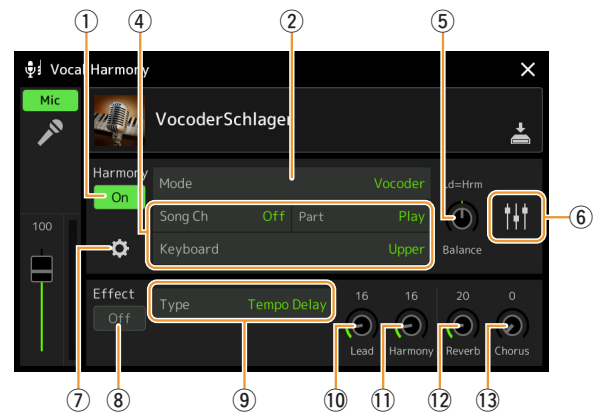
### CATATAN

Periksa apakah mikrofon telah dihubungkan dengan benar (lihat Panduan untuk Pemilik) dan apakah pengaturan disesuaikan dengan benar (lihat Panduan Referensi, [halaman 93](#)) sebelum mengatur parameter Vocal Harmony di sini.

Bila Mode (2) diatur ke “Chordal”:






Bila Mode (2) diatur ke “Vocoder” atau “Vocoder-Mono”:






## Harmony

Untuk mengedit parameter Vocal Harmony.

①	Harmony On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan Vocal Harmony. Ini sama seperti tombol [VOCAL HARMONY] pada panel.
②	Mode	Walaupun salah satu dari tiga Mode berikut dipilih secara otomatis bila jenis Vocal Harmony dipilih, Anda dapat mengubah Mode.
	Chordal	Not harmoni ditentukan melalui tiga jenis chord berikut: chord yang dimainkan di bagian chord keyboard (dengan tombol [ACMP] diaktifkan), chord yang dimainkan di bagian tangan kiri pada keyboard (dengan bagian Left diaktifkan), dan chord yang dimuat dalam data Lagu untuk mengontrol harmoni. (Tidak tersedia jika Lagu tidak berisi data chord.)
	Vocoder	Bunyi mikrofon dikeluarkan melalui not yang Anda mainkan pada keyboard atau melalui not playback Lagu.
	Vocoder-Mono	Pada dasarnya sama seperti Vocoder. Dalam mode ini, hanya baris atau melodi not tunggal yang dapat dimainkan kembali (dengan prioritas not terakhir).

<b>③ (Bila Mode diatur ke “Chordal”)</b>	
Chord Source	<p>Menentukan data atau aktivitas Lagu yang akan digunakan untuk deteksi chord.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off:</b> Menonaktifkan deteksi chord dari data Lagu.</li> <li>• <b>XF:</b> Data chord yang didefinisikan melalui XF akan digunakan.</li> <li>• <b>1–16:</b> Mendeteksi chord dari not channel MIDI yang ditetapkan di sini.</li> </ul> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Harmoni Vokal mungkin tidak bekerja dengan benar walaupun pengaturan yang ada di sini bergantung pada data Lagu, karena Lagu yang dipilih mungkin tidak berisi data chord atau data not tidak cukup untuk deteksi chord.</p>
Type	<p>Menentukan cara menerapkan not harmoni ke bunyi mikrofon dengan memilih salah satu Chordal Type. Hampir semua Type menerapkan not harmoni berdasarkan pada data chord yang ditetapkan melalui bagian tangan kiri pada keyboard, bagian chord pada keyboard, atau data Lagu, dengan pengecualian dua Type berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ScaleDiatonic:</b> Ini menghasilkan not harmoni berdasarkan pada Key Root dan Key Type yang ditetapkan dalam tampilan Harmony Assign (⑦), yang berarti bahwa not harmoni tidak bergantung pada chord melainkan mencocokkan tangga nada diatonis dari tanda notasi lagu saat ini.</li> <li>• <b>Parallel:</b> Ini menambahkan sebuah not ke not penuntun/lead-note (bunyi mikrofon) dengan interval yang ditetapkan pada ⑥, tanpa mempedulikan chord.</li> </ul> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>“Abv” dalam Chordal Type List berarti not harmoni dihasilkan di atas not penuntun (bunyi mikrofon) sedangkan “Blw” berarti not harmoni dihasilkan di bawah not penuntun.</p> <p>Untuk informasi selengkapnya tentang Chordal Types, lihat Daftar Data (Vocal Harmony Parameter List) pada situs web.</p>
<b>④ (Bila Mode diatur ke “Vocoder” atau “Vocoder-Mono”)</b>	
Song Ch	<p>Bila diatur ke salah satu dari 1–16, data not (yang dimainkan dari Lagu pada instrumen ini atau komputer yang terhubung) channel yang bersangkutan akan digunakan untuk mengontrol harmoni. Bila diatur ke “Off”, kontrol data Lagu atas harmoni akan dinonaktifkan.</p>
Part	<p>Bila diatur ke “Mute”, channel yang dipilih di atas (untuk mengontrol Harmoni) akan dibungkam (disonaktifkan) selama playback Lagu, sehingga memungkinkan Anda menonaktifkan kontrol melalui channel tertentu sebagaimana yang diinginkan.</p>
Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off:</b> Kontrol keyboard atas harmoni dinonaktifkan.</li> <li>• <b>Upper:</b> Not yang dimainkan di sebelah kanan Titik Pisah (Left) akan mengontrol harmoni.</li> <li>• <b>Lower:</b> Not yang dimainkan di sebelah kiri Titik Pisah (Left) akan mengontrol harmoni</li> </ul> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Bila pengaturan permainan keyboard dan data Lagu diterapkan keduanya, pengaturan itu akan digabung untuk mengontrol harmoni.</p>
<b>⑤</b>	<p><b>Balance</b></p> <p>Memungkinkan Anda mengatur keseimbangan antara vokal utama (bunyi mikrofon) dan bunyi Vocal Harmony. Menaikkan nilai ini akan meningkatkan volume Harmoni Vokal dan mengurangi vokal utama. Bila ini diatur ke <math>L &lt; H63</math> (L: Vokal Utama, H: Harmoni Vokal), hanya Harmoni Vokal yang akan dikeluarkan; bila diatur ke <math>L63 &gt; H</math>, maka hanya vokal utama yang dikeluarkan.</p>

⑥	Penyesuaian keseimbangan untuk setiap not penuntun dan not harmonis	<p>Parameter berikut dapat disesuaikan untuk setiap not Penuntun (bunyi mikrofon) dan not Harmoni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose:</b> Untuk menggeser titinada setiap not Harmoni dan not Penuntun. Rentang untuk semua not adalah sama; walau demikian, not penuntun hanya dapat disesuaikan dalam oktaf. Bila Chordal Type diatur ke “ScaleDiatonic”, parameter ini akan berubah ke Degree, sehingga memungkinkan Anda menggeser titinada dalam tingkatan mulai -3 oktaf (-22 tingkatan tangga nada) – Unison (1 tingkatan tangga nada) – +3 oktaf (+22 tingkatan tangga nada).</li> <li>• <b>Detune:</b> Menentukan pengaturan titinada halus untuk setiap not Harmoni dari -50 sen hingga +50 sen.</li> <li>• <b>Formant:</b> Menentukan pengaturan formant untuk setiap not Harmoni. Semakin tinggi nilainya, semakin “feminin” voice harmoni. Semakin rendah nilainya, semakin “maskulin” voice.</li> <li>• <b>Pan:</b> Menentukan pengaturan posisi pan untuk setiap not Harmoni. Mengatur setiap not Harmoni ke posisi pan berbeda, dengan vokal Lead di tengah, misalnya, akan menghasilkan suara stereo lebar secara alami.</li> <li>• <b>Volume:</b> Menentukan pengaturan volume untuk setiap not Harmoni. Gunakan ini untuk menyesuaikan keseimbangan tingkat relatif antara vokal Lead dan not Harmoni.</li> </ul> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Bila Pitch Correct Mode (⑦) diatur ke OFF, bagian Lead tidak akan tersedia untuk parameter Transpose, Detune, dan Formant.</p> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Nilai Transpose pada Harmoni hanya tersedia bila Mode (②) diatur ke “Chordal”.</p>
⑦	Penetapan Harmoni	<p>Untuk mengatur bagaimana not harmoni ditetapkan atau dibunyikan ke not penuntun (bunyi mikrofon). Untuk mengetahui detailnya, lihat Daftar Data (Vocal Harmony Parameter List) pada situs web.</p> <p>● <b>Bila mode Harmony diatur ke “Chordal”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Session Table:</b> Menentukan cara menyuarakan harmoni, atau jenis chord apa yang akan digunakan dalam membuat harmoni, sesuai dengan aneka style musik.</li> </ul> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Parameter ini hanya tersedia bila Chordal Type diatur ke selain “ScaleDiatonic” atau “Parallel”.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Key Root, Key Type:</b> Bila Chordal Type (③) diatur ke “ScaleDiatonic”, parameter ini akan tersedia. Not Harmoni yang berdasarkan pada pengaturan di sini tidak bergantung pada chord melainkan mencocokkan tangga nada diatonis dari tanda notasi lagu saat ini.</li> </ul> <p>● <b>Bila mode Harmony diatur ke “Vocoder” atau “Vocoder-Mono”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose Mode:</b> Menentukan besarnya transposisi bagian harmoni. Pengaturan “0” tidak akan menghasilkan transposisi, sedangkan pengaturan “Auto” akan menghasilkan transposisi otomatis.</li> </ul>

⑦	Pengaturan Detail	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pitch Correct Mode:</b> Mengoreksi tinada not Penuntun (bunyi mikrofon). “Off” tidak mengoreksi, sedangkan “Hard” akan mengoreksi tinada paling akurat.</li> <li>• <b>Humanize:</b> Pengaturan ini memungkinkan Anda membuat bunyi Vocal Harmony lebih alami dan kurang “elektronis” dengan memasukkan sedikit diskrepansi waktu antara not Penuntun dan not Harmoni. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Off:</b> Tidak ada efek Humanize.</li> <li><b>1:</b> Efek Humanize diterapkan pada Harmoni agar terasa lebih alami, dengan efek melebar yang berbunyi autentik, sehingga memberikan kesan banyak orang sedang menyanyi.</li> <li><b>2:</b> Efek Humanize diterapkan pada Harmoni untuk menghasilkan groove yang lebih kentara. Bahkan pasasi yang lebih cepat akan mempertahankan esensi ritmisnya.</li> <li><b>3:</b> Efek Humanize diterapkan pada Harmoni untuk mencerminkan cara interaksi vokalis utama dan back-chorus, dengan vokal utama di hadapan audiens, dan pengaturan waktu sedikit dilonggarkan.</li> </ul> </li> <li>• <b>Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed:</b> Menentukan seberapa cepat tinada not Penuntun dan not Harmoni dideteksi sebagai respons terhadap sinyal melalui mikrofon. “1” paling lambat merespons, “4” standar, “15” paling cepat merespons, dan “as Mic Setting” memberikan prioritas pada kecepatan yang ditetapkan pada Pitch Detect “Response” pada tampilan Mic Setting (<a href="#">halaman 94</a>).</li> <li>• <b>Harmony Effect:</b> Menentukan jenis Efek yang diterapkan pada not Harmoni yang ditambahkan ke not Penuntun.</li> <li>• <b>Harmony Stability:</b> Menentukan tingkat stabilitas Harmoni yang diterapkan ke not Penuntun. Bila diatur ke “Stable”, ini memiliki bunyi yang relatif stabil dengan sedikit gerakan harmoni. Bila diatur ke “Dynamic”, ini cenderung menambahkan harmoni dengan gerakan sesuai dengan bunyi input.</li> <li>• <b>Lead Vibrato Depth:</b> Ini menetapkan kedalaman vibrato bunyi penuntun (lead sound).</li> <li>• <b>Harm Vibrato Depth:</b> Ini menetapkan kedalaman vibrato bunyi harmoni.</li> <li>• <b>Vibrato Speed:</b> Ini menetapkan kecepatan vibrato bunyi harmoni dan bunyi penuntun.</li> <li>• <b>Vibrato Delay:</b> Ini menetapkan tundaan vibrato bunyi harmoni dan bunyi penuntun.</li> </ul> <p>Untuk informasi selengkapnya tentang parameter Pengaturan Detail, lihat Daftar Data (Vocal Harmony Parameter List) pada situs web.</p>
---	-------------------	--

## Effect

Untuk mengedit parameter yang terkait dengan Efek yang diterapkan pada not Vocal Harmony.

⑧	Effect On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan Efek yang diterapkan pada not Vocal Harmony.
⑨	Type	Memilih jenis Efek yang diterapkan pada not Vocal Harmony. Anda juga dapat mengedit parameter detail jenis yang dipilih. Untuk mengetahui detailnya, lihat Daftar Data (“Vocal Effect Type List” untuk jenis Vocal Harmony Effect, dan “Vocal Harmony Parameter List” untuk parameter Vocal Harmony Effect) pada situs web.
⑩	Lead	Menyesuaikan kedalaman Efek yang diterapkan pada not Penuntun.
⑪	Harmony	Menyesuaikan kedalaman Efek yang diterapkan pada not Harmoni.
⑫	Reverb	Menyesuaikan kedalaman Reverb yang diterapkan pada bunyi mikrofon. Pengaturan ini sama dengan yang ada dalam tampilan Mixer ( <a href="#">halaman 107</a> ).
⑬	Chorus	Menyesuaikan kedalaman Chorus yang diterapkan pada bunyi mikrofon. Pengaturan ini sama dengan yang ada dalam tampilan Mixer ( <a href="#">halaman 107</a> ).

## 4 Sentuh (Save), kemudian simpan hasil edit sebagai sebuah jenis Vocal Harmony orisinal.

Total ada 60 jenis (jenis Vocal Harmony dan Synth Vocoder) dapat disimpan. Agar nanti mudah diingat, Anda harus memberikan nama yang deskriptif atau yang sesuai dengan pengaturan.

### PEMBERITAHUAN

Pengaturan di sini akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

### CATATAN

Jika Anda ingin menyimpan pengaturan Vocal Harmony ke flash-drive USB, simpanlah sebagai file User Effect. Caranya, pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 2/2, sentuh [Save] pada “User Effect” untuk menjalankan operasi Simpan ([halaman 133](#)).

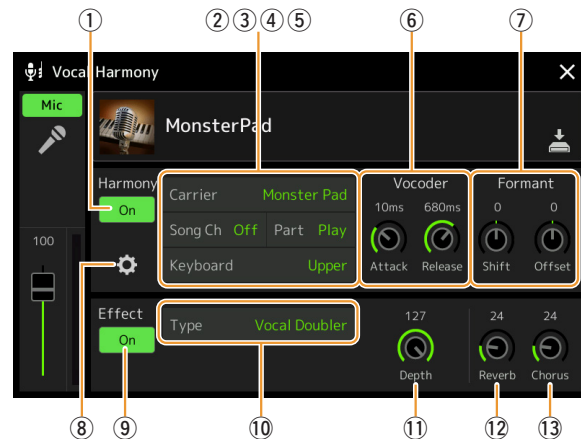
## Mengedit Jenis Synth Vocoder (Vocal Harmony) (PSR-SX900)

Dengan mengedit parameter jenis Synth Vocoder preset, Anda dapat membuat jenis Synth Vocoder orisinal. Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1 Sentuh nama Vocal Harmony untuk memanggil tampilan Pemilihan Vocal Harmony.
- 2 Sentuh [Synth Vocoder], kemudian pilih jenis Synth Vocoder yang diinginkan.
- 3 Bergantung pada jenis Synth Vocoder yang dipilih, edit pengaturan relevan sebagaimana yang diinginkan.


### CATATAN

Periksa apakah mikrofon telah dihubungkan dengan benar (lihat Panduan untuk Pemilik) dan apakah pengaturan disesuaikan dengan benar (lihat Panduan Referensi, [halaman 93](#)) sebelum mengatur parameter Synth Vocoder di sini.




## Harmony

Memungkinkan Anda mengedit berbagai parameter Synth Vocoder.

①	Harmony On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan Synth Vocoder. Ini sama seperti tombol [VOCAL HARMONY] pada panel.
②	Carrier	Memilih suara instrumen musik yang digunakan sebagai sumber (Carrier) untuk Synth Vocoder. (Carrier berfungsi sebagai suara dasar yang digunakan untuk menerapkan karakteristik vokal.)
③	Song Ch	Bila diatur ke salah satu dari 1–16, data not (yang dimainkan dari Lagu pada instrumen ini atau komputer yang terhubung) channel yang bersangkutan akan digunakan untuk mengontrol harmoni. Bila diatur ke “Off”, kontrol data Lagu atas harmoni akan dinonaktifkan.
④	Part	Bila diatur ke “Mute”, channel yang dipilih di atas (untuk mengontrol Harmoni) akan dibungkam (disonaktifkan) selama playback Lagu, sehingga memungkinkan Anda menonaktifkan kontrol melalui channel tertentu sebagaimana yang diinginkan.
⑤	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off:</b> Kontrol keyboard atas harmoni dinonaktifkan.</li> <li>• <b>Upper:</b> Not yang dimainkan di sebelah kanan Titik Pisah (Left) akan mengontrol harmoni.</li> <li>• <b>Lower:</b> Not yang dimainkan di sebelah kiri Titik Pisah (Left) akan mengontrol harmoni.</li> </ul> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Bila pengaturan permainan keyboard dan data Lagu diterapkan keduanya, pengaturan itu akan digabung untuk mengontrol harmoni.</p>
⑥	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attack:</b> Menentukan attack time dari suara Synth Vocoder. Semakin tinggi nilainya, semakin rendah attack.</li> <li>• <b>Release:</b> Menentukan release time dari suara Synth Vocoder. Semakin tinggi nilainya, semakin lambat decay.</li> </ul>
⑦	Formant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Shift:</b> Menentukan cara menggeser frekuensi kritis semua BPF (untuk Inst Input), dalam satuan BPF. Parameter ini dapat digunakan untuk mengubah karakter suara Vocoder dengan kasar.</li> <li>• <b>Offset:</b> Menyesuaikan frekuensi kritis semua BPF (untuk Inst Input) dengan presisi. Parameter ini dapat digunakan untuk mengubah karakter suara Vocoder dengan presisi.</li> </ul>



⑧	Pengaturan Detail	Carrier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volume:</b> Menentukan tingkat Carrier untuk suara Synth Vocoder.</li> <li>• <b>Noise:</b> Menentukan tingkat derau yang merupakan input ke Synth Vocoder. Ini dapat digunakan untuk menekankan suara desis dan bunyi konsonan, serta membuat karakteristik seperti-ucapan dilapalkan lebih baik.</li> <li>• <b>Octave:</b> Menentukan pengaturan oktaf Carrier untuk suara Synth Vocoder.</li> </ul>
		HPF (High Pass Filter)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Freq (Frekuensi):</b> Menentukan frekuensi kritis HPF untuk suara input mikrofon. Mengatur ini ke nilai yang rendah akan menghasilkan suara input yang diproses minimal—dengan kata lain, mendekati orisinalnya. Mengatur ini ke nilai yang lebih tinggi akan menekankan suara konsonan frekuensi dan suara desis yang lebih tinggi (membuat kata-kata lebih mudah dipahami).</li> <li>• <b>Level:</b> Menentukan tingkat output suara mikrofon dari HPF.</li> </ul>
		BPF1–10 (Band Pass Filter)	<p>Menentukan setiap penguatan output BPF 1–10 untuk Inst Input (suara permainan keyboard). BPF 1 menyatakan Formant terendah sedangkan BPF 10 menyatakan Formant tertinggi.</p> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Mungkin akan dihasilkan umpan balik (howling), bergantung pada pengaturan persiapan. Terutama berhati-hatilah saat Anda menaikkan nilainya</p>

## Effect

Untuk mengedit parameter yang terkait dengan Efek yang diterapkan pada not Synth Vocoder.

⑨	Effect On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan Efek yang diterapkan pada not Synth Vocoder.
⑩	Type	Memilih jenis Efek yang diterapkan pada not Synth Vocoder. Anda juga dapat mengedit parameter detail jenis yang dipilih. Untuk mengetahui detailnya, lihat Daftar Data (“Vocal Effect Type List” untuk jenis Efek Synth Vocoder, dan “Vocal Harmony Parameter List” untuk parameter Efek Synth Vocoder) pada situs web.
⑪	Depth	Menyesuaikan kedalaman Efek yang diterapkan pada bunyi Synth Vocoder keseluruhan.
⑫	Reverb	Menyesuaikan kedalaman Reverb yang diterapkan pada bunyi mikrofon. Pengaturan ini sama dengan yang ada dalam tampilan Mixer ( <a href="#">halaman 107</a> ).
⑬	Chorus	Menyesuaikan kedalaman Chorus yang diterapkan pada bunyi mikrofon. Pengaturan ini sama dengan yang ada dalam tampilan Mixer ( <a href="#">halaman 107</a> ).

## 4 Sentuh (Save), kemudian simpan hasil edit sebagai sebuah jenis Synth Vocoder orisinal.

Total ada 60 jenis (jenis Synth Vocoder dan Vocal Harmony) yang disimpan. Agar nanti mudah diingat, Anda harus memberikan nama yang deskriptif atau yang sesuai dengan pengaturan.

### PEMBERITAHUAN

Pengaturan di sini akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

### CATATAN

Jika Anda ingin menyimpan pengaturan Synth Vocoder ke flash-drive USB, simpanlah sebagai file User Effect. Caranya, pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 2/2, sentuh [Save] pada “User Effect” untuk menjalankan operasi Simpan ([halaman 133](#)).

### Daftar Isi

Mengedit Parameter Filter (Filter) .....	102
Mengedit Parameter EQ (EQ) .....	103
Mengedit Parameter Efek (Effect).....	105
• Mengedit dan Menyimpan Pengaturan Efek .....	106
Mengedit Parameter Efek (Chorus/Reverb).....	107
• Mengedit dan Menyimpan Pengaturan Chorus/Reverb .....	107
Mengedit Pengaturan Pan/Volume (Pan/Volume) .....	107
Mengedit Pengaturan Master Compressor (Compressor) .....	108
Diagram Blok .....	110

Panduan untuk Pemilik membahas prosedur dasar untuk menggunakan fungsi Mixer. Panduan Referensi ini memberikan informasi lebih detail tentang setiap tampilan (atau fungsi) pada tampilan Mixer yang dipanggil melalui [MENU] → [Mixer].

Tab Pemilihan Bagian “Panel”–“Song” di bagian atas tampilan Mixer memungkinkan Anda menyesuaikan bunyi setiap bagian yang bersangkutan, sedangkan “Master” memungkinkan Anda membuat penyesuaian umum terhadap bunyi instrumen secara keseluruhan.

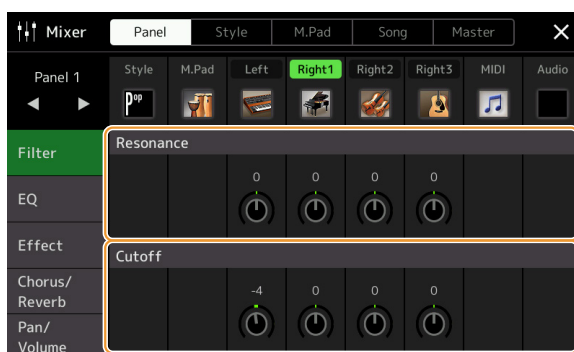
#### CATATAN

Kenop dan slider hanya muncul pada tampilan pengaturan bila tersedia parameter yang relevan.

Untuk petunjuk visual atas aliran sinyal dan konfigurasi Mixer, lihat Diagram Blok pada [halaman 110](#).

## Mengedit Parameter Filter (Filter)

Fungsi ini memodifikasi karakteristik tonal (kecemerlangan, dsb.) bunyi dengan memotong porsi frekuensi tertentu dari bunyi. Ini tidak tersedia bila Anda memilih “Master” dari sekian tab di bagian atas tampilan Mixer.



Resonance	Memungkinkan Anda menyesuaikan efek Resonance ( <a href="#">halaman 48</a> ) untuk setiap bagian. Ini dapat digunakan bersama parameter “Cutoff” untuk menambahkan karakter lebih lanjut pada bunyi.
Cutoff	Menentukan kecemerlangan bunyi untuk setiap bagian dengan menyesuaikan frekuensi kritis ( <a href="#">halaman 48</a> ).

## Mengedit Parameter EQ (EQ)

Ekualiser (juga disebut “EQ”) adalah prosesor yang membagi spektrum frekuensi menjadi beberapa band yang dapat diperkuat atau dipotong untuk membentuk respons frekuensi keseluruhan. Tab Pemilihan Bagian “Panel”–“Song” di bagian atas tampilan Mixer memungkinkan Anda menyesuaikan EQ setiap bagian yang bersangkutan, sedangkan “Master” memungkinkan Anda membuat penyesuaian umum terhadap EQ instrumen secara keseluruhan.

### EQ Bagian (bila salah satu dari tab “Panel”–“Song” dipilih)



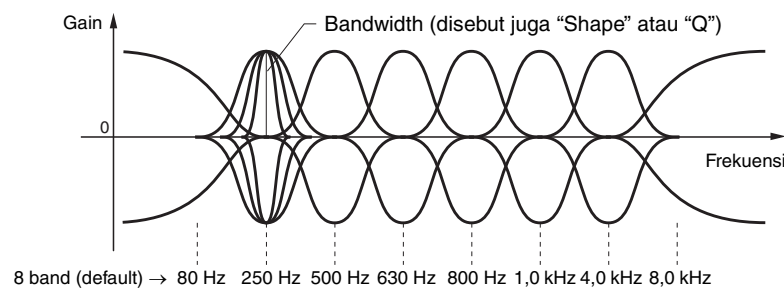
High	Memperkuat atau memotong band EQ tinggi untuk setiap bagian.
Low	Memperkuat atau memotong band EQ rendah untuk setiap bagian.

### EQ Master (Bila tab “Master” dipilih)

Instrumen ini memiliki EQ digital delapan band berkualitas tinggi. Dengan fungsi ini, efek final—kontrol nada—dapat diterapkan pada output instrumen Anda. Anda dapat memilih salah satu dari lima jenis EQ preset dalam tampilan “Master”. Anda bahkan dapat membuat sendiri pengaturan EQ khusus dengan menyesuaikan band frekuensi, dan menyimpan pengaturan ke salah satu dari 30 jenis User Master EQ.

#### CATATAN

Master EQ tidak dapat diterapkan pada Lagu Audio, input audio melalui jack AUX IN, atau bunyi metronom.





## 1 Pilih jenis EQ yang ingin diedit.

- **Flat:** Pengaturan EQ datar. Penguatan setiap frekuensi diatur ke 0dB.
- **Powerful:** Pengaturan EQ kuat di mana semua bunyi frekuensi ditekankan. Ini dapat digunakan untuk memperkuat musik bagi pesta, dsb.
- **Mellow:** Pengaturan EQ halus dan lembut di mana band dengan frekuensi tinggi dikurangi sedikit.
- **Bright:** pengaturan EQ untuk memperkuat tingkat frekuensi tinggi, sehingga membuat bunyi menjadi lebih cemerlang.
- **With Subwoofer:** Pengaturan EQ khusus di mana band dengan frekuensi rendah dikurangi. Ini adalah pengaturan optimal untuk menggunakan instrumen in bersama subwoofer, misalnya KS-SW100 (dijual secara terpisah).
- **User1–30:** Pengaturan EQ khusus buatan Anda sendiri yang disimpan di langkah 4.

## 2 Sesuaikan Q (bandwidth) dan Frekuensi Tengah setiap band.

Rentang Frekuensi yang tersedia berbeda-beda untuk setiap band. Semakin tinggi nilai Q, semakin sempit bandwidth.

## 3 Sesuaikan tingkat Gain untuk memperkuat atau memotong masing-masing dari delapan band sebagaimana yang diinginkan.

## 4 Sentuh (Save) untuk menyimpan pengaturan sebagai jenis User Master EQ.

Hingga 30 jenis EQ dapat dibuat dan disimpan.

### **PEMBERITAHUAN**

Pengaturan akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

### **CATATAN**

Jika Anda ingin menyimpan pengaturan Master EQ ke flash-drive USB, simpanlah sebagai file User Effect. Caranya, dari tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 2/2, sentuh [Save] pada "User Effect" untuk menjalankan operasi Simpan ([halaman 133](#)).

## Mengedit Parameter Efek (Effect)

Instrumen ini menyediakan Blok Efek berikut.

- **System Effect (Chorus, Reverb):** Efek ini diterapkan pada seluruh bunyi instrumen ini. Untuk setiap bagian, Anda dapat menyesuaikan kedalaman System Effect. Ini dapat diatur pada tampilan “Chorus/Reverb” (halaman 107).
- **Insertion Effect 1–8 (PSR-SX900), 1–5 (PSR-SX700):** Efek ini hanya diterapkan pada bagian tertentu. Untuk masing-masing dari Efek ini, pilih jenis Efek secara khusus untuk bagian yang diinginkan (misalnya, Distortion, yang hanya diterapkan pada bagian Gitar).
- **Variation Effect:** Blok ini dapat digunakan sebagai System Effect maupun Insertion Effect, dan Anda dapat silih berganti di antara keduanya.

Bagian ini membahas pengaturan terkait Insertion Effects dan Variation Effect pada tampilan Effect. Tampilan ini tidak tersedia bila Anda memilih tab “Master” di bagian atas tampilan Mixer.



<p>Insertion Effect</p>	<p>Memungkinkan Anda menetapkan Insertion Effect Type yang diinginkan untuk setiap bagian dengan menyentuh area di atas setiap kenop. Anda dapat menyesuaikan sejauh mana penerapan setiap Efek dengan menggunakan kenopnya.</p> <p>Jika Anda ingin menetapkan setiap Insertion Effect ke Bagian tertentu dan memilih Jenis Efek, sentuh [Assign Part Setting] di kanan atas area ini dan membuat pengaturan yang diperlukan dalam jendela tersebut.</p> <p>Bagian yang dapat ditetapkan untuk setiap Insertion Effect adalah sebagai berikut:</p> <p><b>PSR-SX900</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Insertion Effect 1–5:</b> Bagian Keyboard, channel Lagu 1–16</li> <li>• <b>Insertion Effect 6:</b> Bagian Keyboard, channel Lagu 1–16, Mikrofon</li> <li>• <b>Insertion Effect 7-8:</b> Bagian Style (kecuali Bagian Audio pada Audio Style)</li> </ul> <p><b>PSR-SX700</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Insertion Effect 1-4:</b> Bagian Keyboard, channel Lagu 1–16</li> <li>• <b>Insertion Effect 5:</b> Bagian Keyboard, channel Lagu 1–16, Mikrofon</li> </ul>
<p>Variation Effect</p>	<p>Sentuh [Insertion] atau [System] untuk beralih Effect Connection antara Insertion Effect dan System Effect, kemudian sentuh ujung kanan baris ini untuk memilih jenis Efek yang diinginkan. Bila dipilih “System”, Efek ini akan diterapkan pada semua bagian Lagu dan Style sebagaimana System Effect. Bila dipilih “Insertion”, Efek ini hanya diterapkan pada bagian Lagu/Style yang ditetapkan.</p> <p>Untuk menyesuaikan sejauh mana penerapan Efek, gunakan kenop setiap bagian.</p> <p><b>CATATAN</b></p> <p>Tampilan ini tidak tersedia bila Anda memilih tab “Panel” atau “M.Pad” di bagian atas tampilan Mixer.</p>

## Mengedit dan Menyimpan Pengaturan Efek

Anda dapat mengedit pengaturan System Effect (Chorus, Reverb), Insertion Effect dan Variation Effect. Hasil pengeditan dapat disimpan sebagai jenis User Effect.

- 1 Dari tampilan Mixer, sentuh nama jenis Efek untuk memanggil tampilan pengaturan Efek.



(PSR-SX900) Pengontrol parameter untuk jenis Efek yang dipilih akan diperlihatkan di sini.

- 2 Pilih jenis dan kategori Efek.

Pada PSR-SX900, Anda dapat menyesuaikan nilai parameter dengan menggunakan pengontrol yang diperlihatkan pada tampilan.

- 3 Sentuh [Detail] untuk memanggil tampilan Parameter Efek guna membuat pengaturan tambahan.

Parameter yang tersedia berbeda-beda, bergantung pada jenis Efek.

- 4 Sentuh  (Save) untuk menyimpan pengaturan sebagai jenis User Effect.

Hingga 30 jenis Efek dapat disimpan untuk setiap blok Reverb, Chorus, Variation, dan Insertion Effect.

### CATATAN

Parameter yang tampak abu-abu tidak dapat diedit.

### **PEMBERITAHUAN**

**Pengaturan akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.**

### CATATAN

Jika Anda ingin menyimpan pengaturan Efek ke flash-drive USB, simpanlah sebagai file User Effect. Caranya, dari tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 2/2, sentuh [Save] pada "User Effect" untuk menjalankan operasi Simpan ([halaman 133](#)).

## Mengedit Parameter Efek (Chorus/Reverb)

Sebagaimana diterangkan dalam bagian sebelumnya, Chorus dan Reverb adalah System Effect yang diterapkan pada bunyi instrumen keseluruhan. Keduanya tidak tersedia bila Anda memilih tab “Master” di bagian atas tampilan Mixer.



Chorus	Sentuh nama jenis Chorus di kanan atas untuk memilih jenis Chorus yang diinginkan. Setelah memilih, kembali ke tampilan Mixer kemudian gunakan setiap kenop untuk menyesuaikan kedalaman Chorus untuk setiap bagian.
Reverb	Sentuh nama jenis Reverb di kanan atas untuk memilih jenis Reverb yang diinginkan. Setelah memilih, kembali ke tampilan Mixer kemudian gunakan setiap kenop untuk menyesuaikan kedalaman Reverb untuk setiap bagian.

### CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang jenis Chorus dan Reverb, lihat Daftar Data (Effect Type List) pada situs web.

## Mengedit dan Menyimpan Pengaturan Chorus/Reverb

Sama seperti pengoperasian pada tampilan “Effect” ([halaman 105](#)).

## Mengedit Pengaturan Pan/Volume (Pan/Volume)

Anda dapat menyesuaikan Pan (posisi stereo bunyi) dan Volume untuk setiap bagian. Tampilan ini tidak tersedia bila Anda memilih tab “Master” di bagian atas tampilan Mixer.



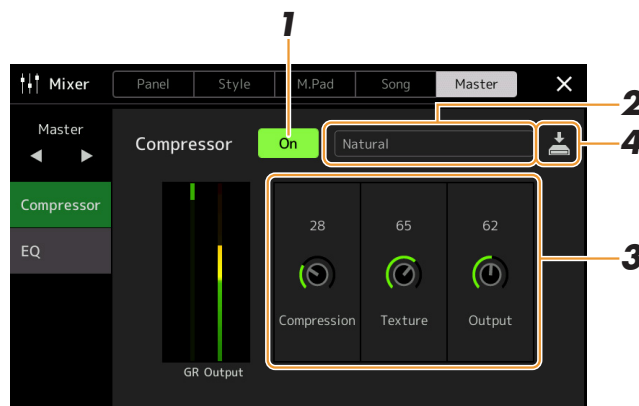
①	Pan	Menentukan posisi stereo setiap bagian (channel).
②	Volume	Menentukan tingkat setiap bagian atau channel, sehingga memberi Anda kontrol akurat atas keseimbangan semua bagian.

## Mengedit Pengaturan Master Compressor (Compressor)

Compressor adalah efek yang umum digunakan untuk membatasi dan memampatkan dinamika (kelembutan/kenyaringan) sinyal audio. Untuk sinyal yang sangat bervariasi dinamikanya, seperti bagian gitar dan vokal, kompresor akan “memampatkan” rentang dinamis, yang secara efektif akan membuat suara halus menjadi lebih nyaring dan suara nyaring menjadi lebih halus. Bila digunakan bersama penguatan untuk memperkuat tingkat keseluruhan, ini akan menghasilkan suara tingkat tinggi yang lebih kuat dan lebih konsisten. Instrumen ini menyediakan Master Compressor yang diterapkan pada bunyi instrumen keseluruhan. Walaupun pengaturan preset Master Compressor telah disediakan, Anda juga dapat membuat dan menyimpan Master Compressor preset orisinal dengan menyesuaikan parameter terkait. Tampilan ini hanya tersedia bila Anda memilih tab “Master” di bagian atas tampilan Mixer.

### CATATAN

Master Compressor tidak dapat diterapkan pada Lagu Audio, input audio melalui jack AUX IN, atau bunyi metronom.




### 1 Atur Compressor ke “On”:

### 2 Pilih jenis Master Compressor yang ingin diedit.

- **Natural:** Pengaturan Compressor yang alami dengan efek dibunyikan secara moderat.
- **Rich:** Pengaturan Compressor yang kompleks dengan karakteristik instrumen yang disempurnakan secara optimal. Ini cocok untuk menyempurnakan instrumen akustik, musik jazz, dsb.
- **Punchy:** Pengaturan Compressor yang sangat berlebihan. Ini cocok untuk menyempurnakan musik rock.
- **Electronic:** Pengaturan Compressor yang kompleks dengan karakteristik musik dansa elektronik yang disempurnakan secara optimal.
- **Loud:** Pengaturan Compressor yang kuat. Ini cocok untuk menyempurnakan musik enerjik seperti musik rock atau musik gereja.
- **User1–30:** Pengaturan Compressor buatan Anda sendiri yang disimpan di langkah 4.

### 3 Edit parameter yang terkait dengan Master Compressor.

Compression	Parameter seperti Threshold, Ratio dan Soft Knee (yang tersedia pada kompresor yang umum digunakan) semuanya berubah bersama-sama, sehingga memungkinkan Anda memampatkan bunyi.
Texture	Menambahkan karakteristik alami pada efek. Semakin tinggi nilainya, semakin halus efeknya.  <b>CATATAN</b> Mungkin lebih mudah mendengarkan perubahannya bila digunakan bersama “Compression” dan “Output”.
Output	Menentukan tingkat output.

Tanda “GR” menunjukkan Gain Reduction (tingkat kompresi) sedangkan “Output” menunjukkan tingkat output sesuai dengan bunyi instrumen secara real time.



#### 4 Sentuh (Save) untuk menyimpan pengaturan sebagai jenis User Master Compressor.

Hingga 30 jenis Master Compressor dapat dibuat dan disimpan.

#### **PEMBERITAHUAN**

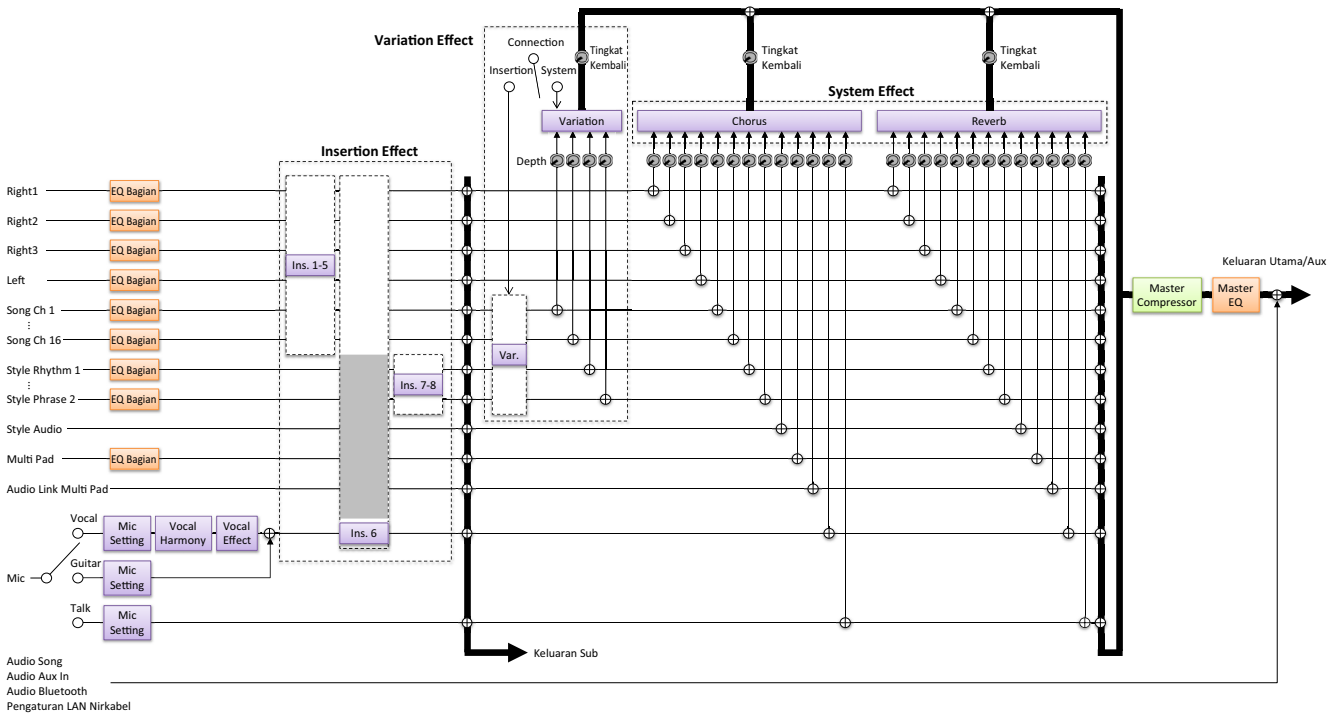
Pengaturan akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi Simpan.

#### **CATATAN**

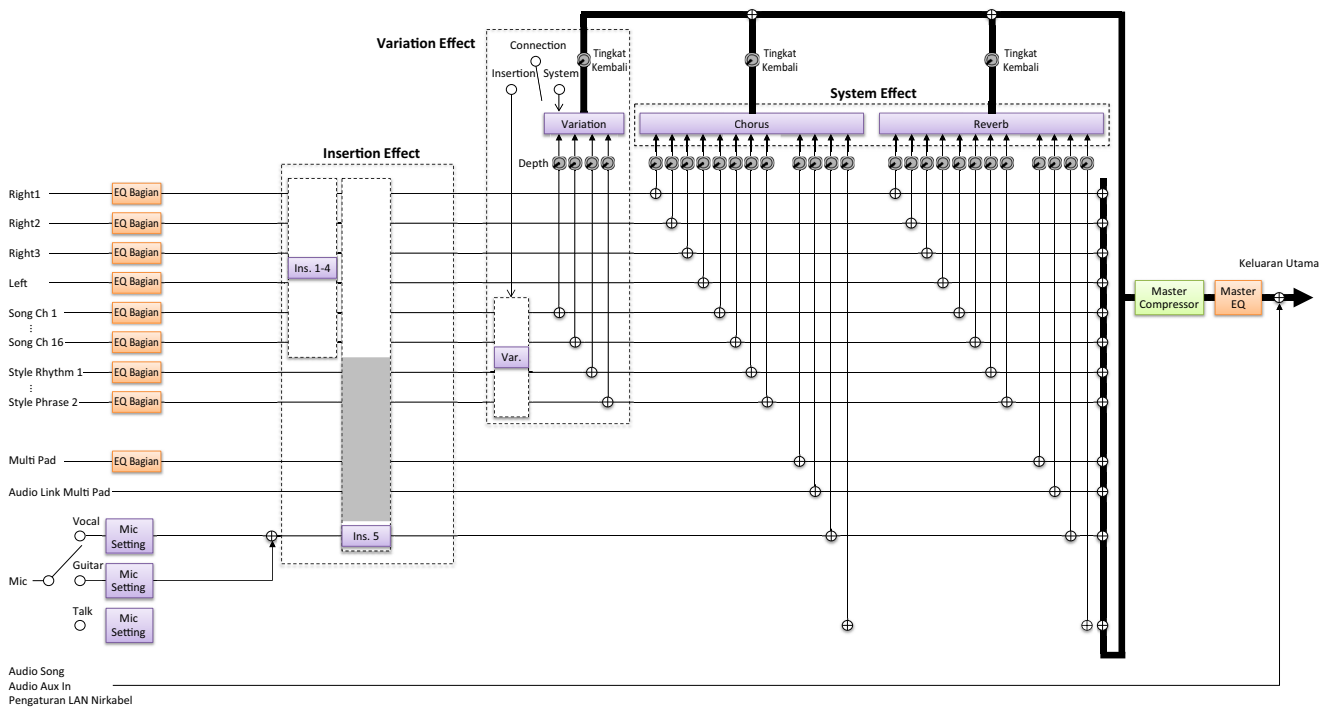
Jika Anda ingin menyimpan pengaturan Master Compressor ke flash-drive USB, simpanlah sebagai file User Effect. Caranya, dari tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 2/2, sentuh [Save] pada "User Effect" untuk menjalankan operasi Simpan ([halaman 133](#)).

# Diagram Blok

## PSR-SX900



## PSR-SX700



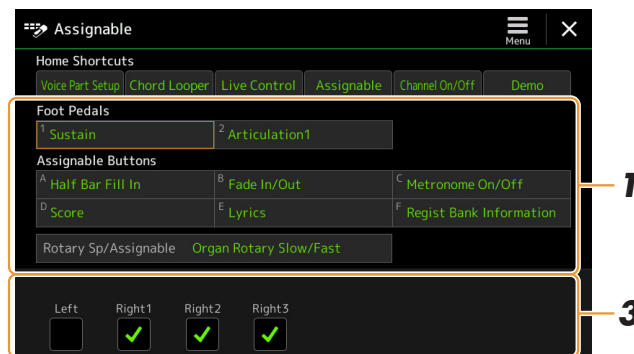
### Daftar Isi

Menetapkan Fungsi Tertentu ke Pedal dan Tombol Panel (Assignable).....	111
• Fungsi yang Dapat Ditetapkan (tampilan Assignable) .....	112
Mengedit Jenis Penetapan Kenop Live Control (Live Control).....	117
• Fungsi yang Dapat Ditetapkan (tampilan Live Control).....	118

## Menetapkan Fungsi Tertentu ke Pedal dan Tombol Panel (Assignable)

Anda dapat menetapkan beragam fungsi ke pedal kaki yang terhubung ke jack FOOT PEDAL, juga tombol ASSIGNABLE dan tombol [ROTARY SP/ASSIGNABLE].

Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Assignable].



### 1 Sentuh untuk memilih pedal atau tombol yang diinginkan.

Menyentuhnya lagi akan memanggil daftar fungsi.

### 2 Pilih fungsi untuk pedal atau tombol.

Untuk informasi tentang setiap fungsi, lihat halaman 112–116.

### 3 Buat pengaturan yang diperlukan atas fungsi yang dipilih di bagian bawah tampilan.

Anda dapat membuat pengaturan detail atas fungsi yang dipilih, misalnya bagian mana yang dipengaruhi oleh fungsi tersebut, dsb. Jika Anda ingin mengubah nama fungsi yang muncul pada jendela pop-up, sentuh [Rename] dan masukkan nama yang diinginkan. Hingga 50 karakter dapat digunakan.

### 4 Jika perlu, atur polaritas pedal dengan menyentuh (Menu).

Bergantung pada pedal yang Anda hubungkan ke instrumen, cara kerjanya mungkin saja berlawanan (dalam hal ini, menekannya tidak menghasilkan efek, namun melepaskannya akan menghasilkan efek). Jika terjadi hal demikian, gunakan pengaturan ini untuk membalik polaritas.


#### CATATAN

Sebagaimana diterangkan dalam Panduan untuk Pemilik, pintasan juga dapat ditetapkan ke tombol ASSIGNABLE.

#### CATATAN

Anda juga dapat menetapkan fungsi lainnya ke pedal—Voice Guide Controller (halaman 131), Punch In/Out Lagu (halaman 71) dan Registration Sequence (halaman 87). Jika Anda menetapkan banyak fungsi ke pedal, prioritasnya adalah: Fungsi Voice Guide Controller → Punch In/Out Lagu → Registration Sequence → ditetapkan di sini

#### Menyembunyikan jendela pop-up bila tombol ASSIGNABLE ditekan

Bila Anda menekan salah satu tombol ASSIGNABLE, jendela pop-up yang menampilkan status fungsi yang ditetapkan akan diperlihatkan. Anda juga dapat mengatur jendela pop-up agar disembunyikan. Caranya, sentuh  (Menu) pada tampilan Assignable, kemudian atur “Popup Window” ke Off.

## Fungsi yang Dapat Ditetapkan (tampilan Assignable)



Dalam daftar di bawah, “P” menunjukkan pedal, “A” menunjukkan tombol ASSIGNABLE, dan “R” menunjukkan tombol [ROTARY SP/ASSIGNABLE].



Fungsi yang ditandai dengan “O” tersedia untuk pedal atau tombol yang bersangkutan.

Untuk fungsi yang ditandai dengan “\*”, gunakan pengontrol kaki saja; operasi yang benar tidak dapat dilakukan dengan sakelar kaki.

### CATATAN


Anda dapat membuat pengaturan detail setiap fungsi di bagian bawah tampilan Assignable, misalnya bagian mana yang akan dipengaruhi oleh fungsi tersebut, dsb (itemnya bergantung pada setiap fungsi).

Fungsi			Bisa-Tidaknya Ditetapkan		
Kategori	Fungsi	Deskripsi	P	A	R
Voice	Articulation 1/2	Bila Anda menggunakan Super Articulation Voice dengan efek yang berhubungan dengan fungsi ini, Anda dapat mengaktifkan efek dengan menekan pedal/sakelar kaki/tombol yang telah ditetapkan dengan fungsi ini.	○	○	○
	Volume*	Mengontrol volume dengan menggunakan pengontrol kaki.	○	-	-
	Sustain	Mengontrol sustain. Bila Anda menekan dan menahan pedal, semua not yang dimainkan pada keyboard akan memiliki sustain lebih lama. Melepas pedal ini akan segera menghentikan (membebaskan) not yang ditahan.	○	-	-
	Panel Sustain On/Off	Sama seperti tombol VOICE EFFECT [SUSTAIN].	○	○	○
	Sostenuto	Mengontrol efek Sostenuto. Jika Anda memainkan not atau chord pada keyboard dan menekan pedal sambil menahan not, not tersebut akan bertahan selama Anda menahan pedal. Walau demikian, semua not selanjutnya tidak akan bertahan. Ini memungkinkan Anda menahan sebuah chord, misalnya, sementara not lainnya dimainkan “staccato”.   <b>CATATAN</b> Fungsi ini tidak akan mempengaruhi Organ Flutes dan hanya sebagian dari Super Articulation Voice.	○	-	-
	Soft	Mengontrol efek Soft. Menekan pedal ini akan mengurangi volume dan mengubah timbre not yang Anda mainkan. Ini hanya efektif untuk Voice tertentu yang sesuai.	○	-	-
	Glide	Bila pedal ditekan, tinada akan berubah, kemudian kembali ke tinada normal bila pedal dilepaskan. Anda dapat membuat pengaturan berikut di bagian bawah tampilan. • <b>Up/Down:</b> Menentukan apakah perubahan tinada akan menaik (bertambah) atau menurun (berkurang). • <b>Range:</b> Menentukan rentang perubahan tinada, dalam seminada. • <b>On Speed:</b> Menentukan kecepatan perubahan tinada bila pedal ditekan. • <b>Off Speed:</b> Menentukan kecepatan perubahan tinada bila pedal dilepaskan.	○	-	-
	Mono/Poly	Mengganti apakah Voice dimainkan secara monofonik atau polifonik.	○	○	○
	Portamento	Efek portamento (peralihan halus antar not) dapat dihasilkan saat pedal ditekan. Portamento dihasilkan bila not-not dimainkan dengan style legato (dengan kata lain, not dimainkan saat not terdahulu masih ditahan). Waktu portamento juga dapat disesuaikan dari tampilan Voice Edit ( <a href="#">halaman 47</a> ).   <b>CATATAN</b> Fungsi ini hanya memengaruhi Voice tertentu, khususnya synth lead dan sebagian Voice bass. Fungsi ini tidak akan memengaruhi Organ Flutes dan hanya sebagian dari Super Articulation Voice, sekalipun fungsi ini telah ditetapkan ke Pedal Kaki.	○	-	-
Portamento Time*	Mengontrol parameter Portamento Time setiap bagian keyboard dengan menggunakan pengontrol kaki. Untuk mengetahui detail tentang Portamento Time, lihat <a href="#">halaman 47</a> .	○	-	-	

Fungsi			Bisa-Tidaknya Ditetapkan		
Kategori	Fungsi	Deskripsi	P	A	R
Voice	Pitch Bend*	Memungkinkan Anda meliukkan tinada not ke atas atau ke bawah dengan menggunakan pedal. Anda dapat membuat pengaturan berikut di bagian bawah tampilan. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Up/Down:</b> Menentukan apakah perubahan tinada akan menaik (bertambah) atau menurun (berkurang).</li> <li>• <b>Range:</b> Menentukan rentang perubahan tinada, dalam seminada.</li> </ul>	○	-	-
	Modulation (+), (-)*	Menerapkan efek vibrato dan efek lainnya pada not yang dimainkan di keyboard.	○	-	-
	Modulation (+), (-) Alt	Ini merupakan variasi kecil pada Modulation di atas, di mana efek (bentuk gelombang) dapat diaktifkan/dinonaktifkan silih berganti oleh setiap penekanan pedal/sakelar kaki.	○	○	○
	Modulation Hold On/Off	Sama seperti tombol [MODULATION HOLD].	○	○	-
	Initial Touch On/Off	Mengaktifkan/menonaktifkan pengaturan Initial Touch setiap bagian keyboard pada tampilan Keyboard/Joystick.	○	○	-
	Left Hold On/Off	Sama seperti tombol [LEFT HOLD].	○	○	-
	Pedal Control (Wah)	Menerapkan efek wah pada not yang dimainkan di keyboard. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi ini untuk setiap bagian keyboard di bagian bawah tampilan ini.  <b>CATATAN</b> Efek hanya dapat diterapkan pada Voice tertentu.	○	-	-
	Organ Rotary Slow/Fast	Mengganti-ganti kecepatan Speaker Berputar ( <a href="#">halaman 50</a> ) antara “Slow” dan “Fast”.	○	○	○
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Sama seperti tombol [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○	-
Registration	Arpeggio Hold	Saat pedal ditekan (ditahan), playback Arpeggio akan berlanjut bahkan setelah Anda melepas keyboard, kemudian Arpeggio berhenti bila pedal dilepas (tidak ditahan). Bila fungsi ini ditetapkan ke tombol, setiap penekanan tombol akan membuat penekanan tombol silih berganti ditahan dan dilepas. Pastikan bahwa salah satu jenis Arpeggio telah dipilih dan tombol [HARMONY/ARPEGGIO] diaktifkan.	○	○	-
	Registration Memory	Sama seperti tombol REGISTRATION MEMORY [MEMORY].	○	○	-
	Registration Memory 1–8	Sama seperti tombol REGISTRATION MEMORY [1]–[8].	○	○	-
	Registration Sequence +/-	Memajukan/memundurkan dalam Registration Sequence.  <b>CATATAN</b> Jika Anda ingin menggunakan pedal, atur “Pedal Control” pada tampilan Registration Sequence ( <a href="#">halaman 87</a> ).	-	○	-
	Registration Bank +/-	Sama seperti tombol REGIST BANK [+]/[-].	○	○	-
	Registration Freeze On/Off	Sama seperti [On]/[Off] pada tampilan Registration Freeze ( <a href="#">halaman 86</a> ).	○	○	-
Live Control	Registration Sequence On/Off	Sama seperti [On]/[Off] pada tampilan Registration Sequence ( <a href="#">halaman 87</a> ).	○	○	-
	Live Control Assign	Sama seperti tombol LIVE CONTROL [ASSIGN].	○	○	-
Chord Looper	Live Control Reset Value	Sama seperti [Reset Value] pada tampilan Live Control ( <a href="#">halaman 117</a> ). Mengatur ulang nilai semua fungsi Live Control yang dapat ditetapkan.	○	○	-
	Chord Looper On/Off (PSR-SX900)	Sama seperti tombol CHORD LOOPER [ON/OFF].	○	○	-
	Chord Looper Rec/Stop (PSR-SX900)	Sama seperti tombol CHORD LOOPER [REC/STOP].	○	○	-

Fungsi			Bisa-Tidaknya Ditetapkan		
Kategori	Fungsi	Deskripsi	P	A	R
Style	Style Start/Stop	Sama seperti tombol STYLE CONTROL [START/STOP].	○	○	-
	Synchro Start On/Off	Sama seperti tombol [SYNC START].	○	○	-
	Synchro Stop On/Off	Sama seperti tombol [SYNC STOP].	○	○	-
	Intro1-3	Sama seperti tombol INTRO [I]–[III].	○	○	-
	Main A–D	Sama seperti tombol MAIN VARIATION [A]–[D].	○	○	-
	Fill Down	Memainkan fill-in, yang secara otomatis diikuti dengan Bagian utama tombol yang berada tepat di kirinya.	○	○	-
	Fill Self	Memainkan pengisi.	○	○	-
	Fill Break	Memainkan istirahat.	○	○	-
	Fill Up	Memainkan fill-in, yang secara otomatis diikuti dengan Bagian utama tombol yang berada tepat di kanannya.	○	○	-
	Ending1-3	Sama seperti tombol ENDING/rit. [I]–[III].	○	○	-
	Acmp On/Off	Sama seperti tombol [ACMP].	○	○	-
	OTS Link On/Off	Sama seperti tombol [OTS LINK].	○	○	-
	Auto Fill In On/Off	Sama seperti tombol [AUTO FILL IN].	○	○	-
	Half Bar Fill In	Saat pedal ditekan, fungsi “Half bar fill-in” (Pengisi setengah bar) akan diaktifkan dan bagian perubahan dari Style di ketukan pertama bagian saat ini akan memulai bagian berikutnya dari tengah dengan pengisi otomatis. Bila fungsi ini ditetapkan ke tombol, setiap penekanan tombol akan membuat fungsi silih berganti antara diaktifkan dan dinonaktifkan. Bila Anda memilih Style Audio, fungsi tidak akan bekerja.	○	○	○
Fade In/Out	Mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Fade In /Fade Out playback Style/Lagu MIDI. Parameter berikut dapat diatur di bagian bawah tampilan. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fade In Time:</b> Menentukan waktu yang dibutuhkan volume Style/Lagu untuk timbul, atau untuk beralih dari minimal ke maksimal (rentang 0–20,0 detik).</li> <li>• <b>Fade Out Time:</b> Menentukan waktu yang dibutuhkan volume Style/Lagu untuk menghilang, atau untuk beralih dari maksimal ke minimal (rentang 0–20,0 detik).</li> <li>• <b>Fade Out Hold Time:</b> Menentukan waktu mempertahankan volume di 0 setelah menghilang (rentang 0–5,0 detik).</li> </ul>	○	○	○	
Fingered/Fingered On Bass	Pedal beralih silih berganti antara mode “Fingered” dan “Fingered On Bass” ( <a href="#">halaman 8</a> ).	○	○	-	
Bass Hold	Saat pedal ditekan, not bass Style akan ditahan sekalipun chord berubah selama playback Style. Bila fungsi ini ditetapkan ke tombol, fungsi akan diaktifkan setelah tombol ditekan dan dinonaktifkan bila ditekan lagi. Jika penjarian diatur ke “AI Full Keyboard”, fungsi ini tidak akan bekerja.	○	○	-	
One Touch Setting1–4	Sama seperti tombol ONE TOUCH SETTING [1]–[4].	○	○	-	
One Touch Setting +/-	Memanggil tampilan One Touch Setting (Pengaturan Satu Sentuhan) berikutnya/sebelumnya.	○	○	-	
Multi Pad	Multi Pad1–4	Sama seperti tombol MULTI PAD CONTROL [1]–[4].	○	○	-
	Multi Pad Synchro Start	Sama seperti tombol MULTI PAD CONTROL [SYNC START, SELECT].	○	○	-
	Multi Pad Stop	Sama seperti tombol MULTI PAD CONTROL [STOP].	○	○	-
Song	Song MIDI Play/Pause	Sama seperti tombol SONG MIDI [▶/  ] (PLAY/PAUSE).	○	○	-
	Song MIDI Previous	Sama seperti tombol SONG MIDI [◀◀] (PREV).	○	○	-

Fungsi			Bisa-Tidaknya Ditetapkan		
Kategori	Fungsi	Deskripsi	P	A	R
Song	Song MIDI Next	Sama seperti tombol SONG MIDI [▶▶] (NEXT).	○	○	-
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Sama seperti MIDI [☰] (Sync Start) pada tampilan Playback Lagu.	○	○	-
	Song MIDI Single Repeat On/Off	Sama seperti MIDI [↺] (Repeat) pada tampilan Playback Lagu.	○	○	-
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Sama seperti Posisi Lagu [M] pada tampilan Playback Lagu di mode Pemutar Lagu.	○	○	-
	Song MIDI Position Marker 1-4	Sama seperti Posisi Lagu [1]-[4] pada tampilan Playback Lagu di mode Pemutar Lagu.	○	○	-
	Song MIDI Position Loop On/Off	Sama seperti Posisi Lagu [Loop] pada tampilan Playback Lagu di mode Pemutar Lagu.	○	○	-
	Song Audio Play/Pause	Sama seperti tombol SONG AUDIO [▶/⏸] (PLAY/PAUSE).	○	○	-
	Song Audio Previous	Sama seperti tombol SONG AUDIO [◀◀] (PREV).	○	○	-
	Song Audio Next	Sama seperti tombol SONG AUDIO [▶▶] (NEXT).	○	○	-
	Song Audio Single Repeat On/Off	Sama seperti Audio [↺] (Repeat) pada tampilan Playback Lagu di mode Pemutar Lagu.	○	○	-
	Song Audio Vocal Cancel On/Off	Sama seperti Audio [🗑] (Vocal Cancel) pada tampilan Playback Lagu di mode Pemutar Lagu.	○	○	-
	Song Audio Time Stretch*	Mengontrol pengaturan Audio [🕒 100%] (Time Stretch) pada tampilan Playback Lagu dengan menggunakan pengontrol kaki.	○	-	-
	Song Audio Pitch Shift*	Mengontrol pengaturan Audio [🎵 0] (Pitch Shift) pada tampilan Playback Lagu dengan menggunakan pengontrol kaki.	○	-	-
	Song Audio A-B Repeat	Sama seperti [A, B] (A-B Repeat) pada tampilan Playback Lagu di mode Pemutar Lagu.	○	○	-
	Song List Shuffle On/Off	Sama seperti [🔀] (Shuffle) pada tampilan Playback Lagu di mode Daftar Lagu (halaman 58).	○	○	-
	Score Page +/-	Saat Lagu dihentikan, Anda dapat beralih ke halaman skor berikutnya/sebelumnya (satu demi satu halaman).	○	○	-
Lyrics Page +/-	Saat Lagu dihentikan, Anda dapat beralih ke halaman lirik berikutnya/sebelumnya (satu demi satu halaman).	○	○	-	
Text Viewer Page +/-	Anda dapat beralih ke halaman teks berikutnya/sebelumnya (satu demi satu halaman).	○	○	-	
Mic	Talk On/Off	Mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Talk. Bila diaktifkan, pengaturan pada tampilan Mic Setting secara otomatis akan diubah ke "Talk".	○	○	-
	VH Harmony On/Off (PSR-SX900)	Mengaktifkan/menonaktifkan Vocal Harmony. Sama seperti Harmony [On]/[Off] pada tampilan Vocal Harmony.	○	○	-
	VH Effect On/Off (PSR-SX900)	Mengaktifkan/menonaktifkan Vocal Effect. Sama seperti Effect [On]/[Off] pada tampilan Vocal Harmony.	○	○	-
Overall	Part On/Off	Mengaktifkan/menonaktifkan beberapa bagian yang diinginkan sekaligus.	-	○	-
	Insertion Effect On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan Insertion Effect (halaman 105).	○	○	○
	Metronome On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.	○	○	-
	Tempo +/-	Sama seperti tombol TEMPO [+]/[-].	○	○	-
	Reset/Tap Tempo	Sama seperti tombol [RESET/TAP TEMPO].	○	○	-

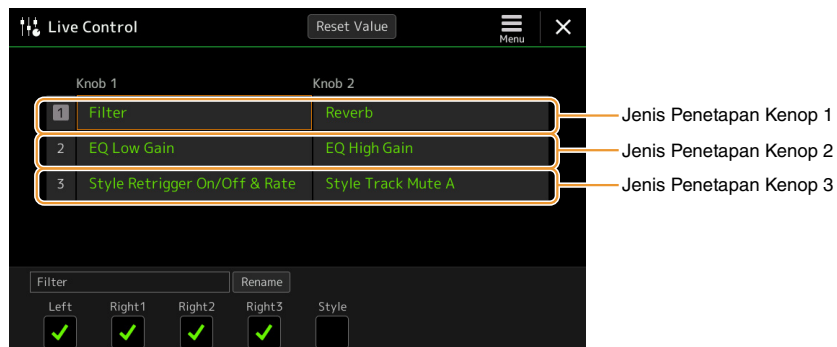
Fungsi			Bisa-Tidaknya Ditetapkan		
Kategori	Fungsi	Deskripsi	P	A	R
Overall	Master Tempo	Sama seperti “Master Tempo” pada Live Control ( <a href="#">halaman 119</a> ). Mengubah tempo Style atau Lagu yang dipilih saat ini. Rentang tempo yang tersedia berbeda-beda bergantung pada Style/Lagu yang dipilih.	○	-	-
	Style Tempo Lock/Reset	Menekan pedal atau tombol akan mengubah pengaturan “Tempo” pada tampilan Style Setting dari “Reset” ke “Lock”. Menekan lagi akan mengembalikan pengaturan ke “Reset”. Untuk mengetahui detail tentang Perilaku Perubahan Style “Tempo”, lihat <a href="#">halaman 13</a> .	○	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	Menekan pedal atau tombol akan mengubah pengaturan “Tempo” pada tampilan Style Setting dari “Reset” ke “Hold”. Menekan lagi akan mengembalikan pengaturan ke “Reset”. Untuk mengetahui detail tentang Perilaku Perubahan Style “Tempo”, lihat <a href="#">halaman 13</a> .	○	○	○
	Transpose +/-	Sama seperti tombol TRANSPOSE [+]/[-].	○	○	-
	Upper Octave +/-	Sama seperti tombol UPPER OCTAVE [+]/[-].	○	○	-
	Scale Tune Quick Setting	Memungkinkan pembuatan pengaturan Sub Scale ( <a href="#">halaman 43</a> ) secara langsung. Sambil menekan pedal atau tombol yang akan diberi fungsi ini, tekan kunci yang diinginkan kemudian lepaskan pedal atau tombol. Ini memungkinkan Sub Scale dengan kunci yang Anda masukkan diatur ke -50 sen. Untuk melepaskan pengaturan Sub Scale, tekan pedal atau tombol, kemudian lepaskan tanpa menekan kunci apa pun.	○	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Sama seperti [Bypass] pada tampilan Scale Tune Main/Sub. Menonaktifkan semua pengaturan Scale Tune (baik Main maupun Sub) untuk sementara. Ini memungkinkan Anda mendengarkan bunyi dengan maksud perbandingan.	○	○	○
	Percussion	Pedal akan memainkan instrumen perkusi yang dipilih di bagian bawah tampilan ini (atau dalam jendela yang dipanggil dengan menyentuh “Kit”, “Category”, atau “Instrument”). Dalam jendela Pemilihan Instrumen Kit Drum, Anda juga dapat menggunakan keyboard untuk memilih sebuah instrumen.   <b>CATATAN</b> Bila Anda memilih instrumen perkusi dengan menekan sebuah kunci pada keyboard, kecepatan Anda menekan kunci akan menentukan volume perkusi.	○	-	-
	Voice Guide On/Off	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Voice Guide ( <a href="#">halaman 131</a> ).	○	○	-
No Assign	Tidak ada fungsi yang ditetapkan.	-	○	○	



# Mengedit Jenis Penetapan Kenop Live Control (Live Control)

Penyiapan fungsi untuk kenop Live Control (yang disebut “Jenis Penetapan”) dapat diubah sebagaimana yang diinginkan dari beragam opsi.

Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Live Control].



## 1 Sentuh untuk memilih kenop yang diinginkan.

Menyentuhnya lagi akan memanggil daftar fungsi.

## 2 Pilih fungsi untuk kenop.

Untuk informasi tentang setiap fungsi, lihat halaman 118–119.


## 3 Buat pengaturan yang diperlukan atas fungsi yang dipilih di bagian bawah tampilan.

Anda dapat membuat pengaturan detail fungsi yang dipilih, misalnya bagian mana yang akan dipengaruhi oleh fungsi tersebut, dsb.

Jika Anda ingin mengubah nama fungsi yang muncul pada jendela pop-up Live Control, sentuh [Rename] dan masukkan nama yang diinginkan. Hingga 50 karakter dapat digunakan.

### Menyembunyikan jendela pop-up bila kenop dioperasikan

Bila Anda menekan tombol LIVE CONTROL [ASSIGN] atau memutar kenop, jendela pop-up Live Control yang menampilkan status parameter akan diperlihatkan.

Anda dapat mengatur jendela pop-up agar tetap disembunyikan ketika kenop diputar namun diperlihatkan hanya bila tombol [ASSIGN] ditekan. Caranya, sentuh  (Menu) pada tampilan Live Control, kemudian atur “Popup Window” ke Off.

### Mengatur ulang nilai semua fungsi Live Control yang dapat ditetapkan

Menyentuh [Reset Value] di bagian atas tampilan Live Control akan memungkinkan Anda mengembalikan semua pengaturan nilai, untuk fungsi yang dapat ditetapkan ke kenop, ke nilai default dari pabrik.


#### CATATAN


Jika Anda ingin mengatur ulang nilai fungsi yang telah ditetapkan ke setiap kenop secara terpisah, tekan tombol [ASSIGN] atau putar kenop untuk memanggil jendela pop-up Live Control, kemudian sentuh [Reset] pada tanda fungsi yang diinginkan.

## Fungsi yang Dapat Ditetapkan (tampilan Live Control)

### CATATAN

Anda dapat membuat pengaturan detail setiap fungsi di bagian bawah tampilan Live Control, misalnya bagian mana yang akan dipengaruhi oleh fungsi tersebut, dsb (itemnya bergantung pada setiap fungsi).

Kategori	Fungsi	Deskripsi
Mixer	Volume	Menyesuaikan volume bagian atau channel yang dipilih.
	Keyboard Volume	Menyesuaikan volume semua bagian keyboard. Ini praktis untuk menyesuaikan volume semua bagian keyboard sekaligus untuk mendapatkan keseimbangan optimal dengan bagian lainnya (Lagu MIDI, Style, Multi Pad, dsb.).
	Balance	Menyesuaikan keseimbangan volume antara bagian A dan B. Anda dapat memilih bagian mana milik A atau B dalam jendela pop-up yang dipanggil melalui [Balance Setting] di bagian bawah tampilan ini.
	MIDI/Audio Song Balance	Menyesuaikan keseimbangan volume antara playback Lagu MIDI dan playback Lagu Audio.
	Pan	Menentukan posisi stereo bagian yang dipilih.
	Reverb	Menyesuaikan kedalaman Reverb bagian yang dipilih.
	Chorus	Menyesuaikan kedalaman Chorus bagian yang dipilih.
	Reverb & Chorus	Menyesuaikan kedalaman Reverb dan Chorus bagian yang dipilih.
	Insertion Effect Depth	Menyesuaikan kedalaman Insertion Effect bagian yang dipilih.
	EQ High Gain	Memperkuat atau memperlemah band EQ tinggi untuk bagian yang dipilih.
	EQ Low Gain	Memperkuat atau memperlemah band EQ rendah untuk bagian yang dipilih.
	Cutoff	Menyesuaikan frekuensi kritis dari filter untuk bagian yang dipilih.
	Resonance	Menyesuaikan resonansi filter untuk bagian yang dipilih.
	Cutoff & Resonance	Menyesuaikan frekuensi kritis dan resonansi filter untuk bagian yang dipilih.
Filter	Menyesuaikan parameter seperti frekuensi kritis dan resonansi filter untuk bagian yang dipilih. Walau demikian, parameter tidak berubah secara seragam, melainkan diprogram secara khusus untuk berubah secara individual agar bunyi optimal, sehingga memungkinkan Anda memfilter bunyi untuk mendapatkan hasil musik terbaik.	
Voice Edit	Attack	Menyesuaikan lama waktu hingga bagian yang dipilih mencapai tingkat maksimalnya setelah kunci dimainkan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi ini untuk setiap bagian keyboard di bagian bawah tampilan ini.   <b>CATATAN</b> Sebagian Voice (seperti Piano Voice dan E. Piano Voice) mungkin tidak terpengaruh oleh pengaturan di sini.
	Release	Menyesuaikan lama waktu hingga bagian yang dipilih melemah hingga diam setelah kunci dilepas.
	Attack & Release	Menyesuaikan waktu Attack dan Release untuk bagian yang dipilih.
	Modulation (+), Modulation (-)	Menerapkan efek vibrato dan efek lainnya pada not yang dimainkan di keyboard.
Voice Setting	Tuning	Menentukan tinada bagian keyboard yang dipilih.
	Octave	Menentukan rentang perubahan tinada dalam oktaf untuk bagian keyboard yang dipilih.
	Pitch Bend Range	Menentukan rentang liukan tinada ( <a href="#">halaman 38</a> ) untuk bagian keyboard yang dipilih.
	Portamento Time	Menentukan waktu portamento ( <a href="#">halaman 39</a> ) untuk bagian keyboard yang dipilih.

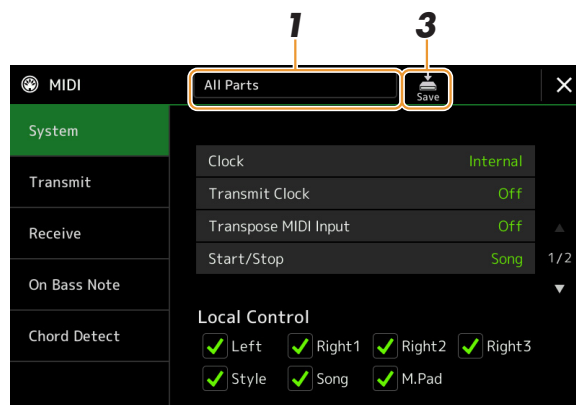
Kategori	Fungsi	Deskripsi
Harmony/Arpeggio	Kbd Harmony/ Arpeggio Volume	Menyesuaikan volume fungsi Keyboard Harmony atau Arpeggio.
	Arpeggio Velocity	Menyesuaikan kecepatan setiap not Arpeggio. Nilai yang diperlihatkan dalam jendela pop-up ditandai berupa persentase nilai default untuk setiap jenis Arpeggio.
	Arpeggio Gate Time	Menyesuaikan panjang setiap not Arpeggio. Nilai yang diperlihatkan dalam jendela pop-up ditandai berupa persentase nilai default untuk setiap jenis Arpeggio.
	Arpeggio Unit Multiply	Menyesuaikan kecepatan Arpeggio. Nilai yang diperlihatkan dalam jendela pop-up ditandai berupa persentase nilai default untuk setiap jenis Arpeggio.
Style	Style Retrigger Rate	Menyesuaikan panjang Style Retrigger. Ini diperlihatkan berupa 1, 2, 4, 8, 16 atau 32 pada jendela pop-up, yang menunjukkan panjang not. Bagian pertama dari Style saat ini diulangi dalam panjang yang ditetapkan.
	Style Retrigger On/ Off	Mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Style Retrigger. Bila diatur ke On, panjang tertentu dari bagian pertama Style saat ini akan diulangi ketika chord dimainkan.   <b>CATATAN</b> Fungsi Style Retrigger hanya diterapkan pada Bagian utama pada Style.
	Style Retrigger On/ Off & Rate	Mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Style Retrigger dan menyesuaikan panjangnya. Memutar kenop ke posisi paling kiri akan menonaktifkan fungsi; memutarnya ke kanan akan mengaktifkan fungsi serta mengurangi panjangnya.
	Style Track Mute A	Mengaktifkan/menonaktifkan kanal Style. Memutar kenop ke posisi paling kiri akan mengaktifkan kanal Rhythm 2 saja, dan kanal lainnya akan dinonaktifkan. Dengan memutar kenop searah jarum jam dari posisi itu, kanal akan diaktifkan dalam urutan Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2, dan semua kanal akan diaktifkan bila kenop mencapai posisi paling kanan.
	Style Track Mute B	Mengaktifkan/menonaktifkan kanal Style. Memutar kenop ke posisi paling kiri akan mengaktifkan kanal Chord 1 saja, dan kanal lainnya akan dinonaktifkan. Dengan memutar kenop searah jarum jam dari posisi itu, kanal akan diaktifkan dalam urutan Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2, dan semua kanal akan diaktifkan bila kenop mencapai posisi paling kanan.
Mic	VH Harmony Balance (PSR-SX900)	Mengatur keseimbangan antara vokal utama dan bunyi Vocal Harmony. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Keseimbangan” Harmoni pada <a href="#">halaman 98</a> .
	VH Effect To Lead (PSR-SX900)	Menyesuaikan kedalaman Vocal Harmony Effect yang diterapkan pada not Penuntun. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Lead” Efek pada <a href="#">halaman 99</a> .
Overall	Master Tempo	Mengubah tempo Style atau Lagu yang dipilih saat ini. Rentang tempo yang tersedia berbeda-beda bergantung pada Style/Lagu yang dipilih.
	No Assign	Tidak ada fungsi yang ditetapkan.

### Daftar Isi

Prosedur Dasar untuk Pengaturan MIDI .....	120
System—Pengaturan Sistem MIDI .....	122
Transmit—Pengaturan Channel Transmit MIDI .....	123
Receive—Pengaturan Channel Receive MIDI .....	124
On Bass Note—Mengatur Not Bass untuk Playback Style melalui MIDI .....	125
Chord Detect—Pengaturan untuk Chord yang Digunakan Dalam Playback Style Melalui MIDI .....	125

## Prosedur Dasar untuk Pengaturan MIDI

Di bagian ini, Anda dapat membuat pengaturan yang menyangkut MIDI untuk instrumen. Instrumen ini memberi Anda sepuluh template terprogram yang memungkinkan Anda dengan segera dan dengan mudah mengkonfigurasi ulang instrumen agar cocok dengan aplikasi MIDI khusus atau perangkat eksternal Anda. Selain itu, Anda dapat mengedit template terprogram dan menyimpan hingga sepuluh template orisinal. Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [MIDI].



### 1 Sentuh kotak (yang diperlihatkan di bagian atas tampilan), kemudian pilih template MIDI terprogram.

Jika Anda sudah membuat template MIDI orisinal dan menyimpannya ke memori User (dalam langkah 2 dan 3 di bawah), Anda juga dapat memilih template itu dari memori User.

Untuk mengetahui detail tentang template MIDI terprogram, lihat [halaman 121](#).

**HALAMAN BERIKUTNYA**

## 2 Jika diinginkan, edit parameter MIDI berdasarkan pada template MIDI yang dipilih di langkah 1 dalam tampilan pengaturan yang relevan.

- **System:** Untuk mengatur parameter yang terkait dengan Sistem MIDI. .... halaman 122
- **Transmit:** Untuk mengatur parameter yang terkait dengan Transmisi MIDI. .... halaman 123
- **Receive:** Untuk mengatur parameter yang terkait dengan Penerimaan MIDI. .... halaman 124
- **On Bass Note:** Untuk memilih channel MIDI yang akan dilewati data MIDI dari perangkat MIDI eksternal yang akan digunakan untuk mendeteksi not bass bagi playback Style. .... halaman 125
- **Chord Detect:** Untuk memilih channel MIDI yang akan dilewati data MIDI dari perangkat MIDI eksternal yang akan digunakan untuk mendeteksi jenis chord bagi playback Style. .... halaman 125

## 3 Bila Anda selesai mengedit setiap tampilan, sentuh (Save) untuk menyimpan pengaturan MIDI sebagai template MIDI orisinal.

### CATATAN



Template MIDI orisinal Anda dapat disimpan sebagai satu file ke flash-drive USB. Pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 2/2, sentuh [Save] pada "MIDI" untuk menjalankan operasi Simpan (halaman 133).

### ■ Template MIDI Terprogram

All Parts	Mentransmisikan semua bagian termasuk bagian keyboard (Right 1–3 dan Left), dengan pengecualian bagian Lagu.
KBD & STYLE	Pada dasarnya sama dengan "All Parts" dengan pengecualian cara menangani bagian keyboard. Bagian tangan kanan ditangani sebagai "Upper" sebagai ganti Main dan Layer, dan bagian tangan kiri ditangani sebagai "Lower".
Master KBD (Master Keyboard)	Dalam pengaturan ini, instrumen berfungsi sebagai keyboard "master", yang memainkan dan mengontrol satu atau beberapa penghasil nada atau perangkat lainnya yang terhubung (misalnya komputer/sekuenser).
Song	Semua kanal transmisi diatur ke kanal Lagu 1–16. Ini digunakan untuk memainkan data Lagu bersama penghasil nada eksternal dan untuk merekam data Lagu ke sekuenser eksternal.
Clock Ext. (Clock External)	Playback atau perekaman (Lagu, Style, dsb.) disinkronkan dengan clock MIDI eksternal sebagai ganti clock internal instrumen. Template ini harus digunakan bila Anda ingin tempo (sinkronisasi) dikontrol dari perangkat MIDI yang terhubung.
MIDI Accord1 (MIDI Accordion 1)	Akordion MIDI memungkinkan Anda mentransmisikan data MIDI dan memainkan penghasil nada yang terhubung dari keyboard serta tombol bass/chord akordion. Template ini memungkinkan Anda mengontrol permainan keyboard dan playback Style dari Akordion MIDI.
MIDI Accord2 (MIDI Accordion 2)	Pada dasarnya sama dengan "MIDI Accord1" di atas, dengan pengecualian bahwa not chord/bass yang Anda mainkan dengan tangan kiri pada Akordion MIDI akan dikenali juga sebagai aktivitas not MIDI.
MIDI Pedal1	Unit pedal MIDI memungkinkan Anda memainkan penghasil nada yang terhubung dengan kaki (sangat praktis untuk memainkan bagian bass not tunggal). Template ini memungkinkan Anda memainkan/mengontrol nada dasar chord di Style playback dengan unit pedal MIDI.
MIDI Pedal2	Template ini memungkinkan Anda memainkan bagian bass untuk Style playback dengan menggunakan unit pedal MIDI.
MIDI OFF	Tidak ada sinyal MIDI yang dikirim atau diterima.

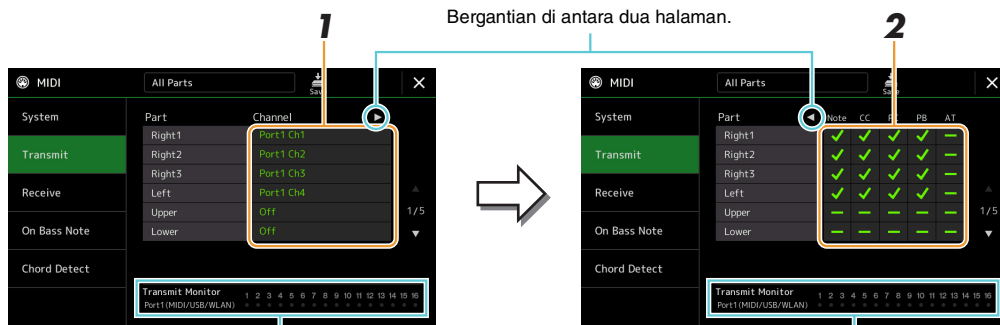
## System—Pengaturan Sistem MIDI

Penjelasan di sini berlaku bila Anda memanggil tampilan “System” di langkah 2 pada [halaman 121](#).

Clock	<p>Menentukan apakah instrumen dikontrol oleh clock internalnya sendiri (“Internal”) atau clock MIDI (“MIDI”, “USB1”, “USB2”, dan “Wireless LAN”) yang diterima dari perangkat eksternal. “Internal” adalah pengaturan Clock normal bila instrumen digunakan sendirian atau sebagai keyboard master untuk mengontrol perangkat eksternal. Jika Anda menggunakan instrumen bersama sekuenser eksternal, komputer MIDI, atau perangkat MIDI lainnya, dan Anda ingin menyinkronkannya dengan perangkat itu, aturlah parameter ini ke pengaturan yang sesuai: “MIDI”, “USB1”, “USB2”, atau “Wireless LAN”. Dalam hal ini, pastikan bahwa perangkat eksternal telah terhubung dengan benar (yaitui ke terminal MIDI IN di instrumen), dan bahwa perangkat itu mentransmisikan sinyal clock MIDI dengan benar. Bila ini diatur untuk kontrol melalui perangkat eksternal (“MIDI”, “USB1”, “USB2”, atau “Wireless LAN”), Tempo akan ditunjukkan berupa “EXT.” dalam tampilan Tempo.</p> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Jika Clock diatur ke selain “Internal”, maka Style, Lagu, Metronom, dan Tempo tidak dapat dikontrol melalui tombol pada instrumen ini.</p> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>“Wireless LAN” hanya diperlihatkan bila adaptor LAN Nirkabel USB (dijual secara terpisah) telah dihubungkan. Adaptor LAN nirkabel USB mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.</p>	
Transmit Clock	<p>Mengaktifkan atau menonaktifkan transmisi clock MIDI (F8). Bila diatur ke “Off”, tidak ada clock MIDI atau data Start/Stop yang ditransmisikan sekalipun Lagu atau Style dimainkan kembali.</p>	
Transpose MIDI Input	<p>Menentukan apakah pengaturan transposisi instrumen diterapkan pada aktivitas not yang diterima dari perangkat eksternal melalui MIDI.</p>	
Start/Stop	<p>Menentukan apakah pesan FA (start) dan FC (stop) yang masuk memengaruhi Style playback atau playback Lagu.</p>	
Local Control	<p>Mengaktifkan atau menonaktifkan Local Control untuk setiap bagian. Bila Local Control diatur ke “On”, keyboard instrumen akan mengontrol penghasil nada internalnya (lokal) sendiri, yang memungkinkan Voice internal dimainkan langsung dari keyboard. Jika Anda mengatur Local ke “Off”, keyboard dan pengontrol akan diputus secara internal dari bagian penghasil nada instrumen sehingga tidak ada bunyi yang dikeluarkan bila Anda memainkan keyboard atau menggunakan pengontrol. Misalnya, ini memungkinkan Anda menggunakan sekuenser MIDI eksternal untuk memainkan Voice internal instrumen, dan menggunakan keyboard instrumen untuk merekam not ke sekuenser eksternal dan/atau memainkan penghasil nada eksternal.</p>	
System Exclusive Message	Transmit	<p>Menentukan apakah pesan-pesan Eksklusif Sistem MIDI ditransmisikan (On) atau tidak (Off) dari instrumen ini.</p>
	Receive	<p>Menentukan apakah pesan-pesan Eksklusif Sistem MIDI dikenali (On) atau tidak (Off) oleh instrumen ini.</p>
Chord System Exclusive Message	Transmit	<p>Menentukan apakah data eksklusif chord MIDI (Chord Detect: nada dasar dan jenis) ditransmisikan (On) atau tidak (Off) dari instrumen ini.</p>
	Receive	<p>Menentukan apakah data eksklusif chord MIDI (Chord Detect: nada dasar dan jenis) dikenali (On) atau tidak (Off) oleh instrumen ini.</p>

# Transmit—Pengaturan Channel Transmit MIDI

Penjelasan di sini berlaku bila Anda memanggil tampilan “Transmit” di langkah 2 pada [halaman 121](#). Ini menentukan channel MIDI mana yang digunakan untuk setiap bagian bila data MIDI ditransmisikan dari instrumen ini.



Tanda titik yang menyatakan setiap kanal (1–16) berkedip singkat bila ada data yang ditransmisikan pada kanal tersebut.

## 1 Untuk setiap Bagian, pilih Channel Transmit MIDI yang akan dilewati oleh data MIDI dari Bagian yang bersangkutan yang akan ditransmisikan.

Dengan pengecualian dua bagian di bawah ini, konfigurasi bagian sama seperti yang sudah dijelaskan di bagian lain dalam Panduan untuk Pemilik.

- **Upper:** Bagian keyboard yang dimainkan pada sisi kanan keyboard dari Titik Pisah untuk Voice (RIGHT 1, 2, dan 3).
- **Lower:** Bagian keyboard yang dimainkan pada sisi kiri keyboard dari Titik Pisah untuk Voice. Ini tidak dipengaruhi oleh status aktif/nonaktif tombol [ACMP].

### CATATAN

Jika kanal transmisi yang sama ditetapkan ke sejumlah bagian berbeda, pesan MIDI yang ditransmisikan akan digabungkan menjadi satu kanal tunggal—sehingga mengakibatkan bunyi yang tidak diharapkan dan kemungkinan timbul glitch di perangkat MIDI yang terhubung.

### CATATAN

Lagu Preset tidak dapat ditransmisikan sekalipun channel Lagu yang sesuai 1–16 telah diatur untuk ditransmisikan.

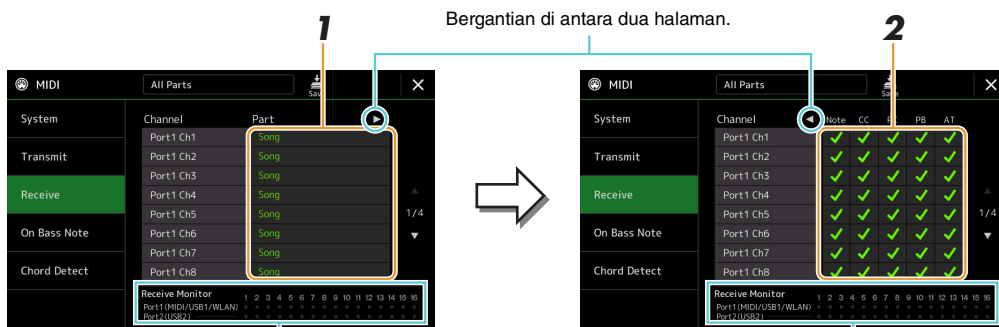
## 2 Sentuh [▶] untuk memanggil halaman lainnya, kemudian pilih pesan MIDI yang akan ditransmisikan untuk setiap Bagian.

Pesan MIDI berikut dapat diatur pada tampilan Transmit/Receive.

- **Note** (Note events) ..... [halaman 83](#)
- **CC** (Control Change) ..... [halaman 83](#)
- **PC** (Program Change) ..... [halaman 83](#)
- **PB** (Pitch Bend) ..... [halaman 83](#)
- **AT** (After Touch) ..... [halaman 83](#)

## Receive—Pengaturan Channel Receive MIDI

Penjelasan di sini berlaku bila Anda memanggil tampilan “Receive” di langkah 2 pada [halaman 121](#). Ini menentukan Bagian mana yang digunakan untuk setiap channel MIDI bila data MIDI dikenali oleh instrumen ini.



Tanda titik yang menyatakan setiap kanal (1–16) berkedip singkat bila ada data yang diterima pada kanal tersebut.

### 1 Untuk setiap Channel, pilih Bagian untuk menangani data MIDI channel yang bersangkutan yang diterima dari perangkat MIDI eksternal.

Saat menghubungkan melalui USB, data MIDI 32 channel (16 channel x 2 Port) dapat ditangani oleh instrumen ini.

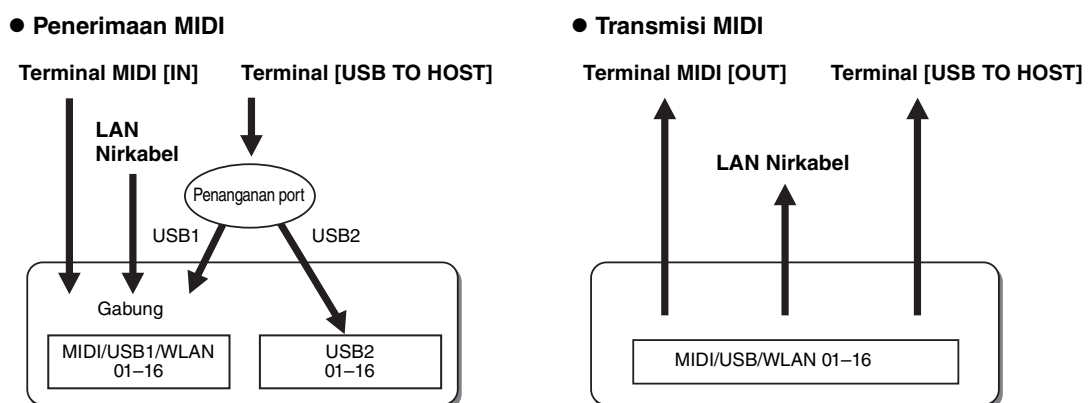
Dengan pengecualian dua bagian di bawah ini, konfigurasi bagian sama seperti yang sudah dijelaskan di bagian lain dalam Panduan untuk Pemilik.

- **Keyboard:** Pesan not yang diterima mengontrol permainan keyboard instrumen.
- **Extra Part 1–5:** Kelima bagian ini khusus dicadangkan untuk menerima dan memainkan data MIDI. Biasanya, bagian ini tidak digunakan oleh instrumen itu sendiri.

### 2 Sentuh [▶] untuk memanggil halaman lainnya, kemudian pilih pesan MIDI yang akan diterima untuk setiap Channel.

#### Transmisi/penerimaan MIDI melalui terminal USB, LAN Nirkabel, dan terminal MIDI

Hubungan antara terminal MIDI, LAN Nirkabel, dan terminal [USB TO HOST] yang dapat digunakan untuk mentransmisikan/menerima 32 channel (16 channel x 2 port) pesan MIDI adalah sebagaimana berikut:



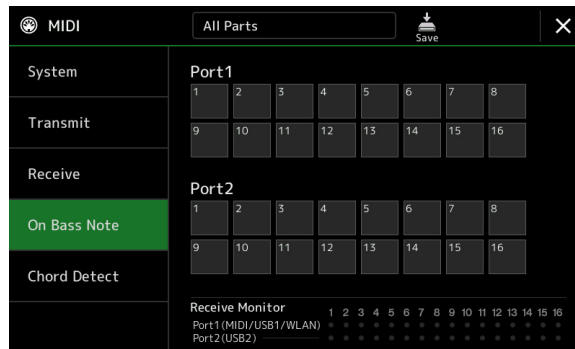
#### CATATAN

Adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah) mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.



## On Bass Note—Mengatur Not Bass untuk Playback Style melalui MIDI

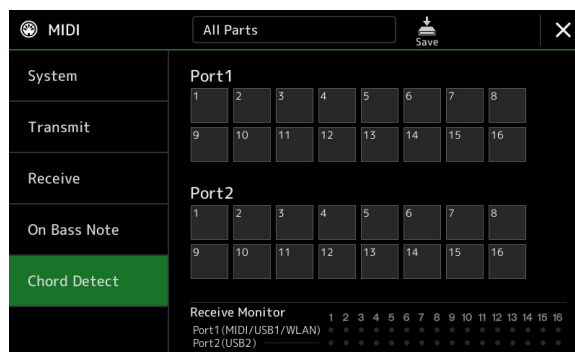
Penjelasan di sini berlaku bila Anda memanggil tampilan “On Bass Note” di langkah 2 pada [halaman 121](#). Pengaturan di sini memungkinkan Anda menentukan not bass untuk playback Style, berdasarkan pada pesan not yang diterima melalui MIDI. Pesan aktif/nonaktif not yang diterima pada channel yang diatur ke On akan dikenali sebagai not bass chord untuk playback Style. Not bass akan terdeteksi apa pun pengaturan [ACMP] atau Titik Pisahnya. Bila sejumlah channel bersama-sama diatur ke On, not bass akan terdeteksi dari data MIDI gabungan yang diterima melalui channel.



Sentuh nomor channel yang diinginkan untuk memasukkan tanda centang. Sentuh lagi lokasi yang sama untuk menghilangkan tanda centang.

## Chord Detect—Pengaturan untuk Chord yang Digunakan Dalam Playback Style Melalui MIDI

Penjelasan di sini berlaku bila Anda memanggil tampilan “Chord Detect” di langkah 2 pada [halaman 121](#). Pengaturan di sini memungkinkan Anda menentukan jenis chord untuk playback Style, berdasarkan pada pesan not yang diterima melalui MIDI. Pesan aktif/nonaktif not yang diterima pada channel yang diatur ke On akan dikenali sebagai not untuk mendeteksi chord di playback Style. Chord yang dideteksi bergantung pada jenis penjarian. Jenis chord akan terdeteksi apa pun pengaturan [ACMP] atau titik pisahnya. Bila sejumlah channel bersama-sama diatur ke On, jenis chord akan terdeteksi dari data MIDI gabungan yang diterima melalui channel.



Sentuh nomor channel yang diinginkan untuk memasukkan tanda centang. Sentuh lagi lokasi yang sama untuk menghilangkan tanda centang.

### Daftar Isi

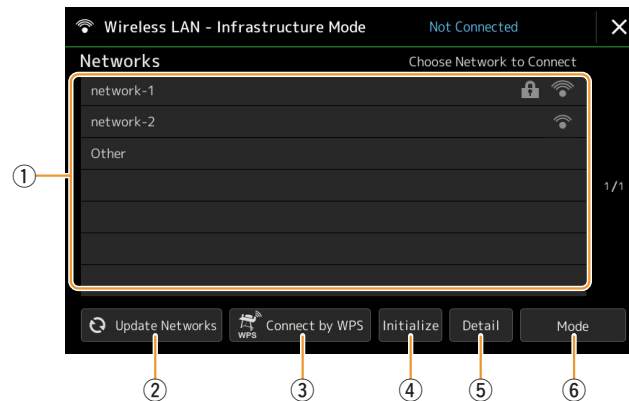
Pengaturan LAN Nirkabel.....	126
• Mode Infrastructure .....	126
• Mode Access Point .....	127
Membuat Pengaturan Waktu .....	128

## Pengaturan LAN Nirkabel

Dengan menggunakan adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah), Anda dapat menghubungkan PSR-SX900/SX700 ke iPhone/iPad melalui jaringan nirkabel. Untuk mengetahui instruksi pengoperasian umum, lihat “Smart Device Connection Manual for iOS” pada situs web. Bagian ini hanya membahas pengoperasian yang khusus untuk PSR-SX900/SX700. Sebelum memulai pengoperasian, pastikan bahwa adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE] dan panggil tampilan penyiapan melalui [MENU] → [Wireless LAN].

Untuk informasi tentang perangkat cerdas dan alat bantu aplikasi yang kompatibel, akseslah halaman berikut: <https://www.yamaha.com/kbdapps/>

### Mode Infrastructure



①	Networks	<p><b>Menghubungkan ke jaringan yang dicantumkan pada tampilan:</b> Dari daftar Networks pada tampilan, pilih jaringan yang diinginkan. Untuk jaringan yang memiliki ikon kunci (🔒), Anda perlu memasukkan kata sandi dan menyentuh [Connect]; untuk jaringan tanpa ikon kunci, Anda dapat menghubungkan ke jaringan cukup dengan memilihnya.</p> <p><b>Penyiapan Manual:</b> Sentuh [Other] yang ditampilkan di bagian akhir daftar untuk memanggil tampilan Penyiapan Manual, untuk membuat pengaturan SSID, keamanan, dan kata sandi. Setelah memasukkannya, sentuh [Connect] pada tampilan Penyiapan Manual untuk menghubungkan ke jaringan.</p>
②	Update Networks	Memperbarui Daftar Jaringan pada tampilan.

③	Connect by WPS	Menghubungkan instrumen ini ke jaringan melalui WPS. Setelah menyentuh [Yes] dalam jendela yang dipanggil dengan menyentuh di sini, tekan tombol WPS titik akses LAN nirkabel yang diinginkan dalam dua menit.  <b>CATATAN</b> Pastikan bahwa titik akses Anda mendukung WPS. Tentang konfirmasi dan perubahan dalam pengaturan titik akses, lihat panduan titik akses tersebut.
④	Initialize	Mengembalikan pengaturan koneksi ke status default pabrik.
⑤	Detail	Untuk mengatur parameter detail seperti alamat IP statis. Setelah mengatur, sentuh [OK].
⑥	Mode	Beralih ke Access Point Mode.

Bila koneksi berhasil dilakukan, kata “Connected” akan diperlihatkan di bagian atas tampilan, dan salah satu ikon yang diperlihatkan di bawah ini akan muncul dengan menunjukkan kekuatan sinyal.

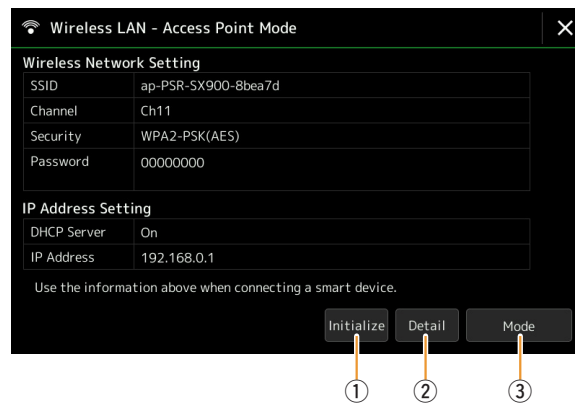


Bila PSR-SX900/SX700 berada dalam mode infrastruktur dan jaringan telah diatur, LAN nirkabel secara otomatis akan dihubungkan kembali hanya dalam kasus berikut.

- Saat menghidupkan instrumen
- Saat tampilan Wireless LAN diperlihatkan
- Saat tampilan Time diperlihatkan

Jika koneksi terputus, panggil tampilan Wireless LAN melalui [MENU] → [Wireless LAN].

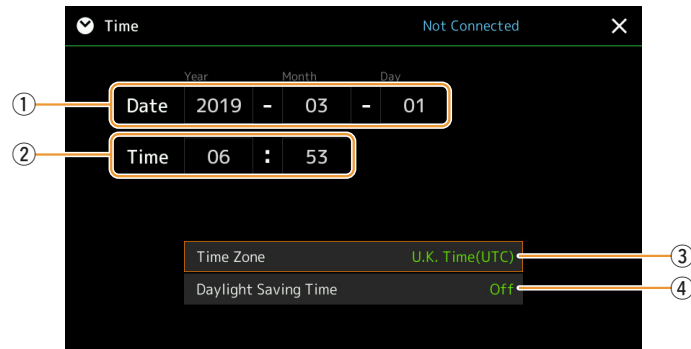
## Mode Access Point



①	Initialize	Mengembalikan pengaturan koneksi ke status default pabrik.
②	Detail	Untuk mengatur parameter detail. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>1/3 halaman:</b> Mengatur SSID, keamanan, kata sandi, dan channel.</li> <li>• <b>2/3 halaman:</b> Mengatur alamat IP dan parameter terkait lainnya.</li> <li>• <b>3/3 halaman:</b> Memasukkan nama Host atau memperlihatkan alamat MAC, dsb.</li> </ul>
③	Mode	Beralih ke Infrastructure Mode.

## Membuat Pengaturan Waktu

Anda dapat membuat pengaturan yang terkait dengan waktu pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Time]. Waktu yang diperlihatkan di sudut kanan atas tampilan Awal.



Tanggal dan waktu diatur secara otomatis bila instrumen telah dihubungkan ke jaringan. Ini hanya tersedia jika adaptor LAN Nirkabel USB telah dihubungkan ke instrumen, dan pengaturan mode LAN nirkabel diatur ke Infrastructure Mode ([halaman 126](#)).

①	Date	Menunjukkan tanggal.
②	Time	Menunjukkan waktu.
③	Time Zone	Memilih zona waktu.
④	Daylight Saving Time	Mengaktifkan atau menonaktifkan perbedaan waktu siang.

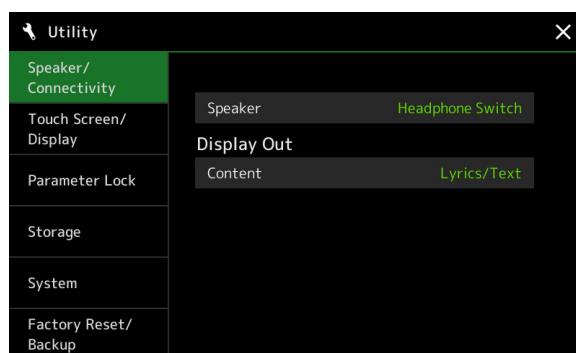
Bila PSR-SX900/SX700 berada dalam Infrastructure Mode (di pengaturan LAN nirkabel), status koneksi akan diperlihatkan di bagian atas tampilan, sama seperti di tampilan Wireless LAN.


**Daftar Isi**

<b>Speaker/Connectivity (PSR-SX900), Speaker (PSR-SX700)</b> .....	<b>129</b>
<b>Touch Screen/Display</b> .....	<b>130</b>
<b>Parameter Lock</b> .....	<b>130</b>
<b>Storage—Memformat Drive</b> .....	<b>130</b>
<b>System</b> .....	<b>131</b>
<b>Factory Reset/Backup</b> .....	<b>132</b>
• Factory Reset—Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik .....	132
• Backup/Restore—Menyimpan dan Mengingat Semua Data dan Pengaturan sebagai Satu File .....	132
• Setup Files—Menyimpan dan Memuat .....	133

Bagian ini membahas pengaturan umum yang memengaruhi instrumen secara keseluruhan, juga pengaturan detail untuk fungsi-fungsi tertentu. Bagian ini juga menjelaskan fungsi-fungsi pengaturan ulang data dan kontrol media penyimpanan, misalnya memformat disk.

Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Utility].

**Speaker/Connectivity (PSR-SX900), Speaker (PSR-SX700)**


Speaker		<p>Menentukan cara menyalurkan output bunyi ke speaker instrumen ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Headphone Switch:</b> Speaker berbunyi normal, namun terpotong bila headphone dihubungkan ke jack [PHONES].</li> <li>• <b>On:</b> Bunyi speaker selalu diaktifkan.</li> <li>• <b>Off:</b> Bunyi speaker dimatikan. Anda hanya dapat mendengar suara instrumen lewat headphone atau perangkat eksternal yang dihubungkan ke jack AUX OUT.</li> </ul>
Display Out (PSR-SX900)	Content	<p>Menentukan konten output melalui adaptor tampilan USB bila ini dihubungkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lyrics/Text:</b> Hanya lirik Lagu atau file teks (yang terakhir Anda gunakan) yang akan disalurkan, tampilan apa pun yang diperlihatkan saat ini pada instrumen.</li> <li>• <b>Mirroring:</b> Tampilan yang saat ini diperlihatkan pada instrumen adalah outputnya.</li> </ul> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Instrumen tidak harus mendukung semua adaptor monitor USB yang tersedia secara komersial. Untuk mengetahui daftar adaptor monitor USB yang kompatibel, kunjungi situs web berikut:  <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a></p>

## Touch Screen/Display

### Halaman 1/2

Touch Screen	Sound	Menentukan apakah menyentuh atau tidak menyentuh tampilan akan mengaktifkan bunyi klik. Bila ini diatur ke “Speaker only”, bunyi akan terpicu oleh sentuhan dan disalurkan ke speaker, namun bukan ke jack MAIN OUTPUT dan jack PHONES.
	Calibration	Untuk mengkalibrasi tampilan bila tidak merespons dengan benar terhadap sentuhan Anda. (Biasanya, ini tidak perlu diatur karena telah dikalibrasi oleh pabrik secara default.) Sentuh di sini untuk memanggil tampilan Calibration, kemudian sentuh di tengah tanda tambah (+) secara berurutan.
Brightness	Screen	Menyesuaikan kecerahan tampilan utama.
	Button Lamps	Menyesuaikan kecerahan lampu tombol.

### Halaman 2/2

Display	Pop-up Display Time	Menentukan waktu yang ditunggu sebelum jendela pop-up ditutup. Jendela pop-up muncul bila Anda menekan tombol seperti TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE, dsb. Bila dipilih “Hold” di sini, jendela pop-up akan diperlihatkan hingga Anda menutupnya.
	Transition Effect	Mengaktifkan atau menonaktifkan Transition Effect yang diterapkan ketika tampilan diubah.
File Selection	Time Stamp	Menentukan apakah cap waktu suatu file akan diperlihatkan pada tab User di tampilan Pemilihan File atau tidak.   <b>CATATAN</b> Waktu dapat diatur pada tampilan yang dipanggil melalui [MENU] → [Time]. Untuk mengetahui detailnya, lihat <a href="#">halaman 128</a> .
	Dial Operation	Menentukan apakah file dimuat langsung atau tidak bila dipilih dengan Putaran. Berikut ini adalah opsinya. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Pilih:</b> File dimuat dengan memilih operasi.</li><li>• <b>Gerakkan Kursor Saja:</b> File tidak benar-benar dimuat hingga tombol [ENTER] ditekan. Kursor muncul untuk menunjukkan pilihan saat ini.</li></ul>

## Parameter Lock

Fungsi ini digunakan untuk “mengunci” parameter tertentu (efek, titik pisah, dsb.) agar hanya dapat dipilih melalui kontrol panel—dengan kata lain, sebagai ganti mengubahnya melalui Registration Memory, One Touch Setting, Playlist, atau Song dan data sekuensi.

Untuk mengunci grup parameter yang diinginkan, sentuh kotak yang bersangkutan untuk memasukkan tanda centang. Untuk membuka kunci parameter, sentuh lagi kotak tersebut.

### CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang parameter yang dimiliki setiap grup, lihat Daftar Data (Parameter Chart) pada situs web.

## Storage—Memformat Drive

Ini memungkinkan Anda menjalankan operasi Format atau memeriksa kapasitas memori (nilai perkiraan) drive User internal atau flash-drive USB yang dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].

Untuk memformat drive User internal atau flash-drive USB yang dihubungkan, sentuh nama drive yang ingin diformat dalam daftar perangkat, kemudian sentuh [Format].


### **PEMBERITAHUAN**

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

## Halaman 1/2

Version	Menunjukkan versi firmware instrumen ini. Sewaktu-waktu Yamaha dapat memperbarui firmware produk tanpa pemberitahuan untuk meningkatkan fungsi dan kegunaan. Untuk memanfaatkan sepenuhnya instrumen ini, kami merekomendasikan agar Anda meningkatkan instrumen ke versi terbaru. Firmware terbaru dapat didownload dari situs web di bawah ini: <a href="http://download.yamaha.com/">http://download.yamaha.com/</a>
Hardware ID	Menunjukkan identitas perangkat keras instrumen ini.
Licenses	Sentuh di sini untuk memanggil informasi lisensi perangkat lunak.
Copyright	Sentuh di sini untuk memanggil informasi hak cipta.
Language	Menentukan bahasa yang digunakan dalam tampilan nama menu dan pesan. Sentuh pengaturan ini untuk memanggil daftar bahasa, kemudian pilih yang diinginkan.
Owner Name	Untuk memasukkan nama Anda yang akan muncul dalam tampilan pembuka (dipanggil saat instrumen dinyalakan). Sentuh di sini untuk memanggil jendela Memasukkan Karakter, kemudian masukkan nama Anda.
Auto Power Off	Untuk mengatur waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan oleh fungsi Auto Power Off. Sentuh ini untuk memanggil daftar pengaturan, kemudian pilih yang diinginkan. Untuk menonaktifkan Mati Otomatis, pilih “Disabled” di sini.

## Halaman 2/2

Voice Guide	Menentukan apakah Voice Guide digunakan atau tidak (On/Off), bila flash-drive USB berisi file Voice Guide (audio) telah dihubungkan dengan benar ke instrumen ini.
Voice Guide Controller	Dengan menahan pengontrol yang diatur di sini kemudian menekan tombol panel atau menyentuh item pada tampilan, Anda dapat mendengarkan nama yang bersangkutan (tanpa menjalankan fungsi).
Voice Guide Volume	Menyesuaikan volume Voice Guide.
Voice Guide Sound	Menentukan tempat menyalurkan output Voice Guide Sound. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>On:</b> Bunyi disalurkan ke speaker, headphone, dan jack MAIN OUTPUT.</li> <li>• <b>Speaker Only:</b> Bunyi hanya disalurkan ke speaker.</li> </ul> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-top: 10px;"> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>(PSR-SX900) Sekalipun diatur ke “Speaker Only”, ini diprioritaskan bila tujuan output Voice Guide Sound diatur ke Sub1 atau Sub2 pada tampilan Line Out.</p> </div>

Untuk menggunakan Voice Guide, Anda perlu mendownload file Voice Guide (audio) dari situs web Yamaha, dan menyimpannya ke flash-drive USB, yang nanti Anda hubungkan ke instrumen ini. Untuk informasi tentang menggunakan Voice Guide, lihat Voice Guide Tutorial Manual (file teks biasa). File Voice Guide (audio) dan Voice Guide Tutorial Manual tersedia pada situs web.

Harap akses URL berikut, pilih negara Anda, kemudian masuk ke halaman “Documents and Data”, lalu cari dengan kata kunci “PSR-SX900” atau “PSR-SX700”:  
<http://download.yamaha.com/>

## Factory Reset/Backup

### Factory Reset—Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik

Pada halaman 1/2, beri tanda centang pada kotak-kotak parameter yang diinginkan kemudian sentuh [Factory Reset] untuk mengembalikan pengaturan parameter yang telah diberi tanda centang.

System	Memulihkan parameter System Setup ke pengaturan pabrik semula. Lihat “Parameter Chart” dalam Daftar Data untuk mengetahui detail tentang parameter mana yang dimiliki System Setup.
MIDI	Memulihkan pengaturan MIDI termasuk template MIDI yang disimpan dalam memori User internal ke status asal dari pabriknya.
User Effect	Memulihkan pengaturan User Effect, termasuk data berikut ke pengaturan asal dari pabriknya. <ul style="list-style-type: none"><li>• Jenis User Effect (<a href="#">halaman 106</a>)</li><li>• Jenis User Master EQ (<a href="#">halaman 103</a>)</li><li>• Jenis User Master Compressor (<a href="#">halaman 108</a>)</li><li>• (PSR-SX900) Jenis User Vocal Harmony/Synth Vocoder (<a href="#">halaman 96, 100</a>)</li><li>• Pengaturan mikrofon/gitar pengguna (<a href="#">halaman 93</a>)</li></ul>
Registration	Menonaktifkan semua lampu REGISTRATION MEMORY [1]–[8], yang menunjukkan bahwa tidak ada Bank Memori Registrasi yang dipilih walaupun semua file Bank dipertahankan. Di status ini, Anda dapat membuat persiapan Memori Registrasi dari pengaturan panel saat ini.
Favorite	Menghapus semua Style atau Voice dari tab Favorit ( <a href="#">halaman 7</a> ) pada tampilan Pemilihan File.
Live Control	Memulihkan semua pengaturan dalam tampilan Live Control ( <a href="#">halaman 117</a> ) ke pengaturan asal dari pabriknya.

### Backup/Restore—Menyimpan dan Mengingat Semua Data dan Pengaturan sebagai Satu File

Pada halaman 2/2, Anda dapat mencadangkan semua data yang disimpan dalam drive User (selain Expansion Voice/Style) dan semua pengaturan instrumen ke flash-drive USB sebagai satu file yang dinamai “PSR-SX900.bup” atau “PSR-SX700.bup”.

Sebelum memanggil tampilan, Anda perlu membuat semua pengaturan yang diinginkan pada instrumen.

Menyentuh [Backup] akan menyimpan file backup ke direktori akar dalam flash-drive USB.

Menyentuh [Restore] akan memanggil file backup dan semua data serta pengaturan akan digantikan.

Jika Anda ingin menyertakan file audio, masukkan dahulu tanda centang pada “Include Audio files”.

#### CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” dalam Panduan untuk Pemilik.

#### CATATAN

- Anda dapat mencadangkan data User seperti Voice, Lagu, Style, dan Memori Registrasi dengan menyalinnya masing-masing ke flash-drive USB pada tampilan Pemilihan File.
- 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.

#### **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.**



## Setup Files—Menyimpan dan Memuat

Untuk item di bawah, Anda dapat menyimpan pengaturan orisinal ke drive User atau flash-drive USB sebagai satu file untuk nanti diambil lagi. Jika Anda ingin menyimpan file penyiapan ke flash-drive USB, pastikan menghubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE] terlebih dahulu.

### CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” dalam Panduan untuk Pemilik.

**1** Buatlah pengaturan yang diinginkan pada instrumen, kemudian panggil halaman 2/2 pada tampilan Factory Reset/Backup.

**2** Sentuh [Save] item yang diinginkan.

System	Parameter yang diatur pada beragam tampilan seperti “Utility”, akan ditangani sebagai satu file System Setup. Lihat Daftar Data (Parameter Chart) pada situs web untuk mengetahui detail tentang parameter mana yang dimiliki System Setup.
MIDI	Pengaturan MIDI termasuk template MIDI pada memori User internal akan ditangani sebagai satu file MIDI Setup.
User Effect	Pengaturan User Effect termasuk data berikut dapat ditangani sebagai satu file. <ul style="list-style-type: none"><li>• Jenis User Effect (<a href="#">halaman 106</a>)</li><li>• Jenis User Master EQ (<a href="#">halaman 103</a>)</li><li>• Jenis User Master Compressor (<a href="#">halaman 108</a>)</li><li>• (PSR-SX900) Jenis User Vocal Harmony/Synth Vocoder (<a href="#">halaman 96, 100</a>)</li><li>• Pengaturan mikrofon pengguna (<a href="#">halaman 93</a>)</li></ul>

**3** Pilih lokasi tujuan yang diinginkan untuk menyimpan file penyiapan, kemudian sentuh [Save Here].

Jika perlu, berikan nama, kemudian sentuh [OK] untuk menyimpan file tersebut.

### Untuk memanggil file penyiapan:

Sentuh [Load] item yang diinginkan, kemudian pilih file yang diinginkan.

Anda dapat memulihkan status yang telah diprogram oleh pabrik dengan memilih file penyiapan dalam tab “Preset”.

**Daftar Isi**

Menginstal Data Expansion Pack dari Flash-Drive USB .....	134
Menyimpan File Info Instrumen ke Flash-Drive USB .....	135
Memulihkan Konten Ekspansi Terinstal.....	135

Dengan menginstal Expansion Pack Anda dapat menambahkan aneka Voice dan Style opsional ke folder “Expansion” di drive User. Bagian ini membahas berbagai pengoperasian yang mungkin diperlukan untuk menambahkan konten baru ke instrumen.

## Menginstal Data Expansion Pack dari Flash-Drive USB

File yang berisi bundel Expansion Pack (“\*\*\*.ppi” atau “\*\*\*.cpi”) yang akan diinstal ke instrumen disebut dengan “file Instalasi Paket”. Hanya satu file Instalasi Paket yang dapat diinstal ke instrumen untuk setiap kalinya. Jika Anda ingin menginstal beberapa Paket Ekspansi, bundel paket tersebut jadi satu di komputer Anda dengan menggunakan perangkat lunak “Yamaha Expansion Manager”. Untuk informasi tentang cara menggunakan perangkat lunak ini, lihat “Yamaha Expansion Manager Owner’s Manual” pada situs web.

### **PEMBERITAHUAN**

Anda perlu restart instrumen setelah instalasi selesai. Pastikan menyimpan semua data yang sedang diedit, jika tidak data tersebut akan hilang.

### **CATATAN**

Jika Expansion Pack sudah ada, Anda dapat menyimpannya dengan yang baru pada langkah 4 di bawah ini. Anda tidak perlu menghapus dahulu data yang sudah ada.

- 1** Hubungkan flash-drive USB yang akan digunakan untuk menyimpan file Instalasi Paket yang diinginkan (“\*\*\*.ppi” atau “\*\*\*.cpi”) ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2** Panggil tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [Expansion].
- 3** Sentuh [Pack Installation] untuk memanggil tampilan Pemilihan File.
- 4** Pilih file Instalasi Paket yang diinginkan.
- 5** Ikuti instruksi pada tampilan.

Ini akan menginstal data Paket yang dipilih ke folder “Expansion” di drive User.

### **CATATAN**

Jika Anda ingin menghapus data Expansion Pack dari instrumen, format drive User ([halaman 130](#)). Perhatikan, melakukan hal itu akan menghapus semua data lainnya dalam drive User.

### **Lagu, Style, atau Memori Registrasi berisi Style atau Voice Ekspansi**

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

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

## Menyimpan File Info Instrumen ke Flash-Drive USB

Jika Anda menggunakan perangkat lunak “Yamaha Expansion Manager” untuk mengelola data Paket, Anda mungkin perlu mengambil file Info Instrumen dari instrumen sebagaimana diterangkan di bawah ini. Untuk informasi tentang cara menggunakan perangkat lunak tersebut, lihat panduan yang menyertainya.

- 1** Hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2** Panggil tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [Expansion].
- 3** Sentuh [Export Instrument Info].
- 4** Ikuti instruksi pada tampilan.

### CATATAN

Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca “Menghubungkan Perangkat USB” dalam Panduan untuk Pemilik.

Ini menyimpan file Info Instrumen ke direktori akar dalam flash-drive USB. File yang disimpan diberi nama “PSR-SX900\_InstrumentInfo.n27” atau “PSR-SX700\_InstrumentInfo.n27”.

## Memulihkan Konten Ekspansi Terinstal

Bila Anda telah menginstal Expansion Pack yang dibeli atau dibuat ke instrumen, konten Ekspansi Terinstal akan ditimpa dan hilang. Walau demikian, Anda dapat memulihkan konten Terinstal.

### **PEMBERITAHUAN**

Instrumen akan dinyalakan ulang secara otomatis setelah pemulihan selesai. Pastikan menyimpan semua data yang sedang diedit, jika tidak data tersebut akan hilang.

### CATATAN

- Paket yang terinstal saat ini akan dihapus dari instrumen bila Anda memulihkan Konten Ekspansi Terinstal.
- Jika Anda ingin menggunakan Konten Ekspansi Terinstal dan paket lainnya pada saat bersamaan, dapatkan data Paket Konten Ekspansi Terinstal dari situs web produk, kemudian bundel paket yang diinginkan jadi satu dengan menggunakan perangkat lunak “Yamaha Expansion Manager” pada komputer Anda.
- Saat menjalankan [Menu] → [Expansion] → [Restore Pre-installed Expansion Contents] pada instrumen, hanya bagian data Konten Ekspansi Terinstal yang dipulihkan. Untuk memulihkan data terinstal lengkap, download data (Data Expansion Pack) dari halaman produk pada situs web berikut, dan instal ke instrumen: <https://id.yamaha.com/>

- 1** Panggil tampilan pengoperasian melalui [MENU] → [Expansion].
- 2** Sentuh [Restore Pre-installed Expansion Contents].  
Sebuah pesan konfirmasi akan muncul.
- 3** Sentuh [OK] untuk mulai memulihkan.
- 4** Ikuti instruksi pada tampilan.

Ini akan menginstal ulang data Konten Ekspansi Terinstal ke folder “Expansion” dalam drive User, kemudian instrumen akan dihidupkan ulang secara otomatis.

## Daftar Isi

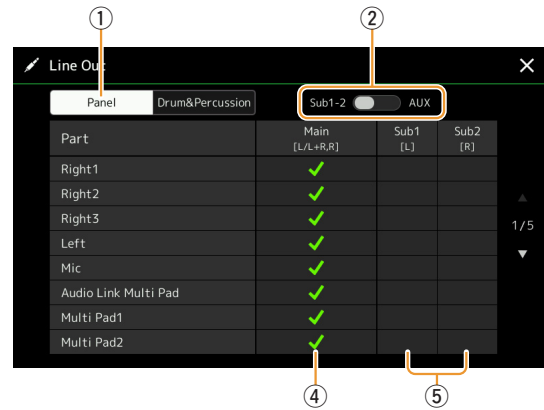
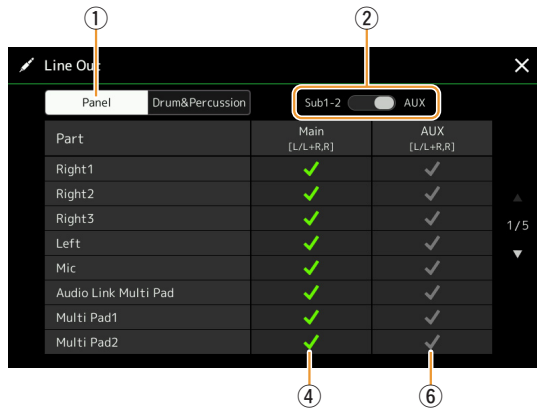
Memilih Lokasi Tujuan Output Setiap Bunyi (Line Out) (PSR-SX900)..... 136

## Memilih Lokasi Tujuan Output Setiap Bunyi (Line Out) (PSR-SX900)

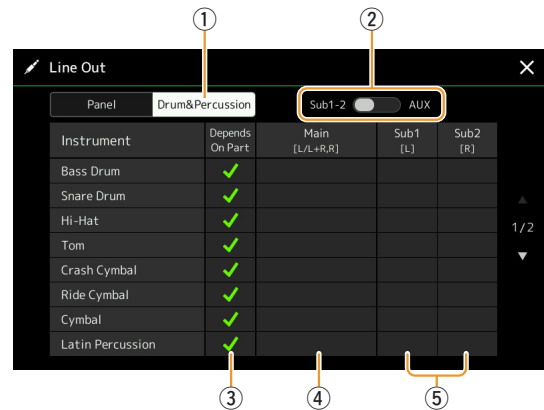
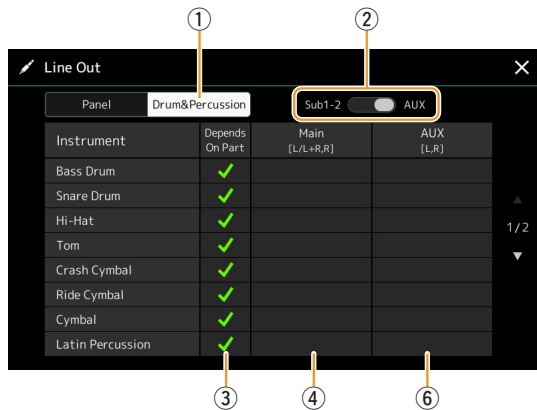
Anda dapat menetapkan suatu bagian atau bunyi drum/perkusi yang diinginkan ke salah satu jack LINE OUT, untuk output independen.

Tampilan pengoperasian dapat dipanggil melalui [MENU] → [Line Out].


### Halaman Panel



### Halaman Drum&Percussion



①	Panel, Drum&Percussion	Beralih halaman yang ditampilkan: Bagian-bagian Panel atau instrumen Drum & Percussion.
②	Sub1-2, Keluaran AUX	Beralih menu yang ditampilkan: Sub1-2 atau AUX. Ini sesungguhnya juga beralih peran jack SUB OUTPUT 1-2 atau jack AUX OUTPUT.
③	Depends on Part (hanya halaman Drum&Percussion)	Bila ini dicentang, instrumen drum yang dipilih akan disalurkan outputnya melalui jack yang diatur dari halaman Panel.
④	Main ([L/L+R, R])	Bila ini dicentang, bagian/instrumen drum yang dipilih akan disalurkan outputnya dari jack MAIN OUTPUT, jack PHONES, dan speaker opsional.

⑤	Sub1–Sub2 ([L], [R])	<p>Bila salah satu dari kolom (jack) ini dicentang, bagian/instrumen drum yang dipilih akan disalurkan outputnya hanya dari jack SUB OUTPUT yang dipilih.</p> <p> <b>CATATAN</b></p> <p>Hanya efek Insertion Effect dan Vocal Harmony yang dapat diterapkan pada output bunyi dari jack SUB OUTPUT. System Effect (Chorus, Reverb, dan bila Variation Effect diatur ke “System”) tidak akan diterapkan.</p>
⑥	Keluaran AUX ([L/L+R, R])	<p>Ini secara otomatis dicentang bila “Main” dicentang. Bagian/instrumen drum yang dipilih akan disalurkan outputnya dari jack AUX OUTPUT.</p>

**Informasi tambahan tentang bagian tertentu**

Sebagaimana untuk bagian “Metronome”, ini tidak hanya berisi bunyi Metronom ([halaman 36](#)), melainkan juga bunyi Layar Sentuh ([halaman 130](#)).

# Indeks

<b>A</b>			
Aktivitas Channel.....	74	Filter.....	48, 102
Arpeggio.....	39, 44	Footage.....	51
Arpeggio Hold.....	39	Format.....	130
Arpeggio Quantize.....	39	Freeze.....	86
Assembly.....	24	<b>G</b>	
Assignable.....	111, 112	Groove.....	25
Attack.....	49, 51	Guide.....	65
Audio Link Multi Pad.....	54	<b>H</b>	
Audio Style.....	6	Harmony.....	44
Auto Power Off.....	131	High Key.....	26, 29
<b>B</b>		<b>I</b>	
Backup.....	132	Initial Touch.....	37
Bunyi Layar Sentuh.....	137	Insertion Effect.....	49, 105
<b>C</b>		<b>J</b>	
Channel.....	11, 64	Jaringan.....	126
Channel Edit.....	24	Jenis Blocking Chord.....	8
Channel Receive.....	124	Jenis Chord.....	9
Channel Transmit.....	123	Joystick.....	37, 38, 48
Chord Detect.....	125	<b>K</b>	
Chord Looper (PSR-SX900).....	14, 15	Keyboard.....	37
Chord Tutor.....	10	Konten Ekspansi Terinstal.....	135
Chorus.....	107	<b>L</b>	
Clock.....	122	Lagu.....	57
Compressor.....	108	Lagu MIDI.....	57
Copy.....	76	LAN Nirkabel.....	126
Cutoff.....	48	Language.....	131
<b>D</b>		Line Out (PSR-SX900).....	136
Daftar Fungsi.....	4	Lirik.....	61
Daftar Lagu.....	57	Live Control.....	117, 118
Daftar Putar.....	91	Local Control.....	122
Decay.....	49	<b>M</b>	
Delete.....	75	Master Compressor.....	108
Diagram Blok.....	110	Master Tune.....	41
Display.....	130	MegaVoice.....	35
Display Out (PSR-SX900).....	129	Memori Registrasi.....	86
Drum Setup.....	30	Merekam Ulang.....	71
Dynamics.....	25	Metronome.....	36, 137
Dynamics Control.....	12	MIDI.....	120
<b>E</b>		MIDI Multi Pad Recording.....	52
Efek.....	107	MIDI Multi Recording.....	68
Effect.....	49, 105	Mikrofon.....	93
EG (Envelope Generator).....	49	Mix.....	76
EQ (Ekualiser).....	103	Mixer.....	102
EQ Bagian.....	103	Mode Access Point.....	127
EQ Master.....	103	Mode Infrastructure.....	126
Expansion Pack.....	134	Modulation.....	38, 48
<b>F</b>		Mono.....	33, 47, 48
Factory Reset.....	132	Multi Pad.....	52
Favorit.....	7	Multi Pad Creator.....	52, 54
File Info Instrumen.....	135	<b>N</b>	
File Instalasi Paket.....	134	Note Limit.....	26, 29
		NTR (Note Transposition Rule).....	26, 27
		NTT (Note Transposition Table).....	26, 27
		<b>O</b>	
		Octave.....	39
		On Bass Note.....	125
		Organ Flutes.....	50
		OTS Link Timing.....	12
		<b>P</b>	
		Pan.....	107
		Parameter Lock.....	130
		Penanda Posisi Lagu.....	85
		Pencari Musik.....	91
		Pencocokan Chord.....	53
		Pengaturan Gitar.....	93
		Pengaturan MIDI.....	120
		Pengaturan Mikrofon.....	93
		Pengaturan Playback (Lagu).....	65
		Pengaturan Playback (Style).....	12
		Pengiring Otomatis.....	63
		Penyiapan Panel.....	73
		Perekaman (Lagu MIDI).....	67
		Perekaman Lagu MIDI.....	67
		Perekaman Langkah (Lagu MIDI).....	77
		Perekaman Langkah (Multi Pad).....	54
		Perekaman Langkah (Style).....	23
		Perekaman Realtime (Lagu MIDI).....	69
		Perekaman Realtime (Multi Pad).....	52
		Perekaman Realtime (Style).....	20
		Phrase Mark Repeat.....	66
		Pitch Bend Range.....	38
		Play Root/Chord.....	27
		Playback Pengulangan.....	58
		Pola Sumber.....	18, 19, 26
		Poly.....	33, 47
		Portamento Time.....	39, 47, 48
		Punch In/Out (Lagu MIDI).....	71
		<b>Q</b>	
		Quantize.....	25, 75
		Quick Start.....	66
		<b>R</b>	
		Registration Freeze.....	86
		Registration Sequence.....	87
		Release.....	49
		Resonance.....	48
		Respons Sentuhan.....	37
		Restore.....	132
		Reverb.....	107
		Rotary.....	50
		RTR (Retrigger Rule).....	26, 29

## S

Scale Tune .....	41
Search .....	89
Setup Files.....	133
Skor .....	59
Song Setting .....	65
Source Root/Chord.....	27
Speaker .....	129
Step Edit (Lagu MIDI).....	77
Stop ACMP.....	12
Storage .....	130
Style.....	6
Style Creator.....	18
Style Section Reset .....	36
Style Setting .....	12
Synchro Stop Window .....	12
Synth Vocoder (PSR-SX900) .....	100
System.....	131
System Effect .....	105, 107
System Exclusive Message.....	122

## T

Tag (Memori Registrasi) .....	90
Tangga Nada Main .....	41, 42
Tangga Nada Sub .....	41, 43
Tap Tempo .....	36
Teks.....	62
Tempo .....	13
Titinada.....	40
Touch Screen .....	130
Touch Sensitivity .....	47
Transpose.....	40, 76
Tremolo .....	50
Tuning.....	39

## U

Utility.....	129
--------------	-----

## V

Variation Effect .....	105
Velocity .....	25
Version .....	131
Vibrato .....	49, 50
Vocal Harmony (PSR-SX900) .....	96
Voice.....	32
Voice Edit .....	46, 50
Voice Guide .....	131
Voice Part Setup.....	32
Voice Set .....	46
Voice Set Filter .....	39
Voice Setting .....	39
Volume .....	107

## W

Waktu .....	128
-------------	-----