



# Clavinova<sup>®</sup>

---

CVP-809

CVP-805

Panduan untuk Pemilik

## Terima kasih telah membeli Yamaha Digital Piano!

Instrumen ini menyediakan berbagai macam suara autentik dan sentuhan grand piano yang luar biasa beserta aneka fungsi serbaguna.

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

**Sebelum menggunakan instrumen, pastikan membaca "TINDAKAN PENCEGAHAN" pada halaman 5–6.**

Untuk informasi tentang merakit instrumen, lihat instruksi pada halaman 113, 117 atau 121.



ID





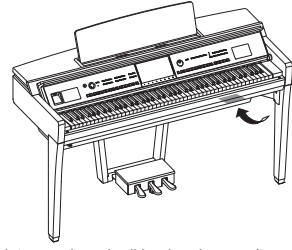
Nomor model, nomor seri, kebutuhan daya, dsb., dapat ditemukan pada atau dekat pelat nama, yang berada di bagian dasar unit. Anda harus mencatat nomor seri ini di tempat yang disediakan di bawah dan menyimpan manual ini sebagai catatan permanen untuk pembelian Anda guna membantu identifikasi seandainya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

**No. Model**

---

**No. Seri**

---



Pelat nama berada di bagian dasar unit.

(bottom\_id\_01)

# TINDAKAN PENCEGAHAN

## BACALAH DENGAN SAKSAMA SEBELUM MELANJUTKAN

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



### PERINGATAN

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

#### Catu daya/Kabel listrik

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

#### Jangan buka

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

#### Peringatan air

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

#### Peringatan kebakaran

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

#### Pengaruh pada perangkat elektromedis

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

#### Menggunakan bangku (Jika disertakan)

- Jangan meletakkan bangku dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- Jangan memainkan secara serampangan dengan atau dipasang pada bangku. Menggunakannya sebagai alat atau tangga atau untuk keperluan lain dapat menyebabkan kecelakaan atau cedera.
- Hanya boleh satu orang yang menduduki bangku untuk setiap kalinya, guna mencegah kemungkinan kecelakaan atau cedera.
- Jika sekrup bangku menjadi longgar akibat penggunaan yang berlebihan dalam waktu lama, kencangkan secara berkala menggunakan alat yang ditentukan untuk mencegah kemungkinan kecelakaan atau cedera.
- Awasi anak kecil agar tidak jatuh ke belakang bangku. Karena bangku tersebut tidak ada sandarannya, penggunaan tanpa diawasi dapat menyebabkan kecelakaan atau cedera.

#### Jika Anda melihat adanya kelainan

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



## PERHATIAN

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

### Catu daya/Kabel listrik

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

### Perakitan

- Rakitlah instrumen sesuai urutan yang tepat dengan mengikuti petunjuk perakitan dalam panduan ini. Selain itu, pastikan untuk mengencangkan sekrup secara berkala. Bila tidak dilakukan, hal tersebut dapat mengakibatkan kerusakan pada instrumen atau bahkan mencederai Anda.

### Lokasi

- Jangan meletakkan instrumen dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- Jangan mendekati instrumen saat gempa bumi terjadi. Guncangan yang kuat saat gempa bumi dapat menyebabkan instrumen bergeser atau terbalik, sehingga menyebabkan kerusakan pada instrumen atau bagian-bagiannya, serta dapat menyebabkan cedera.
- Saat mengangkat atau memindah instrumen, selalu gunakan dua atau beberapa orang. Mencoba mengangkat sendiri instrumen dapat merusak punggung Anda, menyebabkan cedera lain, atau menyebabkan kerusakan pada instrumennya sendiri.
- Sebelum memindah instrumen, lepaskan semua kabel yang terhubung, untuk mencegah kerusakan pada kabel atau membuat orang tersandung.
- Saat mempersiapkan produk, pastikan bahwa stopkontak AC yang Anda gunakan mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listriknya dan cabut stekernya dari stopkontak. Sekalipun sakelar listriknya telah dimatikan, listrik masih mengalir ke produk walaupun kecil. Bila Anda tidak menggunakan produk dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listrik dari stopkontak AC di dinding.

### Koneksi


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

### Tangani dengan berhati-hati

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

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

Selalu matikan instrumen bila tidak digunakan.

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

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

## PEMBERITAHUAN

---

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

### ■ Penanganan

- Jangan menggunakan instrumen dekat TV, radio, perlengkapan stereo, telepon seluler, atau perangkat listrik lainnya. Jika tidak, instrumen, TV, atau radio tersebut dapat menimbulkan derau.
- Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet, kami merekomendasikan agar Anda mengaktifkan Wi-Fi atau Bluetooth setelah mengaktifkan "Airplane Mode" (Mode Pesawat) pada perangkat itu untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
- Jangan biarkan instrumen terkena debu atau getaran yang berlebihan, atau suhu yang terlalu panas atau dingin (seperti sinar matahari langsung, dekat alat pemanas, atau dalam mobil saat tengah hari) agar panel tidak luntur, kerusakan pada komponen internal atau pengoperasian yang tidak stabil. (Rentang suhu pengoperasian yang telah diverifikasi: 5° – 40 °C, atau 41° – 104 °F.)
- Jangan meletakkan benda-benda dari vinyl, plastik, atau karet di atas instrumen, karena hal ini dapat mengubah warna panel atau keyboard.
- Untuk model yang menggunakan lapisan pernis, benturan pada permukaan instrumen dengan benda dari logam, porselin, atau benda keras lainnya dapat menyebabkan lapisannya retak atau terkelupas. Berhati-hatilah

### ■ Pemeliharaan

- Saat membersihkan instrumen, gunakan kain yang halus dan kering/sedikit basah. Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, alkohol, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia.
- Untuk model yang menggunakan lapisan pernis, bersihkan debu dan kotoran pelan-pelan dengan kain halus. Jangan mengelap terlalu kuat karena partikel kecil atau kotoran dapat menggores lapisan instrumen.
- Selama suhu atau kelembapan yang ekstrem, mungkin terjadi pengembunan dan air mungkin mengumpul pada permukaan instrumen. Jika air tergenang, bagian kayu mungkin menyerap air tersebut dan menjadi rusak. Pastikan segera mengelap sisa air dengan kain halus.

### ■ Menyimpan data

- Lagu yang telah direkam dan Lagu yang telah diedit/Gaya/Suara/data pengaturan MIDI, dsb. akan hilang bila Anda mematikan instrumen. Ini juga terjadi bila instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 19). Simpan data ke instrumen atau ke flash-drive USB (halaman 32).
- Anda dapat mencadangkan data dan pengaturan instrumen ini ke flash-drive USB sebagai file cadangan (halaman 43), juga memulihkan file cadangan ke instrumen. Untuk melindungi terhadap kehilangan data akibat kerusakan, kesalahan pengoperasian, dsb., simpan data penting Anda ke flash-drive USB.
- Untuk melindungi terhadap kehilangan data karena kerusakan flash-drive USB, kami merekomendasikan agar Anda menyimpan data penting ke flash-drive USB cadangan atau perangkat eksternal seperti komputer sebagai data cadangan.

## Informasi

---

### ■ Tentang hak cipta

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

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

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

## ■ Tentang panduan ini

- Kecuali jika disebutkan, berbagai ilustrasi dan tampilan yang ditampilkan dalam buku panduan ini berdasarkan CVP-809 (dalam bahasa Inggris). Semua ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- Huruf-huruf di akhir nama model (seperti “B,” “PE,” “GP”) menunjukkan warna, lapisan, atau bentuk instrumen. Karena cuma menunjukkan penampilan, huruf-huruf ini telah dihilangkan dalam buku panduan ini.
- Windows adalah merek dagang terdaftar Microsoft® Corporation di Amerika Serikat dan di negara-negara lainnya.
- Android adalah merek dagang Google LLC.
- Merek kata dan logo Bluetooth® adalah merek dagang terdaftar yang dimiliki oleh Bluetooth SIG, Inc. dan penggunaan merek tersebut oleh Yamaha berdasarkan lisensi.



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

## ■ Penalaan

- Tidak seperti pada piano akustik, instrumen ini tidak memerlukan penalaan oleh ahli (walaupun tinada dapat disesuaikan sendiri oleh pengguna agar serasi dengan instrumen lain). Ini karena tinada instrumen digital selalu terjaga sempurna. Walau demikian, jika Anda merasa ada sesuatu yang tidak normal mengenai sentuhan keyboard, hubungi dealer Yamaha Anda.

### Format yang kompatibel untuk instrumen ini

#### ■ GM2

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

#### ■ XG

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

#### ■ GS

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

#### ■ XF

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

#### ■ SFF GE (Guitar Edition)

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



# Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

## Dokumen yang Disertakan

---



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

Menjelaskan pengoperasian dasar dan fungsi instrumen ini. Bacalah buku panduan ini terlebih dahulu.

## Materi Online (Dapat didownload dari web)

---



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

Menjelaskan berbagai fungsi dan operasi lanjutan untuk setiap ikon yang diperlihatkan dalam tampilan Menu (halaman 28). Bacalah buku panduan ini setelah membaca Panduan untuk Pemilik.



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

Berisi beragam daftar konten preset penting seperti Suara, Gaya, dsb., serta informasi yang menyangkut MIDI instrumen ini.



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

Menjelaskan cara menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas, seperti ponsel cerdas atau tablet, dsb. Anda dapat memilih dari dua versi (iOS dan Android) bergantung pada perangkat Anda.



### **Computer-related Operations (Pengoperasian yang Menyangkut Komputer)**

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

Untuk memperoleh semua panduan ini, akseslah Yamaha Downloads, masukkan nama model untuk mencari file yang diinginkan.

**Yamaha Downloads**

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

## Aksesori yang Disertakan

- Panduan untuk Pemilik (buku ini)
- “50 Classical Music Masterpieces” (Karya Agung Musik Klasik) (Buku Musik)
- Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online)
- Garansi\*
- Kabel listrik
- Bangku\*

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

# Daftar Isi

TINDAKAN PENCEGAHAN .....	5
PEMBERITAHUAN .....	7
Informasi.....	7
Format yang kompatibel untuk instrumen ini .....	8
Tentang Panduan.....	9
Aksesori yang Disertakan .....	9
<b>Selamat datang di Dunia CVP!</b> .....	<b>12</b>
<b>Kontrol Panel</b> .....	<b>14</b>
<b>Memulai</b> .....	<b>16</b>
Membuka/Menutup Penutup Kunci.....	16
Menggunakan Sandaran Catatan Musik .....	16
Membuka/Menutup Tutup (CVP-809 jenis Grand Piano) .....	17
Catu Daya.....	18
Menyalakan/Mematikan Instrumen .....	19
Menyesuaikan Volume Master .....	20
Menggunakan Headphone .....	20
Membuat Pengaturan Dasar .....	22
Mengubah Kecerahan Tampilan .....	23
<b>1 Pengoperasian Dasar</b> .....	<b>24</b>
Struktur Tampilan .....	24
Konfigurasi Tampilan .....	26
Menutup Tampilan Saat Ini .....	28
Kontrol Berbasis Tampilan.....	29
Menggunakan Tombol ASSIGNABLE .....	31
Manajemen File.....	32
Memasukkan Karakter .....	36
Menggunakan Pedal.....	37
Menggunakan Metronom.....	39
Menyesuaikan Tempo .....	39
Mengatur Sensitivitas Sentuh untuk Keyboard .....	40
Transpose Titinada dalam Seminada.....	41
Menyesuaikan Keseimbangan Volume .....	42
Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik (Mengembalikan).....	42
Pencadangan Data .....	43
<b>2 Piano Room – Menikmati Permainan Piano –</b> .....	<b>44</b>
Memainkan Piano di Piano Room .....	44
Memainkan Piano dalam Sesi dengan Instrumen Lainnya .....	45
Mengubah/Mengembalikan Pengaturan Piano Room.....	47
Merekam Permainan Anda di Piano Room.....	48
<b>3 Suara – Memainkan Keyboard –</b> .....	<b>49</b>
Memainkan Suara Preset .....	49
Mengatur Titik Pisah.....	52
Memanggil Pengaturan yang Sesuai untuk Permainan Piano (Pengaturan Ulang Piano) .....	53
Mengunci Pengaturan untuk Permainan Piano (Penguncian Piano).....	53
Memainkan Suara Piano yang disempurnakan dengan Resonansi yang Realistis (Suara VRM) .....	53
Memainkan Suara Artikulasi Super .....	54
Membuat Sendiri Suara Flute Organ .....	55
<b>4 Gaya – Memainkan Irama dan Pengiring –</b> .....	<b>57</b>
Memainkan dengan Gaya .....	57
Pengoperasian Kontrol Gaya .....	59

Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan) .....	62
Mengubah Jenis Penjarian Akor .....	64
<b>5 Playback Lagu – Memainkan dan Mempraktikkan Lagu –</b>	<b>66</b>
Playback Lagu .....	66
Menampilkan Notasi Musik (Skor) .....	69
Menampilkan Lirik .....	70
Praktik Satu Tangan dengan Fungsi Panduan .....	71
Playback Pengulangan .....	72
Menyesuaikan Titinada dalam Seminada (Pergeseran Titinada) .....	73
Menyesuaikan Kecepatan Playback (Bentang Waktu) .....	74
Menyembunyikan Bagian Vokal (Penyembunyian Vokal) .....	74
<b>6 Perekaman Lagu – Merekam Permainan Anda –</b>	<b>75</b>
Prosedur Dasar untuk Merekam (Perekaman MIDI/Audio) .....	75
Merekam Bagian Tangan Kanan dan Kiri, atau Gaya dan Melodi (Perekaman MIDI) Secara Terpisah .....	78
Merekam ke Kanal Tertentu (Perekaman MIDI) .....	80
Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio .....	82
<b>7 Mikrofon – Menambahkan Efek Harmoni Vokal pada Nyanyian Anda –</b>	<b>83</b>
Menghubungkan Mikrofon .....	83
Menerapkan Efek Harmoni Vokal pada Suara Anda .....	84
<b>8 Memori Registrasi/Daftar Putar – Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri –</b>	<b>86</b>
Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri dengan Memori Registrasi .....	87
Menggunakan Daftar Putar untuk Mengelola Repertoar Besar Pengaturan Panel .....	91
<b>9 Mixer – Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal –</b>	<b>95</b>
Prosedur Dasar untuk Mixer .....	95
Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Gaya atau Lagu MIDI .....	97
<b>10 Koneksi – Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –</b>	<b>98</b>
Konektor I/O .....	98
Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE]) .....	100
Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST]/terminal MIDI) .....	102
Menghubungkan ke Perangkat Cerdas (jack [AUX IN]/Bluetooth/terminal [USB TO HOST]/LAN Nirkabel) .....	103
Mendengarkan Playback Audio melalui Perangkat Eksternal lewat Speaker Instrumen (jack [AUX IN]/Bluetooth/terminal [USB TO HOST]) .....	104
Menggunakan Sistem Speaker Eksternal untuk Playback (jack AUX OUT [L/L+R]/[R]) .....	107
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI) .....	108
Melihat Tampilan Instrumen pada Monitor Eksternal .....	108
Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC/LINE IN]) .....	109
Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack [AUX PEDAL]) .....	109
<b>Daftar Fungsi Tampilan Menu</b>	<b>110</b>
<b>Perakitan CVP-809 (Jenis Grand piano)</b>	<b>113</b>
<b>Perakitan CVP-809</b>	<b>117</b>
<b>Perakitan CVP-805</b>	<b>121</b>
<b>Pemecahan Masalah</b>	<b>123</b>
<b>Spesifikasi</b>	<b>127</b>
<b>Indeks</b>	<b>130</b>

# Selamat datang di Dunia CVP!

Model CVP baru ini dilengkapi dengan layar sentuh praktis, yang memungkinkan kontrol visual dan intuitif atas semua fungsi instrumen secara virtual. Cukup dengan menyentuh tampilan yang besar dan mudah dilihat ini, Anda dapat memilih item yang diinginkan, mengaktifkan dan mengontrol beragam fitur, atau mengedit nilai parameter—dengan jauh lebih mudah dan cepat daripada sebelumnya!

Instrumen ini juga mempunyai banyak fitur modern yang menyempurnakan kenikmatan Anda bermusik dan memperluas peluang kreativitas serta permainan Anda. Mari kita lihat...

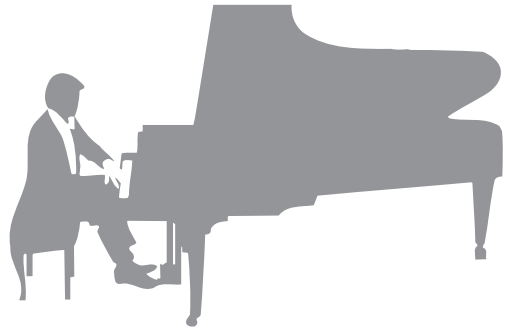
## Rasa Piano Akustik Sejati

Instrumen ini dilengkapi Suara piano yang indah, yang dibuat dengan sampel-sampel grand piano konser andalan CFX Yamaha dan grand piano konser Bösendorfer\* yang terkenal, serta “GrandTouch Keyboard” yang menirukan respons sentuhan autentik dan rasa grand piano sungguhan. Mekanisme keyboard yang ditingkatkan memberikan ragam respons sentuhan yang lebih banyak, dengan kontrol ekspresif luar biasa dari pianissimo ke fortissimo. Instrumen ini juga dilengkapi fungsi VRM yang secara akurat menirukan resonansi akustik grand piano, yang secara halus berubah melalui pengaturan waktu dan kekuatan sentuhan pemain dan pengoperasian pedal.

Ini memungkinkan ekspresi nuansa permainan yang paling halus sekalipun dan merespons dengan teliti terhadap penggunaan pedal dan permainan kunci Anda. Lagi pula, teknologi canggih seperti Binaural Sampling memberi Anda kesan yang benar-benar menghanyutkan dalam suara, seakan benar-benar berasal dari piano—bahkan saat mendengarkan suara tersebut melalui headphone. Fitur Piano Room memberikan kenikmatan bermain piano yang jauh lebih besar. Piano Room memungkinkan Anda memilih jenis piano yang diinginkan serta suasana ruang berbeda—yang memberikan pengalaman total bermain piano, serasa memainkan piano sesungguhnya. Terlebih lagi, Anda dapat memainkan bersama pemain “session” virtual, dan menikmati pengalaman yang seolah-olah bermain bersama band dengan instrumen musik lain.

\* Bösendorfer adalah anak perusahaan Yamaha.

▶▶▶ Halaman 44



## Memainkan Beragam Genre Musik

Secara alami, CVP menyediakan banyak Suara piano yang realistis untuk kenikmatan Anda memainkannya. CVP juga menyediakan aneka macam instrumen autentik, baik akustik maupun elektronik, termasuk organ, gitar, saksofon, dan instrumen lainnya yang digunakan dalam banyak genre musik—sehingga Anda bermain meyakinkan dalam segala gaya musik yang diinginkan. Selain itu, secara realistis Suara Artikulasi Super menciptakan kembali banyak teknik permainan dan bunyi karakteristik saat seorang seniman memainkan instrumen. Hasilnya adalah ekspresi yang teramat detail—seperti bunyi jari bergeser di gitar yang sangat realistis, dan dengus napas yang ekspresif di saksofon serta alat musik tiup lainnya.

▶▶▶ Halaman 49

## Band Pengiring Lengkap

Sekalipun Anda bermain sendirian, CVP dapat menjadi band pendukung yang lengkap bagi Anda! Memainkan akor secara otomatis akan mengaktifkan dan mengontrol dukungan pengiring otomatis (fungsi Gaya). Pilih sebuah gaya pengiring—misalnya pop, jazz, Latin, dan beragam genre musik lainnya di



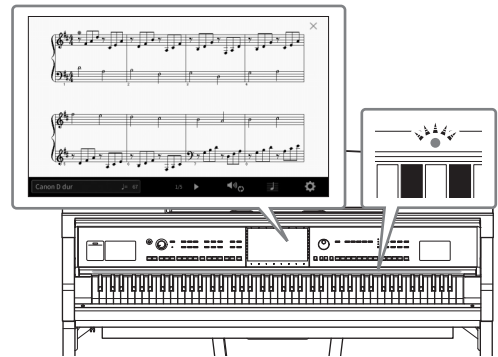
dunia—dan biarkan Clavinova menjadi band pendukung lengkap Anda! Anda dapat mengubah aransemen sambil memainkan, yang langsung memilih irama berbeda dengan seketika, termasuk Pendahuluan, Penutup, dan Pengisi, selama permainan Anda.

▶▶▶ Halaman 57

## Fitur Pelajaran Lagu yang Mengasyikkan—dengan Tampilan Skor dan Lampu Panduan

Fitur Pelajaran adalah cara mengasyikkan untuk mempelajari dan menguasai Lagu, dengan notasi yang diperlihatkan pada tampilan. Selain itu, setiap kunci keyboard mempunyai lampu panduan, yang akan menyala untuk menunjukkan not yang akan dimainkan, sehingga Anda dapat mempraktikkan melodi dan frasa dengan mulus—sekalipun Anda seorang pemula atau kesulitan membaca notasi.

▶▶▶ Halaman 71

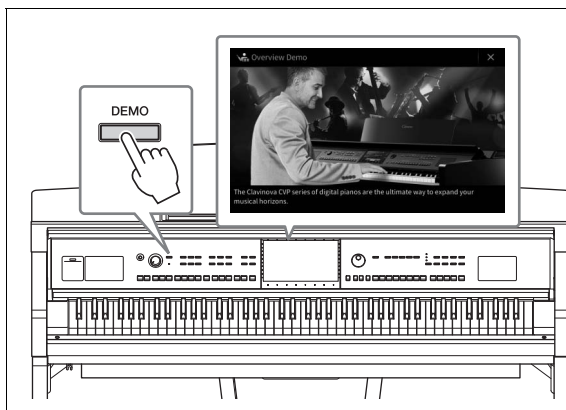


Selamat datang di Dunia CVP!

## Nyanyikan Bersama Playback Lagu atau Permainan Anda Sendiri

Karena mikrofon dapat dihubungkan ke Clavinova dan lirik Lagu dapat diperlihatkan pada tampilan, Anda dapat menikmati permainan keyboard bersama playback Lagu. Terlebih, efek Harmoni Vokal yang kuat secara otomatis memberikan suara harmoni vokal yang berlimpah dan autentik pada suara nyanyian Anda. Anda juga dapat menyembunyikan bagian vokal pada rekaman audio, sehingga Anda dapat bernyanyi bersama (atau menggantikan!) artis dan grup favorit Anda, serta lebih menikmati permainan musik.

▶▶▶ Halaman 70, 83

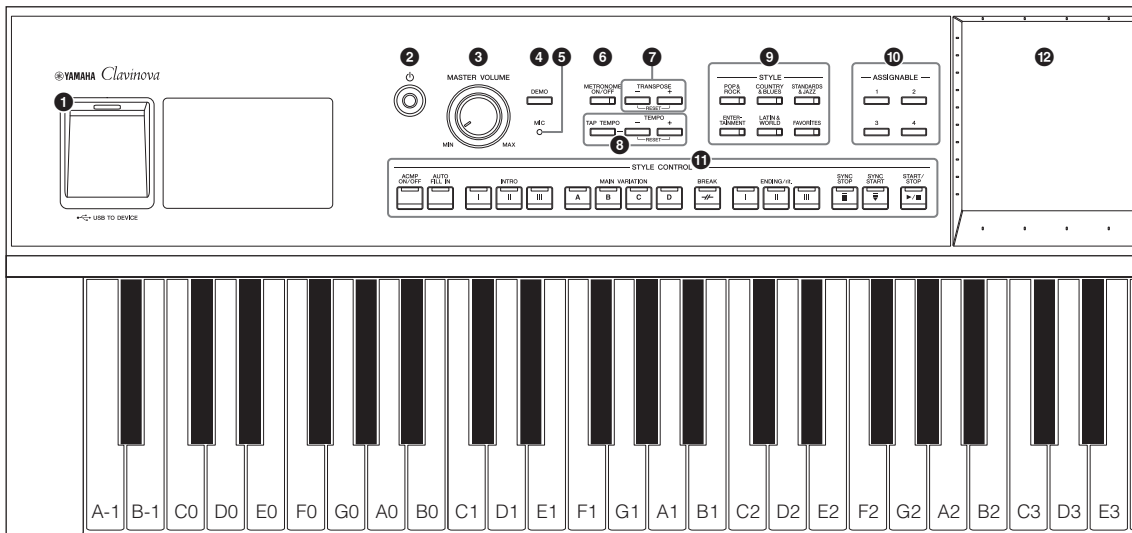


**Ingin mempelajari lagi tentang berbagai fitur Clavinova?**

**Tekan tombol [DEMO] dan mulailah demonstrasi!**

Untuk menghentikan demonstrasi, tekan tombol [HOME] yang berada di sebelah kanan tampilan.

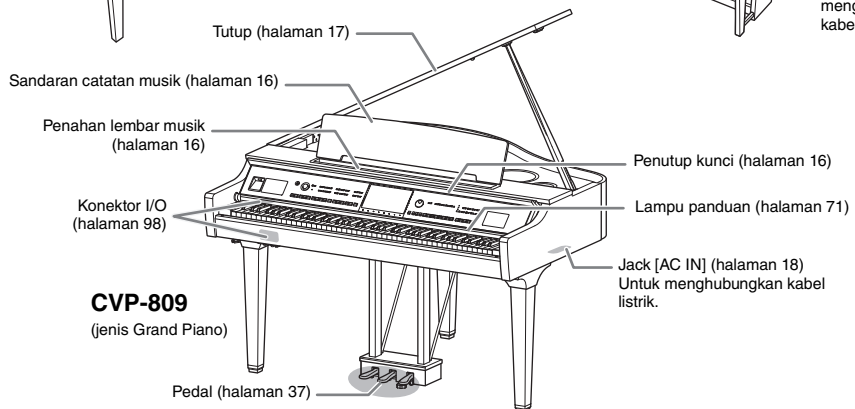
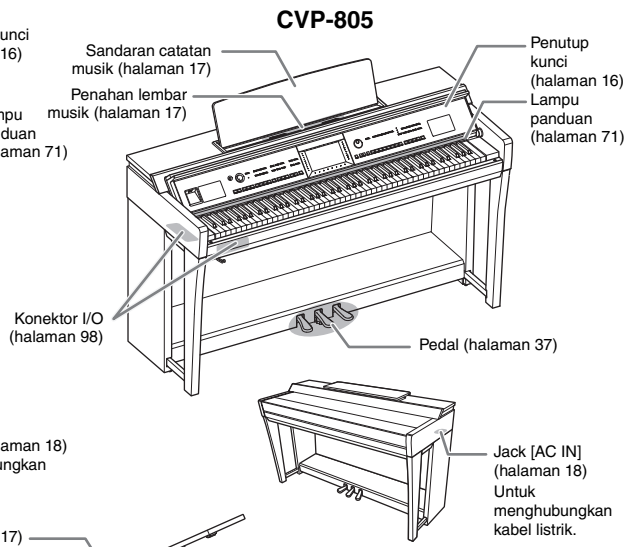
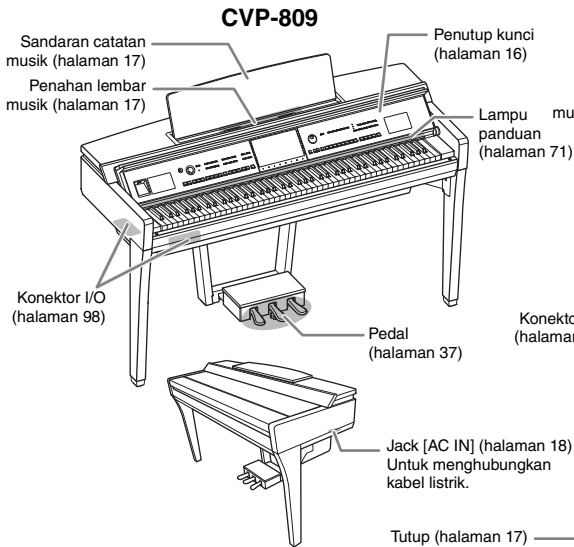
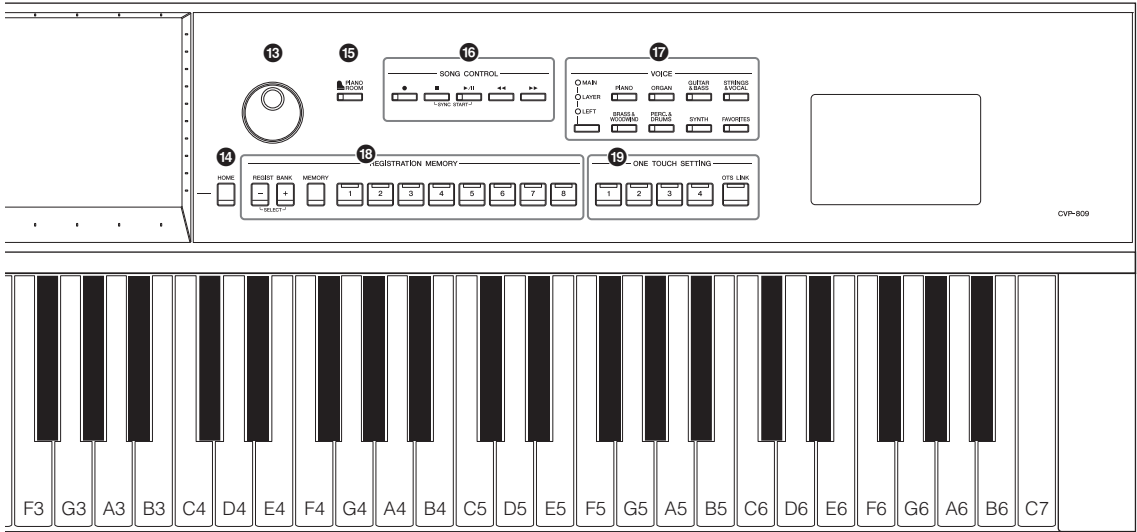
# Kontrol Panel



## Pengaturan Panel (Penyetelan Panel)

Pengaturan instrumen ini dengan menggunakan berbagai kontrol di panel yang disebut sebagai “pengaturan panel” atau “penyetelan panel” dalam buku panduan ini.

- |  |   |
|--|---|
| <p><b>1 Terminal [USB TO DEVICE] .....halaman 100</b><br/>Untuk menghubungkan flash-drive USB, adaptor LAN nirkabel USB, atau adaptor monitor USB. Terminal ini juga berada di bagian bawah instrumen.</p> <p><b>2 Sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) .....halaman 19</b><br/>Untuk menyalakan instrumen atau mengaturnya untuk siaga.</p> <p><b>3 Kontrol [MASTER VOLUME] .....halaman 20</b><br/>Untuk menyesuaikan volume keseluruhan.</p> <p><b>4 Tombol [DEMO] .....halaman 13</b><br/>Untuk memanggil tampilan Demo.</p> <p><b>5 Lampu [MIC] .....halaman 83</b><br/>Untuk memeriksa tingkat input mikrofon.</p> <p><b>6 Tombol [METRONOME ON/OFF] .....halaman 39</b><br/>Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan metronom.</p> <p><b>7 Tombol TRANSPOSE .....halaman 41</b><br/>Untuk melakukan transposisi titinada dalam interval seminada.</p> <p><b>8 Tombol [TAP TEMPO]/TEMPO [-]/[+] .....halaman 39</b><br/>Untuk mengontrol tempo Gaya, Lagu MIDI, dan playback metronom.</p> <p><b>9 Tombol STYLE .....halaman 57</b><br/>Untuk memilih kategori Gaya.</p> <p><b>10 Tombol ASSIGNABLE .....halaman 31</b><br/>Untuk menetapkan pintasan ke fungsi yang sering digunakan.</p> | <p><b>11 Tombol STYLE CONTROL .....halaman 59</b><br/>Untuk mengontrol playback Gaya.</p> <p><b>12 LCD (layer sentuh) .....halaman 24</b><br/>Memungkinkan Anda memilih atau mengubah parameter cukup dengan menyentuh tombol ‘virtual’ atau slider pada tampilan.</p> <p><b>13 Putaran Data .....halaman 30</b><br/>Untuk memilih item atau mengubah nilai.</p> <p><b>14 Tombol [HOME] .....halaman 30</b><br/>Untuk memanggil tampilan Awal, atau tampilan pertama saat menyalakan instrumen.</p> <p><b>15 Tombol [PIANO ROOM] .....halaman 44</b><br/>Untuk memanggil dengan cepat berbagai pengaturan optimal yang menyangkut piano buat memainkan instrumen sebagai piano.</p> <p><b>16 Tombol SONG CONTROL .....halaman 68</b><br/>Untuk mengontrol playback Lagu.</p> <p><b>17 Tombol VOICE .....halaman 49</b><br/>Untuk memilih bagian keyboard atau kategori Suara.</p> <p><b>18 Tombol REGISTRATION MEMORY .....halaman 86</b><br/>Untuk mendaftarkan dan mengingat pengaturan panel.</p> <p><b>19 Tombol ONE TOUCH SETTING .....halaman 62</b><br/>Untuk memanggil pengaturan panel yang sesuai untuk Gaya.</p> |
|--|---|



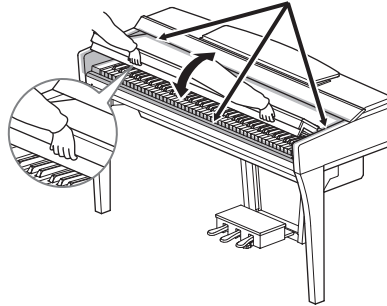
## Membuka/Menutup Penutup Kunci

Untuk membuka penutup kunci, tahan pegangannya dengan kedua tangan, kemudian angkat penutup kunci sedikit, dan tekan ke atas dan ke bawah.

Untuk menutup penutup kunci, turunkan kembali penutup kunci di tempatnya pelan-pelan dengan kedua tangan.

### ⚠ **PERHATIAN**

Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit saat membuka/menutup penutupnya.



### ⚠ **PERHATIAN**

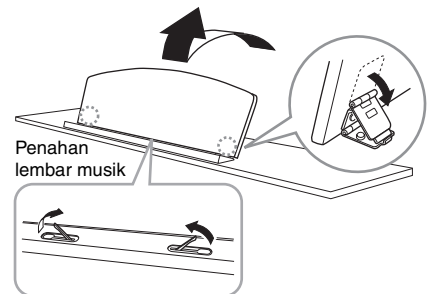
- Pegang penutup dengan kedua tangan saat membuka atau menutupnya. Jangan melepaskannya hingga terbuka atau tertutup. Berhati-hatilah agar jari tidak terjepit (jari Anda atau jari orang lain, khususnya anak-anak) di antara penutup dan unit.
- Jangan meletakkan benda-benda (seperti benda logam atau lembaran kertas) di atas penutup kunci. Benda-benda kecil yang diletakkan di atas penutup kunci mungkin saja jatuh ke dalam unit saat penutup dibuka dan mungkin sangat sulit untuk mengeluarkannya. Bila sampai masuk, hal ini dapat menyebabkan sengatan listrik, korsleting, kebakaran, atau kerusakan serius lainnya pada instrumen.

## Menggunakan Sandaran Catatan Musik

### CVP-809 jenis Grand Piano

#### ■ Untuk menaikkan sandaran catatan musik:

- 1 Tarik sandaran catatan musik ke atas dan ke arah Anda sejauh mungkin.
- 2 Lipat ke bawah kedua penyangga logam di sebelah kiri dan kanan sandaran catatan musik.
- 3 Turunkan sandaran catatan musik sehingga penyangga dari logam terkunci pada tempatnya.
- 4 Penahan lembar musik memungkinkan Anda menahan halaman buku musik pada tempatnya.



### ⚠ **PERHATIAN**

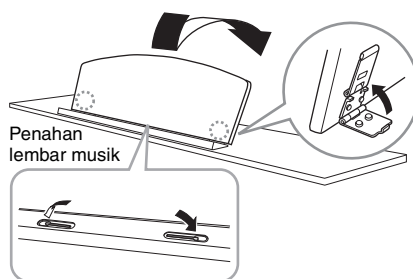
Jangan mencoba menggunakan sandaran catatan musik dalam posisi setengah naik. Juga, saat menaikkan atau menurunkan sandaran catatan musik, jangan melepaskan tangan Anda dari sandaran catatan musik hingga benar-benar naik atau turun.



### ■ Untuk menurunkan sandaran catatan musik:

Tutuplah penahan lembar musik jika terbuka, kemudian turunkan sandaran catatan musik dengan mengikuti instruksi di bawah ini.

- ❶ Tarik sandaran catatan musik ke arah Anda sejauh mungkin.
- ❷ Naikkan kedua penyangga dari logam (di bagian belakang sandaran catatan musik).
- ❸ Pelan-pelan turunkan sandaran catatan musik hingga turun sepenuhnya.

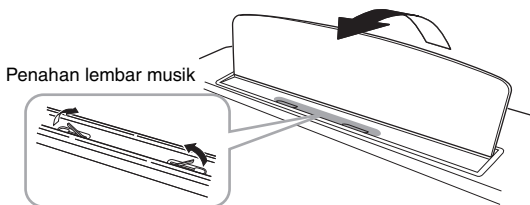


## CVP-809/CVP-805

Tarik sandaran catatan musik ke arah Anda sejauh mungkin. Bila dinaikkan, sandaran catatan musik akan terkunci pada tempatnya dengan sudut tertentu dan tidak dapat disesuaikan. Penahannya memungkinkan Anda menahan halaman buku musik pada tempatnya.

### ⚠ **PERHATIAN**

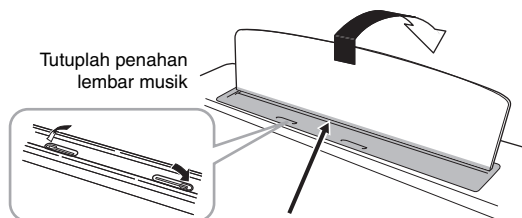
Saat menaikkan atau menurunkan sandaran catatan musik, jangan melepaskan tangan Anda dari sandaran catatan musik hingga benar-benar naik atau turun.



Untuk menurunkan sandaran catatan musik, tutuplah penahan lembar musik, kemudian angkat sedikit sandaran catatan musik, dan sandarkan pelan-pelan.

### ⚠ **PERHATIAN**

Sebelum menurunkan sandaran catatan musik, tutuplah penahan lembar musik. Jika tidak, jari Anda bisa terjepit di antara sandaran catatan musik dan penahannya serta mencederai jari.



### ⚠ **PERHATIAN**

Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.

## Membuka/Menutup Tutup (CVP-809 jenis Grand Piano)

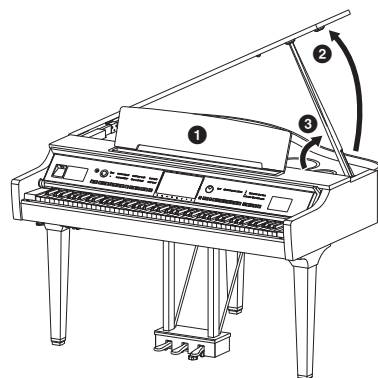
Disediakan satu penahan panjang dan satu penahan pendek pada tutupnya. Gunakan salah satu untuk menahan tutupnya agar terbuka pada sudut yang diinginkan.

### Membuka Tutup

- ❶ Naikkan sandaran catatan musik.
- ❷ Naikkan dan tahan sisi kanan tutupnya (dilihat dari ujung keyboard instrumen).
- ❸ Naikkan penahan tutupnya dan dengan hati-hati turunkan tutupnya agar ujung penahan pas dengan lubang di tutupnya.

### ⚠ **PERHATIAN**

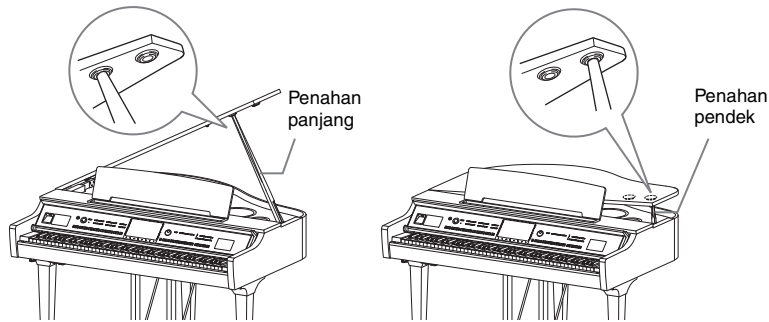
Jangan biarkan anak-anak membuka atau menutup tutupnya. Juga, berhati-hatilah agar jari tidak terjepit (jari Anda atau orang lain, apalagi anak-anak) saat menaikkan atau menurunkan tutupnya.



Untuk penahan panjang, gunakan lubang di bagian dalam, dan untuk penahan pendek, gunakan lubang di bagian luar untuk menahan tutup.

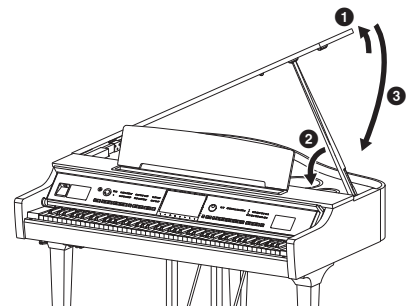
**⚠ PERHATIAN**

- Jangan gunakan lubang bagian luar untuk penahan panjang. Melakukan hal tersebut akan membuat tutupnya tidak stabil dan dapat menyebabkannya jatuh, sehingga mengakibatkan rusak atau cedera.
- Pastikan ujung penahan benar-benar masuk di lubang tutupnya. Jika penahan tidak benar-benar masuk di lubang, tutup bisa jatuh, sehingga menyebabkan kerusakan atau cedera.
- Berhati-hatilah agar Anda atau orang lain tidak terbentur saat tutupnya dinaikkan. Penahan bisa membentur lubang tutup sehingga menyebabkan tutup jatuh.



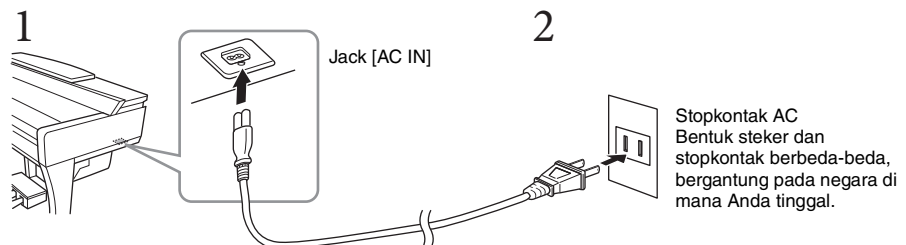
## Menutup Tutup

- 1 Pegang penahan tutup dan dengan hati-hati naikkan tutupnya.
- 2 Pegang terus tutupnya di posisi naik dan turunkan penahan tutup.
- 3 Dengan hati-hati turunkan tutupnya.



## Catu Daya

Hubungkan steker kabel listrik sesuai urutan yang ditampilkan dalam ilustrasi. Di beberapa area, adaptor steker mungkin telah disediakan agar sesuai dengan konfigurasi pin stopkontak AC di dinding di area Anda.



**⚠ PERINGATAN**

Gunakan hanya kabel listrik yang disertakan.

**⚠ PERHATIAN**

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

**CATATAN**

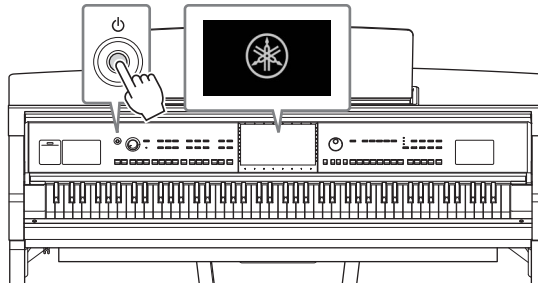
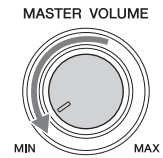
Saat melepaskan kabel listrik, terlebih dahulu matikan listriknya, kemudian ikuti prosedur ini dalam urutan terbalik.

## Menyalakan/Mematikan Instrumen

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

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

Lampu [MIC] berada di sebelah kanan tombol [MASTER VOLUME] dan lampu tampilan menyala. Setelah beberapa saat, tampilan Awal (halaman 26) akan ditampilkan dan instrumen dimulai. Sesuaikan volume sebagaimana yang diinginkan sambil memainkan keyboard.



### CATATAN

Sebelum tampilan Awal diperlihatkan, tidak ada suara yang dikeluarkan bila kunci ditekan. Selain itu, listriknya tidak dimatikan sekalipun saat sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) ditekan dalam kondisi ini.

3 Tekan dan tahan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) selama sekitar satu detik untuk mematikannya.

### ⚠ PERHATIAN

Sekalipun sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) dalam keadaan siaga, listrik masih mengalir ke instrumen walaupun kecil. Lepaskan steker listrik dari stopkontak bila instrumen tidak akan digunakan dalam waktu lama, atau selama terjadi badai petir.

### PEMBERITAHUAN

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

## Fungsi Mati Otomatis

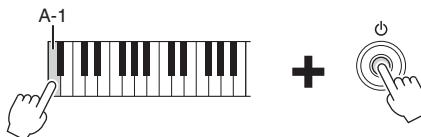
Untuk mencegah konsumsi daya yang tidak perlu, instrumen ini dilengkapi fungsi Mati Otomatis yang secara otomatis mematikan instrumen jika tidak dioperasikan sekian lama. Waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan secara otomatis adalah sekitar 30 menit secara default; walau demikian, Anda dapat mengubah pengaturan ini (halaman 22).

### PEMBERITAHUAN

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

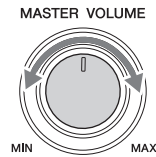
### Menonaktifkan Mati Otomatis (metode sederhana)

Nyalakan instrumen sambil menahan kunci terendah pada keyboard. Pesan “Auto power off disabled” akan muncul sebentar dan Mati Otomatis akan dinonaktifkan.



## Menyesuaikan Volume Master

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



### **PERHATIAN**

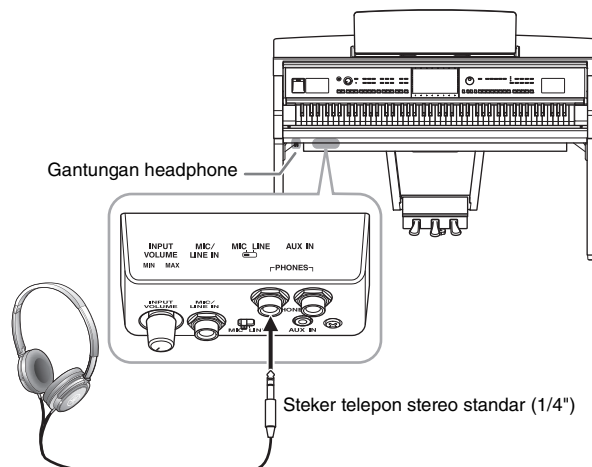
Jangan menggunakan instrumen dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya.

## Intelligent Acoustic Control (IAC)

IAC adalah fungsi yang secara otomatis menyesuaikan dan mengontrol kualitas suara sesuai dengan volume instrumen keseluruhan. Sekalipun volume sudah rendah, suara rendah dan suara tinggi masih terdengar jelas. IAC hanya memengaruhi output suara speaker instrumen. Pengaturan default untuk fungsi ini adalah diaktifkan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan pengaturan IAC dan mengatur kedalamannya. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian “Utility” (Utilitas) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Menggunakan Headphone

Hubungkan headphone ke jack [PHONES]. Karena instrumen ini dilengkapi dua jack [PHONES], Anda dapat menghubungkan dua pasang headphone. Jika Anda hanya menggunakan satu pasang, masukkan stekernya ke dalam salah satu jack ini.



### **PERHATIAN**

Jangan menggunakan headphone dalam waktu lama dengan tingkat volume yang tinggi atau tidak nyaman, karena hal ini dapat menyebabkan kehilangan pendengaran untuk selamanya.

## Menirukan Sensasi Jarak Suara Alami (sekalipun saat menggunakan Headphone)— Binaural Sampling dan Optimiser Stereofonis

---

Instrumen ini menyediakan dua teknologi canggih yang memungkinkan Anda menikmati suara alami yang benar-benar realistis, walaupun saat mendengarkan di headphone.

### ■ Binaural Sampling (hanya Suara “CFX Grand”)

Binaural Sampling adalah metode yang menggunakan dua mikrofon khusus yang dipasang di posisi telinga pemain dan merekam suara dari piano sebagaimana yang didengar sesungguhnya. Mendengar suara dengan efek ini melalui headphone akan memberikan kesan mendalam pada suara, seakan-akan benar-benar dihasilkan dari piano. Lebih jauh, Anda dapat menikmati suara secara alami dalam waktu lama tanpa kelelahan telinga. Bila Suara “CFX Grand” dipilih, menghubungkan headphone secara otomatis akan mengaktifkan suara pengambilan sampel binaural.

#### **Pengambilan Sampel**

Teknologi yang merekam bunyi instrumen akustik kemudian menyimpannya ke penghasil nada untuk dimainkan berdasarkan informasi yang diterima dari keyboard.

### ■ Optimiser Stereofonis (Suara VRM selain “CFX Grand”)

Optimiser Stereofonis adalah efek yang menirukan jarak suara alami, seperti pada suara Binaural Sampling, walaupun Anda mendengarkannya di headphone. Bila salah satu Suara VRM (halaman 53) selain “CFX Grand” dipilih, menghubungkan headphone akan secara otomatis mengaktifkan Optimiser Stereofonis.

Bila headphone telah dihubungkan, Suara VRM (halaman 53) secara otomatis berubah ke suara Binaural Sampling atau suara yang disempurnakan dengan Optimiser Stereofonis, melalui pengaturan default. Walau demikian, bila headphone dihubungkan, semua fungsi ini juga akan memengaruhi suara dari speaker eksternal yang dihubungkan ke jack AUX OUT atau suara untuk perekaman Audio (halaman 75), dan mungkin mengakibatkan suara yang tidak biasa atau tidak alami. Jika ini yang terjadi, matikan fungsi ini.

Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi ini pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Menggunakan Gantungan Headphone

---

Gantungan headphone telah disertakan dalam paket instrumen sehingga Anda dapat menggantung headphone pada instrumen. Pasang gantungan headphone dengan mengikuti instruksi pada halaman 116, 119 atau 122.

#### **PEMBERITAHUAN**

Jangan menggantung apa pun selain headphone pada gantungan. Jika tidak, instrumen atau gantungan bisa rusak.

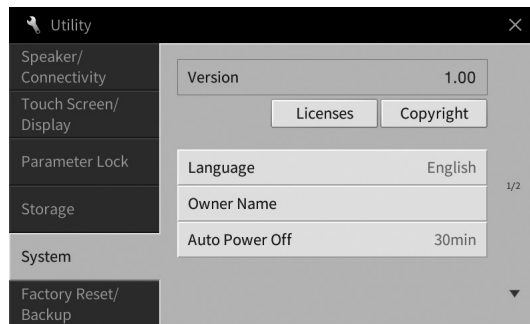
## Membuat Pengaturan Dasar

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

### 1 Panggil tampilan pengoperasian (Utilitas).

Pertama, sentuh [Menu] di sudut kanan bawah tampilan Awal yang diperlihatkan saat instrumen dinyalakan. Kemudian sentuh [▶] untuk berpindah ke halaman 2 (jika perlu), dan sentuh [Utility].

### 2 Sentuh [System] pada tampilan.



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

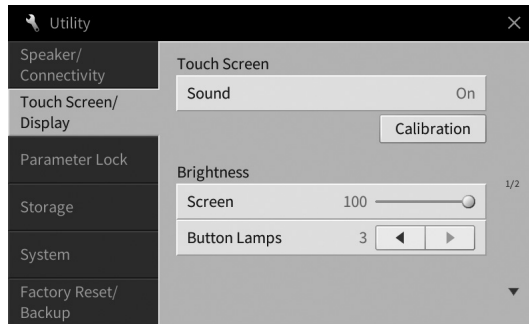
<b>Version</b>	Menunjukkan versi firmware pada instrumen ini. Sewaktu-waktu Yamaha dapat memperbarui firmware produk tanpa pemberitahuan untuk meningkatkan fungsi dan kegunaan. Untuk memanfaatkan sepenuhnya instrumen ini, kami merekomendasikan agar Anda meningkatkan instrumen ke versi terbaru. Firmware terbaru dapat didownload dari situs web di bawah ini: <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a>
<b>Licenses</b>	Sentuh di sini untuk memanggil informasi lisensi perangkat lunak sumber terbuka yang digunakan pada instrumen ini.
<b>Copyright</b>	Sentuh di sini untuk memanggil informasi hak cipta.
<b>Language</b>	Menentukan bahasa yang digunakan dalam tampilan nama menu dan pesan. Sentuh pengaturan ini untuk memanggil daftar bahasa, kemudian pilih yang diinginkan.
<b>Owner Name</b>	Memungkinkan Anda memasukkan nama yang akan muncul dalam tampilan pembuka (dipanggil saat instrumen dinyalakan). Sentuh pengaturan ini untuk memanggil jendela entri karakter, kemudian masukkan nama Anda (halaman 36).
<b>Auto Power Off</b>	Memungkinkan Anda mengatur waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 19). Sentuh ini untuk memanggil daftar pengaturan, kemudian pilih yang diinginkan. Untuk menonaktifkan Mati Otomatis, pilih "Disabled" di sini.

Untuk informasi tentang halaman 2/2 tampilan ini, lihat bagian "Utility" (Utilitas) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Mengubah Kecerahan Tampilan

Di sini Anda dapat mengubah pengaturan tampilan tertentu sebagaimana yang diinginkan, termasuk kecerahan.

- 1 Panggil tampilan pengoperasian (Utilitas) (langkah 1 pada halaman 22).
- 2 Sentuh [Touch Screen/Display] pada tampilan.



- 3 Ubah pengaturan dengan menyentuh tampilan.

Touch Screen	Sound	Menentukan apakah menyentuh atau tidak menyentuh tampilan akan mengaktifkan bunyi klik.
	Calibration	Memungkinkan Anda mengkalibrasi tampilan bila tidak merespons dengan benar terhadap sentuhan Anda (Biasanya, Anda tidak perlu operasi ini karena telah dikalibrasi oleh pabrik secara default). Sentuh di sini untuk memanggil tampilan Kalibrasi, kemudian sentuh di tengah tanda tambah (+) secara berurutan.
Brightness	Screen	Gerakkan slider untuk menyesuaikan kecerahan tampilan.
	Button Lamps	Sentuh [◀]/[▶] untuk menyesuaikan kecerahan lampu tombol pada panel kontrol. <b>CATATAN</b> Kecerahan lampu panduan tidak dapat disesuaikan.

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

# 1 Pengoperasian Dasar

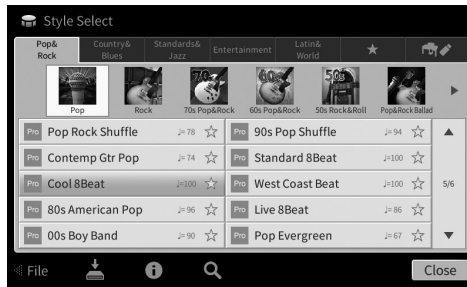
## Struktur Tampilan

Mengaktifkan instrumen ini akan memanggil tampilan Awal, di mana Anda dapat memanggil tampilan Pemilihan File dan tampilan Menu yang memberi Anda akses praktis ke beragam fungsi serta memungkinkan Anda membuat beragam pengaturan. Untuk mengetahui instruksi detail tentang tampilan, lihat halaman 26.

### Tampilan Pemilihan File (halaman 27)

Anda dapat memanggil jenis tampilan yang diinginkan dengan menyentuh nama Gaya, nama Suara, atau nama Lagu pada tampilan Awal.

#### Tampilan Pemilihan Gaya



#### Tampilan Pemilihan Suara



Sentuh di sini untuk memperluas.

Dengan memperluas area Gaya, Anda dapat memanggil kontrol yang menyangkut playback pada tampilan.

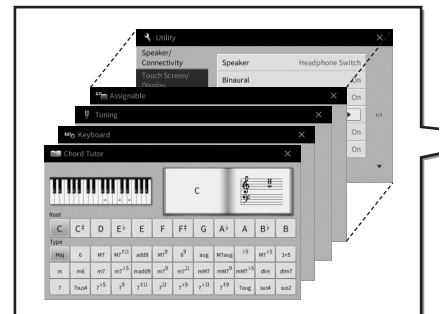


### Tampilan Awal (halaman 26)

Inilah portal atau tempat awal struktur tampilan instrumen.

### Tampilan Menu (halaman 28)

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

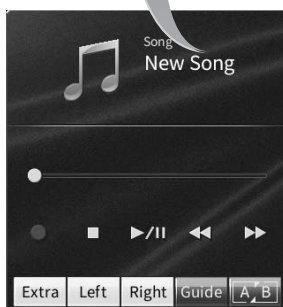




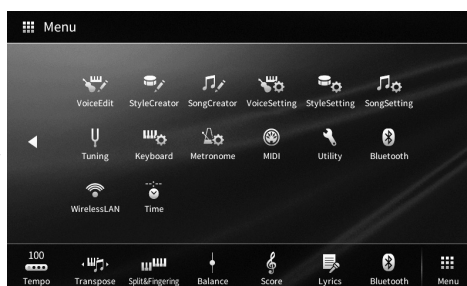
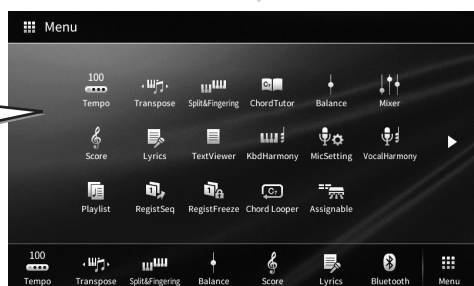
## Tampilan Pemilihan Lagu



Sentuh di sini  
untuk  
memperluas.



Dengan memperluas area  
Lagu, Anda dapat memanggil  
kontrol yang menyangkut  
playback pada tampilan.



## Konfigurasi Tampilan

Bagian ini membahas berbagai tampilan yang paling sering digunakan: Awal, Pemilihan File, dan Menu. Tampilan Awal ditampilkan saat instrumen dinyalakan. Tampilan Pemilihan File dan tampilan Menu dapat dipanggil dari tampilan Awal.

### Tampilan Awal

Muncul saat instrumen dinyalakan dan dapat dipanggil bila tombol [HOME] ditekan. Tampilan ini memperlihatkan pengaturan dasar saat ini, seperti Suara dan Gaya, yang memungkinkan Anda melihatnya sekilas. Karena itu, Anda biasanya harus menampilkan tampilan Awal saat memainkan keyboard.



#### 1 Area Suara

Menunjukkan Suara saat ini untuk setiap bagian keyboard (Awal, Kiri, dan Lapisan) dan status aktif/nonaktif untuk bagian-bagian ini (halaman 49). Menyentuh nama Suara akan memanggil tampilan Pemilihan Suara.

##### **CATATAN**

Di area Suara, area Gaya, atau area Lagu, menyentuh cepat ke kanan akan memperluas area Gaya, sedangkan menyentuh cepat ke kiri akan memperluas area Lagu.

#### 2 Area Gaya

Menunjukkan Gaya saat ini (halaman 57). Menyentuh nama Gaya akan memanggil tampilan Pemilihan Gaya. Sentuh [◀] di bagian kiri atas area ini untuk memperluas area. Untuk mengatur ulang area ke status default, sentuh [▶], yang muncul di bagian kanan atas area Suara.

#### 3 Area Lagu

Menunjukkan Lagu saat ini (halaman 66). Menyentuh nama Lagu akan memanggil tampilan Pemilihan Lagu. Sentuh [▶] di bagian kanan atas area ini untuk memperluas area. Untuk mengatur ulang area ke status default, sentuh [◀], yang muncul di bagian kiri atas area Suara.

#### 4 Area Registrasi

Menunjukkan nama Bank Memori Registrasi yang dipilih saat ini, nama Registrasi, dan Sekuensi Registrasi bila aktif (halaman 87). Menyentuh area ini akan memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi. Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan area ini dengan menyentuh [◀] atau [▶] di area tersebut.

##### **CATATAN**

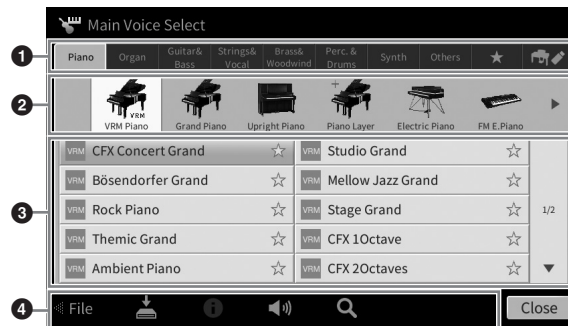
Mencolek ke kanan atau ke kiri pada area Registrasi juga dapat menyembunyikan atau menampilkan area ini.

#### 5 Area Menu

Berisi ikon pintasan yang memungkinkan Anda memanggil beragam fungsi dengan sekali sentuh. Menyentuh ikon pintasan akan memanggil tampilan fungsi yang bersangkutan. Sentuh ikon [Menu] di ujung kanan untuk memanggil tampilan Menu (halaman 28), yang dapat Anda gunakan untuk mendaftarkan ikon pintasan yang diinginkan di sini.



## Tampilan Pemilihan File

Tampilan Pemilihan File adalah untuk memilih Suara, Gaya, Lagu, dan data lainnya. Anda dapat memanggil tampilan ini dengan menyentuh nama Suara, Gaya atau Lagu pada tampilan Awal, atau dengan menekan salah satu tombol VOICE atau STYLE, dsb.



### 1 Kategori

Berbagai macam data seperti Suara dan Gaya dibagi menjadi beberapa kategori (tab) sesuai dengan jenis datanya. Kecuali untuk dua tab berikut, semua tab disebut dengan tab “preset”, karena berisi data preset.

 (tab Favorit)	Menampilkan lokasi Suara atau Gaya yang Anda daftarkan sebagai Favorit (halaman 35). Tab ini hanya tersedia untuk Suara dan Gaya.
 (tab Pengguna)	Lokasi penyimpanan data yang telah direkam atau diedit. Data yang telah disimpan ke instrumen ditampilkan dalam “USER” (memori Pengguna), sedangkan data dalam flash-drive USB yang terhubung ditampilkan dalam “USB”. Dalam buku panduan ini, data dalam tab Pengguna disebut “Data pengguna”.

### 2 Sub Kategori / Folder (Path)

- Bila salah satu tab preset dipilih, sub kategorinya akan ditampilkan di sini sesuai dengan jenis data. Misalnya, beragam jenis piano seperti Grand Piano dan Electric Piano akan ditampilkan bila Anda menyentuh tab “Piano” pada tampilan Pemilihan Suara.
- Bila tab Favorit dipilih, maka ini tidak tersedia.
- Bila tab Pengguna dipilih, path atau folder saat ini akan ditampilkan di sini sesuai dengan struktur folder.



### 3 Data (file) yang dapat dipilih

File yang dapat dipilih akan ditampilkan. Jika ada dua atau beberapa halaman, Anda dapat memanggil halaman lain dengan menyentuh [▲] atau [▼] di kanan.

#### CATATAN

Anda dapat memanggil halaman lain juga dengan menyentuh cepat daftar secara vertikal.

### 4 Ikon-ikon pengoperasian

Fungsi (simpan, salin, hapus, dsb.) yang dapat dioperasikan melalui tampilan Pemilihan File akan diperlihatkan. Ikon yang ditampilkan di sini berbeda sesuai dengan tampilan Pemilihan File yang dipilih. Untuk mengetahui instruksi detail, lihat halaman 32 – 36, atau instruksi untuk setiap fungsi di tampilan Pemilihan File.

## Tampilan Menu

Inilah tampilan portal untuk menggunakan beragam fungsi dan dapat dipanggil bila dengan menyentuh ikon [Menu] di sudut kanan bawah tampilan Awal.



### 1 Daftar fungsi

Beragam fungsi praktis ditampilkan lewat ikon. Menyentuh setiap ikon akan memanggil fungsi yang bersangkutan. Daftar ini terdiri dari dua halaman, yang dapat Anda pilih dengan menekan [▶] atau [◀].

Untuk informasi tentang setiap fungsi, lihat “Daftar Fungsi Tampilan Menu” (halaman 110) atau Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

#### CATATAN

Anda juga dapat mengubah halaman dengan mencolek secara horizontal.

### 2 Pintasan

Dengan mendaftarkan fungsi yang sering digunakan di sini sebagai Pintasan, Anda dapat memanggilnya dengan cepat dari area Menu tampilan Awal. Untuk mendaftarkan sebagai Pintasan, terlebih dahulu sentuh dan tahan ikon pada Daftar fungsi hingga warnanya berubah, kemudian sentuh lokasi yang diinginkan untuk memasukkan fungsi. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Contents” (Daftar Isi) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

#### Standar instruksi untuk tampilan Menu

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

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

Contoh di atas menerangkan operasi tiga langkah:

- 1) Dari tampilan Menu, sentuh [Utility].
- 2) Sentuh [System].
- 3) Sentuh [Language].

## Menutup Tampilan Saat Ini

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

Jika Anda ingin kembali dengan cepat ke tampilan Awal, tekan tombol [HOME] pada panel.

# Kontrol Berbasis Tampilan

Tampilan instrumen ini adalah layar sentuh khusus yang memungkinkan Anda memilih atau mengubah parameter yang diinginkan cukup dengan menyentuh pengaturan yang bersangkutan pada tampilan. Putaran Data dan tombol [HOME] juga dapat digunakan.



## Menggunakan Tampilan (Layar Sentuh)

### PEMBERITAHUAN

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

### CATATAN

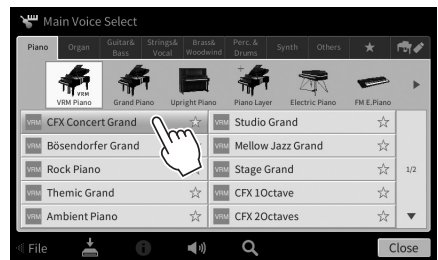
Ingatlah bahwa pengoperasian dengan menyentuh dua atau beberapa titik sekaligus pada tampilan, tidak didukung.

### ■ Sentuh

Untuk memilih sebuah item, sentuh pelan tandanya pada tampilan.

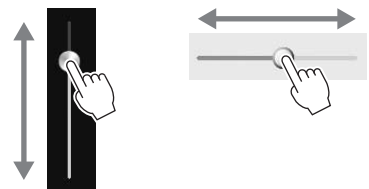
### CATATAN

Anda dapat mengaktifkan/menonaktifkan suara sistem yang dihasilkan saat menyentuh tampilan (halaman 23).

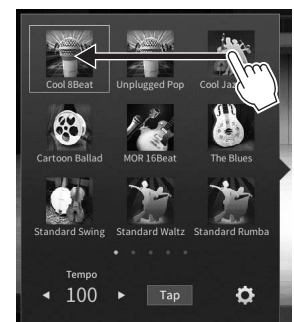


### ■ Geser

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

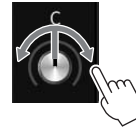


Geserkan jari Anda secara vertikal maupun secara horizontal pada tampilan untuk mengubah halaman, atau untuk memperlihatkan atau menyembunyikan beberapa bagian tampilan tertentu.



## ■ Putar

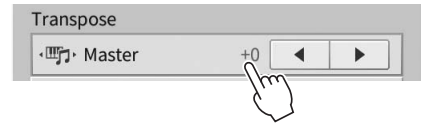
Sentuh dan tahan pada kenop tampilan dan putar kenop dengan jari Anda untuk mengubah nilai parameter.



## ■ Sentuh dan tahan

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

Saat mengatur nilai dengan menggunakan [<|/|>], slider atau kenop, Anda dapat memulihkan nilai default dengan menyentuh dan menahan nilai tersebut di tampilan.



## Memutar Putaran Data

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

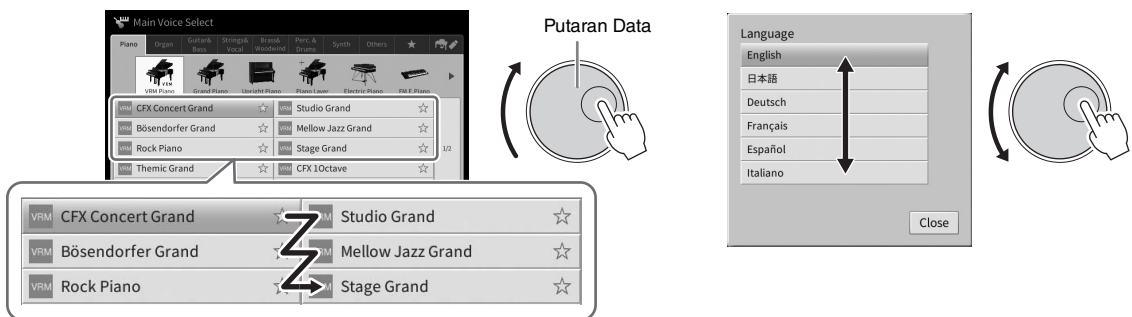
### ■ Menyesuaikan nilai parameter

Setelah memilih parameter yang diinginkan, gunakan Putaran Data untuk menyesuaikan nilai. Ini berguna jika Anda kesulitan menyesuaikan dengan menyentuh tampilan, atau ingin mengontrol penyesuaian lebih akurat.



### ■ Memilih sebuah item dari daftar

Dalam tampilan Pemilihan File (halaman 27) dan jendela Daftar untuk mengatur parameter, gunakan Putaran Data untuk memilih item.



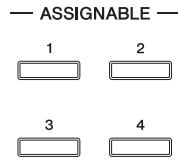
## Menekan Tombol [HOME]

Anda dapat kembali dengan cepat ke tampilan Awal (tampilan yang diperlihatkan saat menyalaikan instrumen) dengan menekan tombol [HOME] kapan saja Anda inginkan.

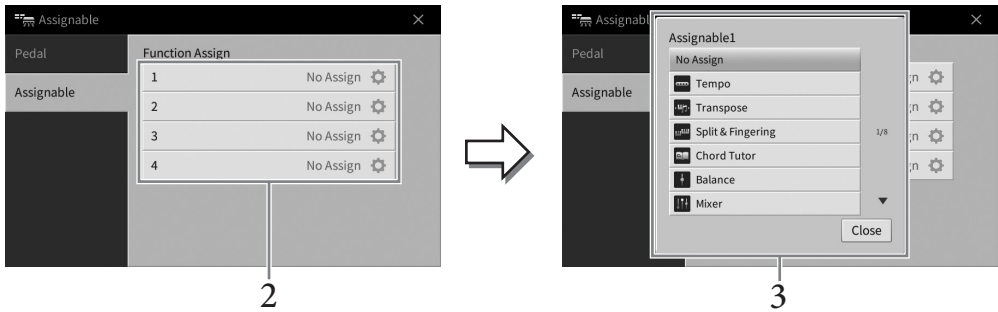


## Menggunakan Tombol ASSIGNABLE

Anda dapat menetapkan berbagai fungsi yang sering Anda gunakan ke empat tombol panel di sebelah kiri tampilan. Selain itu, salah satu fungsi yang tercantum pada tampilan Menu (halaman 28) dapat ditetapkan di sini sebagai pintasan.



### 1 Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [Assignable] → [Assignable].



### 2 Sentuh nomor tombol yang diinginkan untuk memanggil daftar.

### 3 Pilih item yang diinginkan dari fungsi dan pintasan (setara dengan fungsi di tampilan Menu).

#### CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang berbagai fungsi yang dapat ditetapkan ke tombol-tombol ini, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Manajemen File




Data yang telah Anda buat seperti Lagu yang direkam dan Suara yang diedit dapat disimpan sebagai file ke instrumen (disebut dengan “memori Pengguna”) dan flash-drive USB. Jika Anda menyimpan banyak file, mungkin Anda kesulitan menemukan dengan cepat file yang diinginkan. Untuk mempermudah pengoperasian, Anda dapat menata file dalam folder, atau Anda dapat menggunakan fungsi pencarian. Operasi ini dilakukan dalam tampilan Pemilihan File.

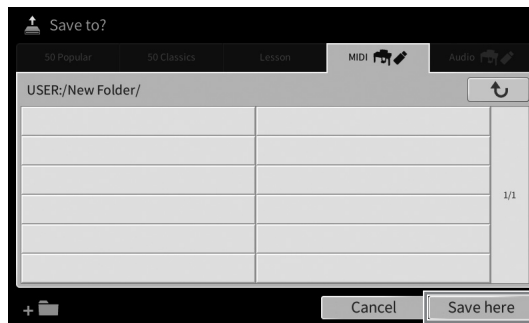
### CATATAN

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

## Menyimpan File

Anda dapat menyimpan data orisinal sendiri (seperti Lagu yang telah Anda rekam dan Suara yang telah Anda edit) sebagai file ke instrumen atau flash-drive USB.

- 1 Dalam tampilan terkait, sentuh  (Simpan) untuk memanggil tampilan pemilihan tujuan penyimpanan.
- 2 Pilih lokasi yang Anda inginkan untuk menyimpan file.  
Untuk menampilkan folder berikutnya yang lebih tinggi, sentuh  (Di atas).  
Anda dapat membuat folder baru dengan menyentuh  (Folder Baru).



- 3 Sentuh [Save here] untuk memanggil jendela Entri Karakter.

### CATATAN

Untuk membatalkan operasi, sentuh [Cancel].

- 4 Masukkan nama file (halaman 36).  
Sekalipun Anda melompati langkah ini, Anda dapat mengganti nama file kapan saja (halaman 33) setelah menyimpan.
- 5 Sentuh [OK] dalam jendela Entri Karakter untuk benar-benar menyimpan file.  
File yang telah disimpan secara otomatis akan ditempatkan pada posisi yang sesuai di antara file dalam urutan abjad.




## Membuat Folder Baru

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

### CATATAN

- Total jumlah maksimal untuk file/folder yang dapat disimpan ke memori Pengguna berbeda-beda, bergantung pada ukuran file dan panjang nama file/folder.
- Jumlah file/folder maksimal yang dapat disimpan dalam sebuah folder adalah 2.500.

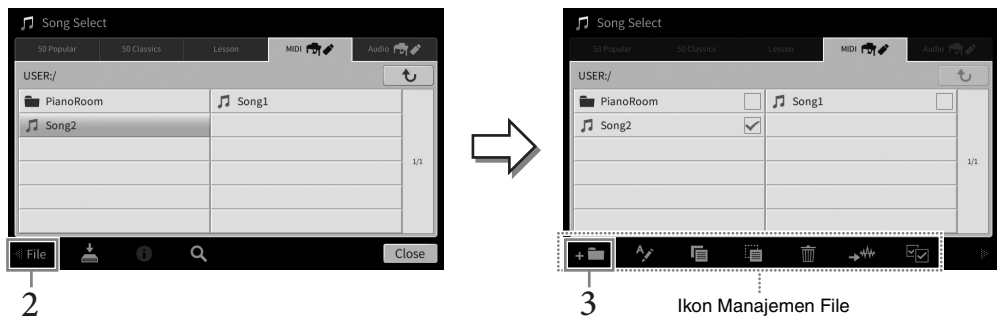
### 1 Dalam tampilan Pemilihan File, sentuh tab Pengguna (halaman 27) kemudian pilih lokasi yang Anda inginkan untuk membuat folder baru.

Untuk menampilkan folder berikutnya yang lebih tinggi, sentuh  (Di atas).


### CATATAN

Anda tidak dapat membuat folder baru di folder "Piano Room" (halaman 48).

### 2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.



### CATATAN

- Untuk membatalkan operasi file, sentuh  di sudut kanan untuk menyembunyikan ikon Manajemen File.
- Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan ikon Manajemen File dengan menyentuh cepat bagian bawah tampilan secara horizontal.

### 3 Sentuh (Folder Baru) untuk memanggil jendela Entri Karakter.

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

## Mengganti Nama File/Folder

Anda dapat mengganti nama file/folder.


### CATATAN

- File dalam tab Preset tidak dapat diganti namanya.
- Folder "Piano Room" (halaman 48) tidak dapat diganti namanya.

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

### 2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.

### CATATAN

- Untuk membatalkan operasi file, sentuh  di sudut kanan untuk menyembunyikan ikon Manajemen File.
- Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan ikon Manajemen File dengan menyentuh cepat bagian bawah tampilan secara horizontal.

### 3 Masukkan tanda centang pada file atau folder yang diinginkan dengan menyentuhnya.

### 4 Sentuh (Ganti Nama) untuk memanggil jendela Entri Karakter.

### CATATAN

File atau folder hanya dapat diganti namanya satu per satu.


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


## Menyalin atau Memindah File





---


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

### CATATAN

- File dalam tab Preset tidak dapat dipindah.
- Menyalin data musik yang tersedia secara komersial, termasuk namun tidak terbatas pada data MIDI dan/atau data audio, dilarang keras, kecuali untuk Anda gunakan sendiri. Data Lagu yang tersedia secara komersial mungkin dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal atau tidak sengaja dihapus.
- Lagu Preset yang disalin ke tab Pengguna ditandai dengan  (ikon kunci) di sebelah kiri nama Lagu pada tampilan Pemilihan Lagu. Lagu-lagu ini tidak dapat disalin atau dipindah ke flash-drive USB.

- 1 Panggil tampilan Pemilihan File yang sesuai, yang akan menampilkan file/folder yang diinginkan.**
- 2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File (halaman 33).**  
**CATATAN**
  - Untuk membatalkan operasi file, sentuh  di sudut kanan untuk menyembunyikan ikon Manajemen File.
  - Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan ikon Manajemen File dengan menyentuh cepat bagian bawah tampilan secara horizontal.
- 3 Masukkan tanda centang pada file/folder yang diinginkan dengan menyentuh setiap item.**

Anda dapat memberi tanda centang pada satu atau beberapa file/folder. Bila Anda ingin memasukkan tanda centang pada semua item yang ditampilkan, sentuh  (Centang Semua). Sentuh lagi  (Centang Semua) untuk menghilangkan semua tanda centang.
- 4 Sentuh  (Salin) atau  (Pindah), untuk memanggil tampilan pemilihan tujuan.**
- 5 Pilih tujuan (path) yang diinginkan untuk menempelkan file/folder.**

Anda dapat membuat folder baru dengan menyentuh  (Folder Baru).

**CATATAN**

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [Cancel] sebelum beralih ke langkah 6.
- 6 Sentuh [CopyHere] atau [MoveHere] untuk menempelkan file/folder yang Anda pilih di langkah 3.**

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


## Menghapus File/Folder




---

Anda dapat menghapus file/folder.

### CATATAN

- File dalam tab Preset tidak dapat dihapus.
- Folder "Piano Room" (halaman 48) tidak dapat dihapus.

- 1 Panggil tampilan Pemilihan File yang sesuai, yang akan menampilkan file/folder yang diinginkan.**
- 2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File (halaman 33).**  
**CATATAN**
  - Untuk membatalkan operasi file, sentuh  di sudut kanan untuk menyembunyikan ikon Manajemen File.
  - Anda dapat menyembunyikan atau menampilkan ikon Manajemen File dengan menyentuh cepat bagian bawah tampilan secara horizontal.
- 3 Masukkan tanda centang pada file/folder yang diinginkan dengan menyentuh setiap item.**

Anda dapat memberi tanda centang pada satu atau beberapa file/folder. Bila Anda ingin memasukkan tanda centang pada semua item yang ditampilkan, sentuh  (Centang Semua). Sentuh lagi  (Centang Semua) untuk menghilangkan semua tanda centang.
- 4 Sentuh  (Hapus).**
- 5 Setelah muncul pesan konfirmasi, sentuh [Yes] untuk benar-benar menghapus file/folder yang Anda pilih di langkah 3.**

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [No] sebagai ganti [Yes].

## Mendaftarkan File ke Tab Favorit

Anda dapat memanggil Suara atau Gaya favorit Anda atau yang sering digunakan dengan cepat, dengan mendaftarkannya ke tab Favorit. Sentuh tanda bintang (☆) di sebelah kanan setiap file untuk mendaftarkan file yang bersangkutan ke tab Favorit. Untuk menghapus file yang telah terdaftar dari tab Favorit, sentuh tanda bintang berwarna (★) dalam tab Favorit atau dalam tab yang sebenarnya berisi file yang bersangkutan.

### CATATAN

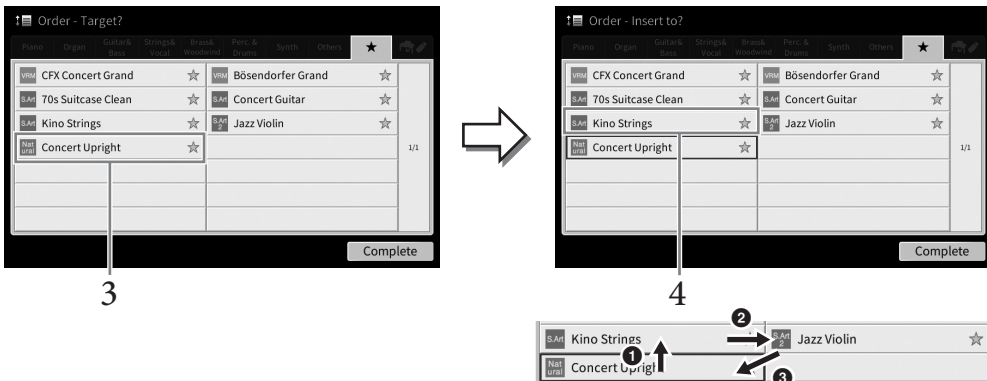
- Jika Anda mengubah nama file orisinal atau memindah/menghapus file orisinal, maka menyentuh nama file yang bersangkutan dalam tab Favorit tidak akan dapat memanggil file tersebut.
- Dalam tab Favorit, untuk benar-benar menghapus file, Anda perlu menyentuh bintang berwarna kemudian menutup atau memindah tampilan.



## Menyortir Urutan File dalam Tab Favorit

Anda dapat mengubah urutan file seperti Suara dan Gaya dalam tab Favorit.

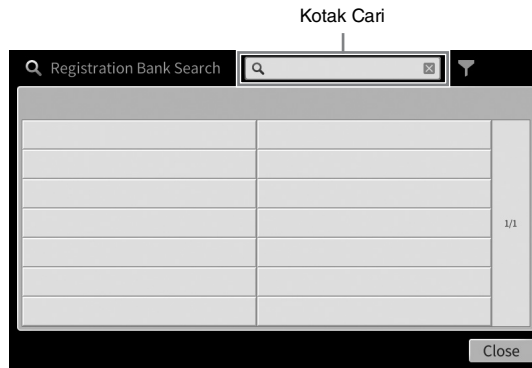
- 1 Dalam tampilan Pemilihan Suara atau tampilan Pemilihan Gaya, sentuh tab Favorit.
- 2 Sentuh (Urutkan) untuk memanggil tampilan Edit Urutan.
- 3 Sentuh file yang ingin Anda pindah.



- 4 Sentuh lokasi yang Anda inginkan untuk memindah file yang dipilih di langkah 3.
- 5 Ulangi langkah-langkah 3 - 4 bila perlu.
- 6 Sentuh [Complete] untuk keluar dari tampilan Edit Urutan.

## Mencari File

- 1 Dalam tampilan Pemilihan File, sentuh **Q** (Cari) untuk memanggil tampilan Cari.
- 2 Sentuh kotak Cari untuk memanggil jendela Entri Karakter.



- 3 Masukkan nama file atau nama folder (atau cuma bagiannya) untuk mulai mencari (halaman 37).

Jika Anda ingin memasukkan beberapa kata, masukkan spasi di antara setiap kata.

Setelah pencarian selesai, daftar hasilnya akan muncul. Jika tidak ada file yang dicantumkan, coba lagi langkah ini dengan kata lain.

### **CATATAN**

Pada tampilan Pemilihan Bank Registrasi, Anda dapat mempersempit pencarian dengan memfilternya. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 89.

- 4 Pilih file yang diinginkan.

Setelah memilih file, sentuh tombol yang sesuai seperti [OK] atau [Add to Playlist] untuk operasi yang diinginkan. Menyentuh [Cancel] akan memanggil tampilan yang telah dibuka sebelum tampilan Cari dipanggil.


## Memasukkan Karakter

Bagian ini membahas cara memasukkan karakter untuk menamai file/folder Anda dan memasukkan kata untuk mencari file. Memasukkan karakter dilakukan dalam tampilan yang diperlihatkan di bawah ini.



## 1 Sentuh jenis karakter.


### ■ Bila Bahasa (halaman 22) diatur ke selain bahasa Jepang:

Menyentuh [Symbol] (atau [abc]) akan memindah antara pengisian simbol atau huruf (dan angka) Romawi. Untuk berpindah antara memasukkan huruf besar atau huruf kecil, sentuh  (Ubah).

### ■ Bila Bahasa (halaman 22) diatur ke bahasa Jepang:

- a b c (全角 abc): Huruf dan angka Romawi dalam ukuran setengah (ukuran penuh)
- 記号 (全角記号): Simbol dalam ukuran setengah (ukuran penuh)
- カナ (半角カナ): Katakana dalam ukuran penuh (ukuran setengah)
- かな漢: Hiragana dan Kanji

Untuk berpindah antara ukuran penuh atau ukuran setengah, sentuh dan tahan Jenis Karakter. Misalnya, [半角カナ] dapat dipanggil dengan menahan [カナ].

Saat memasukkan huruf Romawi, Anda dapat berpindah antara huruf kecil dan huruf besar dengan menyentuh  (Ubah).

## 2 Sentuh [◀]/[▶] atau putar Putaran Data untuk memindah kursor ke lokasi yang diinginkan.

## 3 Masukkan karakter yang diinginkan satu per satu.

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

### CATATAN

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

### ■ Untuk memasukkan huruf dengan simbol khusus (bila bahasa diatur ke selain bahasa Jepang):

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

### ■ Untuk mengkonversi ke Kanji (bila Bahasa diatur ke bahasa Jepang):

Bila karakter “hiragana” yang dimasukkan ditampilkan terbalik (disorot), sentuh [変換] beberapa kali untuk memanggil opsi konversi. Anda dapat mengubah area terbalik tersebut dengan menyentuh [◀] atau [▶]. Bila Anda menemukan Kanji yang diinginkan, sentuh [確定].

Untuk mengubah kanji yang telah dikonversi kembali ke “hiragana”, sentuh [戻す].

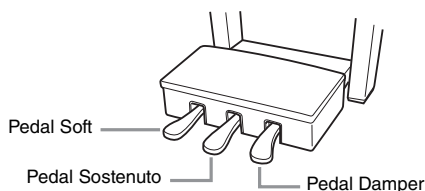
Untuk mengosongkan area terbalik sekaligus, sentuh [キャンセル].

### CATATAN

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

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

## Menggunakan Pedal



### CATATAN

Jika kotak pedal berderik atau longgar bila Anda menginjak pedal, putar penyesuainya agar terpasang erat pada lantai (halaman 116, 119, 122).

## ■ Pedal Damper (Kanan)

Menekan pedal ini akan menahan not. Melepas pedal ini akan segera menghentikan (membebaskan) not yang ditahan. Menekan pedal ini saat Anda memainkan Suara VRM (halaman 53) akan menirukan resonansi dawai karakteristik dari piano akustik sungguhan. Fungsi “pedal setengah” untuk pedal ini menghasilkan efek sustain parsial, bergantung pada seberapa jauh Anda menekan pedal.

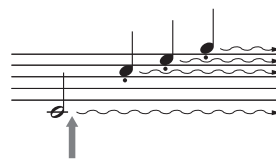
### CATATAN

- Suara tertentu, seperti dawai atau brass, terus bertahan bila pedal damper/sostenuto ditekan.
- Suara tertentu seperti drum kit mungkin tidak terpengaruh oleh penggunaan pedal damper/sostenuto.

## Fungsi pedal setengah

Fungsi ini memungkinkan Anda untuk memvariasikan panjang sustain yang bergantung pada sejauh apa pedal ditekan. Semakin menekan pedal, semakin lama suara bertahan. Misalnya, jika Anda menekan pedal damper dan semua not yang Anda mainkan terdengar agak samar dan nyaring dengan terlalu banyak sustain, Anda dapat melepaskan pedal secara parsial untuk mengurangi sustain (kesamaran).

Karena sensasi penekanan mungkin berbeda sesuai situasi, termasuk lokasi pemasangan instrumen, Anda dapat menyesuaikan titik pedal setengah ke pengaturan yang diinginkan pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).



Jika Anda menekan dan menahan pedal damper di sini, semua not yang ditampilkan akan ditahan.

## Pedal Damper Responsif GP (hanya CVP-809)

Pedal khusus ini dirancang untuk memberikan respons taktil yang canggih dan, saat ditekan, lebih terasa seperti pedal grand piano sesungguhnya. Hal ini lebih memudahkan merasakan titik pedal setengah dan lebih mudah menerapkan efek pedal setengah daripada pedal lainnya.

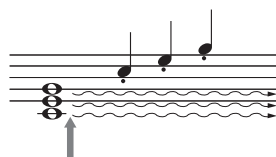
### CATATAN

Pedal dipasang dengan penutup saat dikirim dari pabrik. Lepaskan penutupnya dari pedal agar dapat menggunakan efek Pedal Damper Responsif GP secara optimal.

## ■ Pedal Sostenuto (Tengah)

Bila Suara Piano dipilih, jika Anda memainkan not atau akor pada keyboard dan menekan pedal ini sambil menahan not, not tersebut akan bertahan selama Anda menahan pedal. Not selanjutnya tidak akan bertahan.

Bila Suara selain piano dipilih, fungsi tertentu yang sesuai untuk Suara tersebut akan ditetapkan secara otomatis ke pedal tengah.



Jika Anda menekan dan menahan pedal sostenuto di sini, maka hanya not yang ditahan yang akan bertahan.

## ■ Pedal Soft (Kiri)

Bila Suara Piano dipilih, menekan pedal ini akan mengurangi volume dan sedikit mengubah timbre not yang Anda mainkan. Bila Suara selain piano dipilih, fungsi tertentu yang sesuai untuk Suara tersebut akan ditetapkan secara otomatis ke pedal kiri.

Anda dapat menyesuaikan kedalaman efek Pedal soft pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Menetapkan fungsi pada setiap pedal

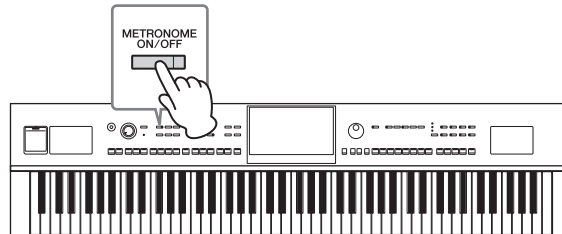
Beragam fungsi dapat ditetapkan ke tiga pedal masing-masing dan pengontrol kaki/sakelar kaki (dijual secara terpisah) — termasuk memulai/menghentikan playback Lagu dan mengontrol Suara Artikulasi Super. Hal ini dapat diatur pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Menggunakan Metronom

Tombol [METRONOME ON/OFF] memungkinkan Anda memulai/menghentikan metronom. Metronom mengeluarkan bunyi klik, yang memberi Anda panduan tempo akurat saat Anda praktik, atau memungkinkan Anda mendengar dan memeriksa bunyi tempo tertentu.

### CATATAN

Anda juga dapat mengubah tanda mula, volume, dan bunyi metronom pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Metronome] → [Metronome].

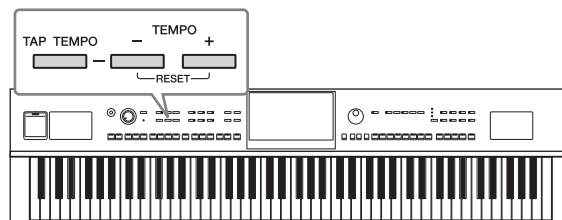


## Menyesuaikan Tempo

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

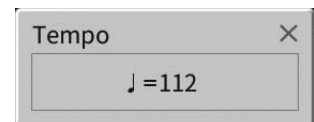
### CATATAN

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



### ■ Tombol-tombol TEMPO [-]/[+]

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



### ■ Tombol [TAP TEMPO]

Selama playback Gaya atau Lagu MIDI, Anda dapat mengubah tempo dengan mengetuk tombol [TAP TEMPO] dua kali pada tempo yang diinginkan. Bila Gaya dan Lagu berhenti, mengetuk tombol [TAP TEMPO] (empat kali untuk tanda mula 4/4) akan memulai playback bagian irama Gaya pada tempo yang Anda ketuk.

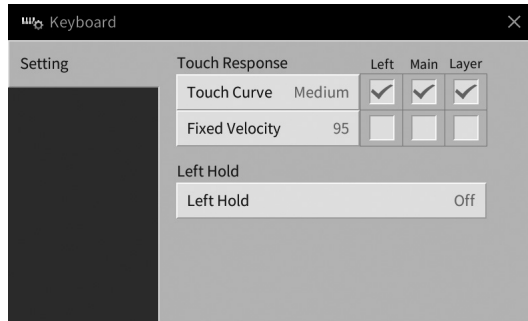
### CATATAN

Anda dapat mengubah jenis suara atau volume suara yang ditimbulkan saat mengetuk tombol [TAP TEMPO] melalui [Menu] → [Metronome] → [Tap Tempo].

# Mengatur Sensitivitas Sentuh untuk Keyboard

Sensitivitas Sentuh menentukan cara respons suara terhadap kekuatan permainan Anda. Pengaturan ini tidak mengubah berat keyboard.

## 1 Panggil tampilan melalui [Menu] → [Keyboard].



## 2 Buat pengaturan dengan menyentuh tampilan.

<b>Touch Curve</b>	<p>Masukkan tanda centang pada kotak-kotak untuk bagian keyboard yang diinginkan, kemudian sentuh di sini untuk memanggil jendela pengaturan dan memilih jenis Sensitivitas Sentuh. Jika Anda menghilangkan tanda centang, memainkan bagian yang bersangkutan akan menghasilkan kecepatan tetap, bagaimanapun kekuatan permainan Anda.</p> <p><b>CATATAN</b> Pengaturan Sensitivitas Sentuh mungkin tidak memengaruhi Suara tertentu.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Hard2:</b> Perlu dimainkan kuat untuk menghasilkan volume tinggi. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan berat.</li><li>• <b>Hard1:</b> Memerlukan permainan yang cukup kuat untuk volume tinggi.</li><li>• <b>Medium:</b> Sensitivitas Sentuh Standar.</li><li>• <b>Soft1:</b> Menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat.</li><li>• <b>Soft2:</b> Menghasilkan volume yang relatif tinggi sekalipun dengan kekuatan permainan yang ringan. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan ringan.</li></ul>
<b>Fixed Velocity</b>	<p>Pastikan kotak bagian keyboard yang diinginkan telah dicentang, kemudian sentuh di sini untuk memanggil jendela pengaturan dan mengatur kecepatan yang akan Anda gunakan untuk memainkan kunci, kecepatan ini tetap, bagaimanapun kekuatan permainan Anda.</p>

Untuk mengetahui detail tentang fungsi Left Hold, lihat halaman 52.

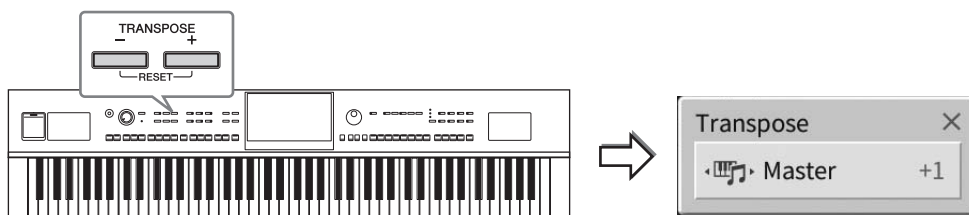


## Transpose Titinada dalam Seminada

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

### CATATAN

- Jika Anda ingin melakukan transposisi titinada Lagu Audio, gunakan parameter Pergeseran Titinada pada halaman 73.
- Fungsi Transpose tidak memengaruhi Suara Drum Kit atau SFX Kit.



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

### CATATAN

Transposisi juga dapat dilakukan pada tampilan melalui [Menu] → [Transpose].

<b>Master</b>	Melakukan transposisi titinada keseluruhan suara dengan pengecualian Lagu Audio, suara input dari jack [MIC/LINE IN] dan Suara Input Audio dari perangkat eksternal.
<b>Keyboard</b>	Transposisi titinada keyboard termasuk akor dasar untuk mengaktifkan playback Gaya.
<b>Song</b>	Transposisi titinada Lagu MIDI.

### Penalaan titinada

Secara default, titinada seluruh instrumen diatur ke 440,0 Hz sesuai dengan temperamen sama. Pengaturan ini dapat diubah dari tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Tuning]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

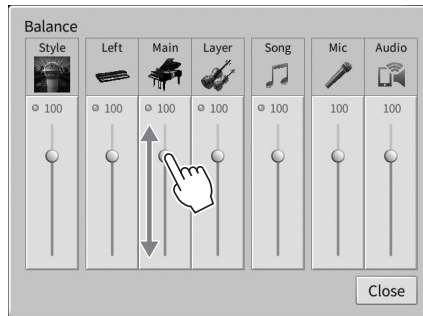
#### Hz (Hertz):

Satuan pengukuran ini merujuk pada frekuensi suara dan menyatakan berapa kali gelombang suara bergetar dalam satu detik.

## Menyesuaikan Keseimbangan Volume

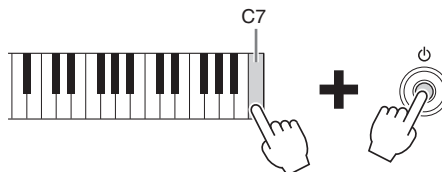
Dari tampilan Keseimbangan yang dipanggil melalui [Menu] → [Balance], Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara bagian-bagian keyboard (Utama, Lapisan, dan Kiri), Gaya, Lagu, suara mikrofon, dan Suara Input Audio dari perangkat eksternal (halaman 104). Geserkan jari Anda secara vertikal untuk setiap bagian guna menyesuaikan volumenya.

Karena volume Lagu MIDI dan Lagu Audio ditangani masing-masing, maka Anda perlu mengatur keseimbangan volumenya masing-masing (bila Lagu MIDI dipilih, atau bila Lagu Audio dipilih).



## Memulihkan Pengaturan yang Diprogram Pabrik (Mengembalikan)

Sambil menahan kunci C7 (kunci paling kanan pada keyboard), nyalakan instrumen. Ini akan memulihkan (atau mengembalikan) semua pengaturan ke nilai default pabrik, dengan pengecualian “Language” (Bahasa) (halaman 22), “Owner Name” (Nama Pemilik) (halaman 22) dan informasi penyandingan Bluetooth (halaman 106).



### CATATAN

Anda juga dapat memulihkan nilai default pabrik atas pengaturan yang ditetapkan atau menghapus semua file/folder dalam memori Pengguna pada tampilan yang dipanggil melalui [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → halaman 1/2. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

### Untuk memulihkan nilai default parameter yang telah Anda ubah

Sentuh dan tahan nilai tersebut pada tampilan (halaman 30).

## Pencadangan Data

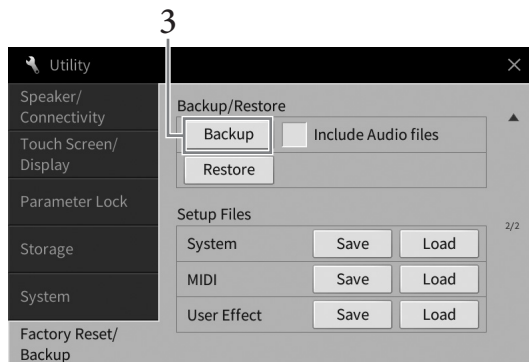
Anda dapat mencadangkan semua data dalam memori Pengguna pada instrumen ini (selain untuk Lagu Terproteksi) dan pengaturan (Pengaturan sistem, pengaturan MIDI, dan pengaturan Efek Pengguna) ke flash-drive USB sebagai satu file. Prosedur ini direkomendasikan untuk keamanan data dan cadangan jika terjadi kerusakan.

### CATATAN

- Untuk informasi tentang pengaturan yang dapat dicadangkan, lihat kolom "Backup/Restore" (Cadangkan/Pulihkan) pada "Parameter Chart" (Bagan Parameter) dalam Data List (Daftar Data) pada situs web (halaman 9).
- Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 100.
- Anda dapat mencadangkan data Pengguna seperti Suara, Lagu, Gaya, dan Memori Registrasi dan Daftar Putar dengan menyalinnya masing-masing ke flash-drive USB. Untuk instruksi, lihat halaman 34.
- Anda dapat mencadangkan pengaturan Sistem, pengaturan MIDI, dan pengaturan Efek Pengguna secara terpisah. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian "Utility" (Utilitas) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

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

Jika Anda ingin mencadangkan Lagu Audio (WAV/MP3) yang disimpan ke memori Pengguna, masukkan tanda centang ke kotak "Include Audio Files" (Sertakan File Audio). Karena file audio menggunakan banyak memori, hapuslah tanda centang jika Anda tidak ingin menyimpannya.



- 3 **Sentuh [Backup] untuk menyimpan file cadangan ke flash-drive USB dan ikuti instruksi di layar.**

## Memulihkan File Cadangan

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

### PEMBERITAHUAN

- Jika ada file (seperti Lagu atau Gaya) di memori Pengguna pada instrumen yang memiliki nama sama dengan data yang dimuat dalam file cadangan, data tersebut akan ditimpa oleh pemulihan file cadangan. Pindah atau salin file di memori Pengguna pada instrumen ke flash-drive USB sebelum pemulihan (halaman 34).
- 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.

# 2 Piano Room

## - Menikmati Permainan Piano -

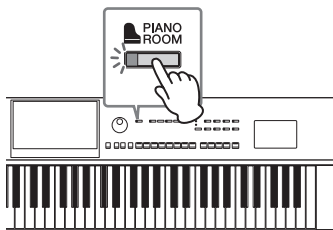
Fungsi Piano Room adalah bagi mereka yang ingin menikmati permainan instrumen seperti piano secara sederhana, praktis, dan utuh. Pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel, Anda dapat langsung memanggil pengaturan optimal tersebut untuk permainan piano dengan sekali tekan tombol. Anda juga dapat mengubah pengaturan piano sesukanya, atau Anda dapat menikmati permainan piano seolah sedang berada di ensemble kecil.

### Memainkan Piano di Piano Room

#### 1 Tekan tombol [PIANO ROOM] untuk memanggil tampilan Piano Room.

Ini akan memanggil pengaturan panel yang relevan untuk permainan piano. Semua tombol pada panel kontrol selain tombol [PIANO ROOM] dan [HOME] dinonaktifkan.

Pengiring (halaman 45)



Perekaman/playback (halaman 48)

Pengaturan detail (halaman 47)

#### 2 Mainkan keyboard.

Ubah pengaturan piano seperti Jenis Piano, Lingkungan (Jenis Gema), dsb., sesuai dengan jenis musik yang ingin Anda mainkan.


##### ■ Memilih Jenis Piano

Sentuh gambar piano untuk memanggil daftar piano, kemudian pilih yang diinginkan. Bila memilih Suara grand piano, Anda dapat membuka atau menutup tutupnya dengan menggeser ke atas atau ke bawah pada tutupnya atau dengan memutar putaran data.

##### ■ Memilih Lingkungan (Jenis Gema)

Sentuh gambar latar belakang piano untuk memanggil daftar lingkungan, kemudian pilih yang diinginkan. Ini mengatur Jenis Gema untuk Lingkungan yang dipilih.

##### ■ Menggunakan Metronom




Sentuh  (Metronom) untuk memanggil layar pop-up. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan metronom, maupun mengubah temponya. Anda juga dapat mengubah tempo dengan mengetuk [Tap] dalam tampilan pop-up dua kali pada tempo yang diinginkan.

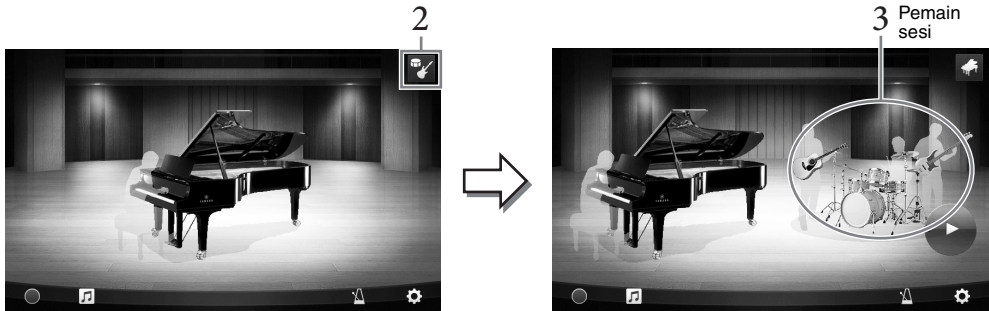
Untuk menutup daftar atau tampilan pengaturan, sentuh di mana saja di luar daftar atau tampilan pengaturan.

#### 3 Tekan tombol [PIANO ROOM] atau tombol [HOME] untuk keluar dari tampilan Piano Room.

Semua pengaturan panel dipulihkan ke pengaturan yang dibuat sebelum tampilan Piano Room dipanggil.

## Memainkan Piano dalam Sesi dengan Instrumen Lainnya

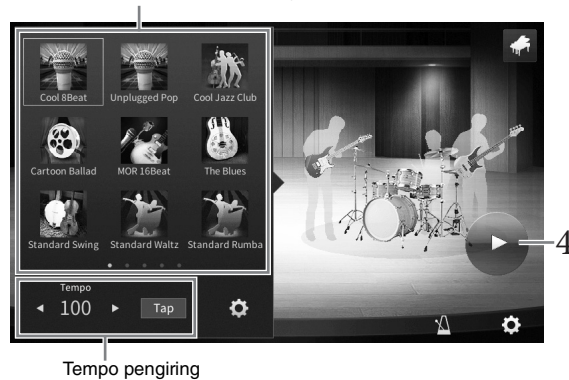
- 1 Tekan tombol [PIANO ROOM] untuk memanggil tampilan Piano Room.
- 2 Sentuh  (Pengiring) di bagian kanan atas tampilan. Pemain sesi akan muncul di tampilan. Pemain sesi dapat ditampilkan atau disembunyikan dengan menyentuh  (Pengiring) atau  (Piano).







- 3 Pilih jenis pengiring. Sentuh gambar pemain sesi untuk memanggil daftar pilihan pengiring yang diinginkan. Untuk menutup daftar, sentuh di mana saja di luar daftar.

### Jenis Pengiring

Untuk menyusuri halaman daftar, geser secara horizontal.




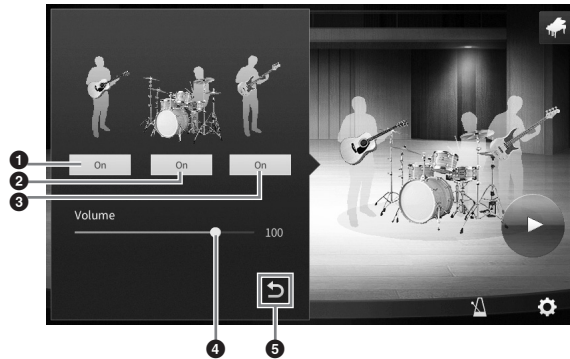
- 4 Sentuh  (Mulai). Intro akan mulai dimainkan. Jika Anda ingin menyesuaikan tempo, ketuk [] atau [] dalam tampilan yang dipanggil di langkah 3. Mengetuk [Tap] dua kali pada tempo yang diinginkan juga dapat mengubah tempo.
- 5 Mainkan keyboard setelah Intro. Pemain sesi memberikan pengiring bagi permainan Anda. Direkomendasikan Jazz atau Pop.
- 6 Sentuh  (Stop) untuk menghentikan pengiring. Pengiring akan berhenti setelah bagian penutup dimainkan.

### CATATAN

Fungsi pengiring tersedia di luar Piano Room. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 57.

## Mengubah Pengaturan Pengiring

Sentuh  (Pengaturan) di bagian bawah daftar jenis pengiring langkah 3 pada halaman 45, untuk memanggil tampilan pengaturan.




❶	Mengaktifkan atau menonaktifkan semua bagian, selain bagian irama dan bass.
❷	Mengaktifkan atau menonaktifkan bagian irama dan bagian bass.
❸	Mengaktifkan atau menonaktifkan bagian bass.
❹	Gerakkan slider untuk menyesuaikan volume pengiring.
❺	Sentuh di sini untuk kembali ke daftar jenis pengiring.

## Mengubah/Mengembalikan Pengaturan Piano Room

Anda dapat mengubah beragam pengaturan Piano Room sesuka Anda. Anda juga dapat memulihkan semua pengaturan Piano Room ke default.

### 1 Tekan tombol [Piano Room] untuk memanggil tampilan Piano Room.

Untuk mengubah pengaturan pengiring, sentuh  (Pengiring) untuk memanggil pemain sesi.



### 2 Sentuh (Pengaturan) untuk mengubah pengaturan.

Item berarsir dalam daftar di bawah hanya tersedia bila pemain sesi ditampilkan. Untuk menutup tampilan pengaturan, sentuh di mana saja di luar tampilan pengaturan.

<b>Environment*</b>	Untuk memilih lingkungan (Jenis Gema).
<b>Lid Position*</b>	Menentukan seberapa banyak membuka Tutup. Hanya tersedia bila Suara grand piano telah dipilih.
<b>Tune</b>	Menentukan titinada instrumen ini dalam interval 1 Hz.
<b>Dynamics Control</b>	Menentukan respons volume pengiring terhadap kekuatan Anda memainkan kunci. Off .....Volume pengiring tidak merespons kekuatan permainan Anda. Narrow .....Volume pengiring berubah pada rentang yang sempit saat merespons kekuatan permainan Anda. Dengan kata lain, Anda harus memainkan sangat kuat atau lembut dahulu agar volumenya berubah. Medium .....Volume pengiring berubah secara normal saat merespons kekuatan permainan Anda. Wide .....Volume pengiring berubah pada rentang yang lebar saat merespons kekuatan permainan Anda. Dengan kata lain, perubahan yang lebih besar pada volume hanya akan terjadi bila Anda bermain dengan kuat atau lembut.
<b>Section Control*</b>	Mengaktifkan ini akan menampilkan tombol untuk mengubah variasi (Bagian) pengiring (A, B, C, D) di tampilan. Dengan menggunakan bagian-bagian ini secara efektif, Anda dapat menambahkan dengan mudah berbagai variasi pada permainan Anda.
<b>Fingering Type*</b>	Atur jenis Penjarian (halaman 64) ke “AI Full Keyboard” atau “AI Fingered”.
<b>Split Point*</b>	Atur Titik Pisah Gaya (halaman 52) bila “AI Fingered” dipilih di Jenis Penjarian di atas.
<b>Reset</b>	Mengembalikan semua pengaturan Piano Room ke default.

Pengaturan yang ditandai dengan \* (tanda bintang) akan tersimpan sekalipun Anda keluar dari tampilan ini atau mematikan instrumen. Menekan tombol [PIANO ROOM] untuk berikutnya akan memanggil Pengaturan piano yang telah dibuat sebelumnya.

## Merekam Permainan Anda di Piano Room

Anda dapat merekam permainan di Piano Room sebagai Lagu MIDI (halaman 66) ke memori Pengguna instrumen.

- 1 Tekan tombol [Piano Room] untuk memanggil tampilan Piano Room.  
Buat perubahan yang diperlukan, seperti jenis piano, pemanggilan pemain sesi, dan seterusnya.
- 2 Sentuh [●] (Mulai perekaman) untuk memulai perekaman, kemudian mainkan keyboard.  
Jika Anda ingin merekam dari bagian Intro pengiring, mulailah pengiring.
- 3 Sentuh [■] (Hentikan perekaman) untuk menghentikan perekaman.
- 4 Setelah muncul pesan yang meminta Anda untuk menyimpan, sentuh "Yes" untuk menyimpan file tersebut.



### PEMBERITAHUAN

Data yang telah direkam akan hilang jika Anda mematikan instrumen tanpa menjalankan operasi simpan.

- 5 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [🎵] (Lagu), kemudian sentuh [▶] (Mainkan) pada tampilan yang dipanggil.

Sentuh [■] (Stop) untuk menghentikan playback.

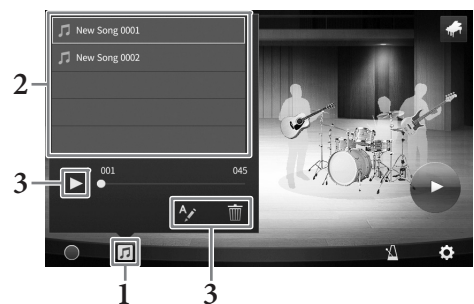
### CATATAN

Lagu yang telah direkam di Piano Room akan ditampilkan dalam folder "PianoRoom" di tab Pengguna (MIDI) pada tampilan Pemilihan Lagu (halaman 67).

## Memainkan Kembali Lagu Yang Direkam, Mengubah Nama Lagu, Menghapus Lagu

- 1 Sentuh [🎵] (Lagu) pada tampilan Piano Room untuk memanggil daftar Lagu.
- 2 Sentuh Lagu yang diinginkan.
- 3 Sentuh ikon yang diinginkan.

- [▶] (Mainkan): Memulai playback Lagu yang dipilih.  
Untuk menghentikan playback, sentuh [■] (Stop).
- [A] (Ganti Nama): Mengubah nama Lagu yang dipilih. Untuk mengetahui detail tentang memasukkan karakter, lihat halaman 36.
- [🗑️] (Hapus): Menghapus Lagu yang dipilih.



### CATATAN

Lagu yang telah direkam di Piano Room dapat dipilih dan dimainkan kembali dari folder "PianoRoom" di tab Pengguna (MIDI) pada tampilan Pemilihan Lagu (halaman 68).



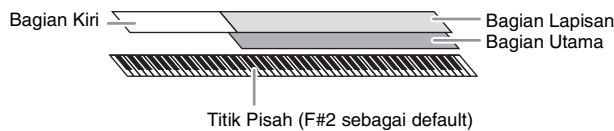
# 3 Suara

## - Memainkan Keyboard -

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

### Memainkan Suara Preset

Suara dapat dimainkan melalui ketiga bagian keyboard: Utama, Lapisan, dan Kiri. Semua mode memainkan ini memungkinkan Anda memainkan satu Suara saja (Utama), memainkan dua Suara berbeda (Utama dan Lapisan), atau memainkan beberapa Suara berbeda di area tangan kanan dan tangan kiri pada keyboard (Utama/Lapisan, dan Kiri). Dengan menggabungkan ketiga bagian ini, Anda dapat membuat kombinasi tekstur instrumen yang manis dan permainan yang praktis.



Bila bagian Kiri dinonaktifkan, seluruh keyboard akan digunakan untuk bagian Utama dan bagian Lapisan. Bila bagian Kiri diaktifkan, kunci F#2 dan kunci yang lebih rendah akan digunakan untuk bagian Kiri, sedangkan kunci yang lebih tinggi (selain F#2) digunakan untuk bagian Utama dan bagian Lapisan. Kunci yang membagi keyboard ke dalam area tangan kiri dan tangan kanan disebut "Titik Pisah" dan lampu panduannya akan menyala bila bagian Kiri diaktifkan. Suara bagian yang diaktifkan dapat dikonfirmasi pada tampilan Awal.

#### CATATAN

- Anda juga dapat memainkan hanya bagian Lapisan dengan menonaktifkan bagian Utama.
- Titik Pisah dapat diubah (halaman 52).
- Lampu panduan juga akan menyala pada Titik Pisah Gaya bila tombol STYLE CONTROL [ACMP ON/OFF] diaktifkan.

### 1 Pilih bagian keyboard, kemudian panggil tampilan Pemilihan Suara.

Lakukan ini untuk memilih Suara bagi setiap bagian keyboard.

#### ■ Menyentuh tampilan

#### 1-1 Pada tampilan Awal, sentuh [Main], [Left], atau [Layer] untuk mengaktifkan bagian keyboard yang diinginkan.

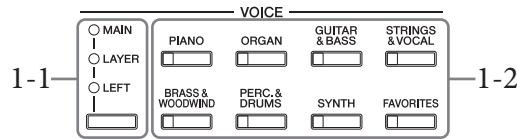
Bagian tengah tampilan memperlihatkan bagian keyboard yang diaktifkan dan Suaranya.



#### 1-2 Sentuh Suara bagian yang diinginkan untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara.

## ■ Menggunakan tombol panel

1-1 Untuk memilih bagian keyboard, tekan tombol VOICE [MAIN/LAYER/LEFT] berulang-ulang jika perlu hingga lampu bagian yang diinginkan tersebut menyala.

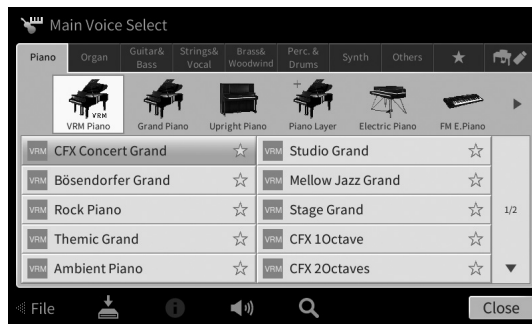


1-2 Tekan salah satu tombol kategori VOICE yang diinginkan untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara.

### CATATAN

- Anda dapat memilih Suara untuk bagian Utama dan bagian Lapisan cukup dengan menggunakan tombol pemilihan kategori Suara. Sambil menahan tombol salah satu tombol pemilihan kategori Suara, tekan tombol pemilihan kategori Suara yang lain. Suara dari tombol yang ditekan pertama akan ditetapkan untuk bagian Utama, sedangkan Suara untuk tombol yang ditekan kedua akan ditetapkan untuk bagian Lapisan.
- Anda dapat mengubah sub kategori dengan menekan tombol kategori Suara yang sama dua kali atau lebih.

## 2 Sentuh Suara yang diinginkan.



### CATATAN

Tab "Others" berisi Suara XG dan seterusnya. Untuk mengetahui detail tentang cara memilih Suara, lihat bagian "VoiceSetting" (Pengaturan Suara) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

### Untuk mendengarkan karakteristik Suara:

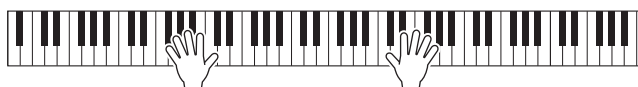
Sentuh (Demo) untuk memulai playback demo Suara yang dipilih. Sentuh lagi (Demo) untuk menghentikan playback.

Sentuh (Informasi) untuk memanggil jendela Informasi Suara, yang mungkin ada atau tidak ada, bergantung pada Suara.

## 3 Pastikan bagian keyboard yang diinginkan telah diaktifkan.

Pengaturan aktif/nonaktif untuk bagian keyboard dapat dibuat sebagaimana diterangkan dalam langkah 1-1 di "Menyentuh tampilan" di atas.

## 4 Mainkan keyboard.



## Karakteristik Suara

Di sebelah kiri setiap nama Suara pada tampilan Pemilihan Suara, ikon yang mewakili karakteristik penjelasnya akan ditunjukkan.



Ada beragam karakteristik Suara; walau demikian, hanya berikut ini yang dibahas di sini. Untuk mengetahui penjelasan detail, lihat bagian “VoiceSetting” (Pengaturan Suara) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

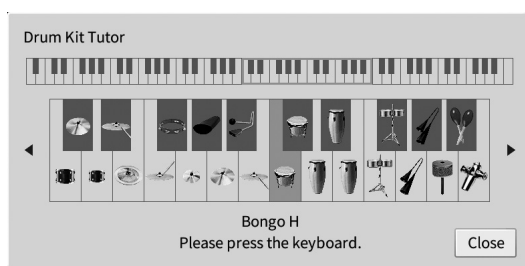
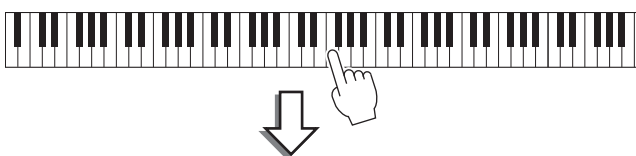
- **VRM**: **Suara VRM (halaman 53)**  
Ini akan membuat kembali resonansi dawai karakteristik piano akustik sungguhan.
- **S.Art / S.Art2**: **Suara Artikulasi Super (S.Art, S.Art2) (halaman 54)**  
Kata “artikulasi” dalam musik biasanya merujuk transisi atau kontinuitas antar not. Ini seringkali tercermin dalam teknik permainan tertentu, seperti staccato, legato, dan slur.
- **Flute Organ**: **Suara Flute Organ (halaman 55)**  
Memungkinkan Anda membuat kembali semua bunyi organ klasik dengan menyesuaikan tingkat footage flute dan bunyi perkusif, persis seperti organ konvensional.
- **Drum / Live Drum / Ring Drum**: **Suara Drum**, **SFX / Live SFX / Ring SFX**: **Suara SFX**  
Memungkinkan Anda memainkan beragam instrumen drum dan perkusi atau suara SFX (efek suara) yang ditetapkan ke setiap kunci. Untuk mengetahui detail tentang Penetapan kunci, lihat “Drum/Key Assignment List” (Drum/Daftar Penetapan Kunci) dalam Data List (Daftar Data) pada situs web (halaman 9). Pada sebagian Suara Drum dan SFX, Anda dapat menggunakan fungsi Tutor Kit Drum untuk melihat Penetapan kunci pada tampilan sebagaimana diterangkan di bawah ini.

## Menampilkan Instrumen yang Ditetapkan ke Keyboard (Tutor Kit Drum)

Untuk Suara Drum dan SFX di mana (Tutor Kit Drum) muncul pada area Voice tampilan Awal atau di bawah tampilan Pemilihan Suara, Anda dapat memanggil penetapan kunci dengan menyentuh ikonnya.

- 1 Sentuh (Tutor Kit Drum) untuk memanggil jendela Tutor Kit Drum.
- 2 Tekan kunci yang diinginkan untuk memeriksa penetapan kunci.

Ilustrasi dan nama instrumen yang ditetapkan ke kunci tersebut akan muncul pada jendela Tutor Kit Drum. Sentuh [◀]/[▶] untuk menggeser nama instrumen dan ilustrasi menurut oktaf (atau tekan kunci yang diinginkan di luar rentang yang ditampilkan).



## Mempertahankan Suara Kiri (sekalipun saat melepaskan kunci)

Bila fungsi Kiri Ditahan diatur ke “On” melalui [Menu] → [Keyboard], Suara untuk bagian Kiri akan ditahan sekalipun kunci telah dilepas. Suara yang tidak-turun (non-decay) seperti dawai akan ditahan terus-menerus, sedangkan jenis-turun seperti piano menurun lebih lambat (seolah pedal sustain ditekan). Bila Kiri Ditahan sedang “On,” tanda “H” akan muncul di sebelah kiri ilustrasi keyboard di tengah tampilan Awal.

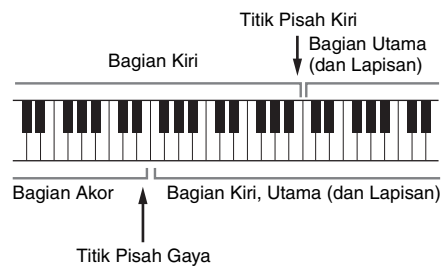


## Mengatur Titik Pisah

Kunci yang membagi keyboard menjadi dua atau tiga area disebut dengan “Titik Pisah”. Ada dua jenis Titik Pisah: “Titik Pisah Kiri” dan “Titik Pisah Gaya”. “Titik Pisah Kiri” membagi keyboard menjadi area bagian Kiri dan area bagian Utama, sedangkan “Titik Pisah Gaya” membagi keyboard menjadi bagian Akor untuk playback Gaya (halaman 58) dan area bagian Utama atau Kiri. Walaupun kedua Titik Pisah berada pada kunci yang sama (F#2) secara default, Anda juga dapat mengaturnya masing-masing (seperti yang ditampilkan).

### CATATAN

Lampu panduan yang berada di Titik Pisah akan menyala bila bagian Kiri diaktifkan atau tombol [ACMP ON/OFF] diaktifkan.



- 1 Panggil jendela Titik Pisah/Penjarian: [Menu] → [Split&Fingering].

### CATATAN

Jendela Titik Pisah/Penjarian dapat dipanggil juga dengan menahan ilustrasi keyboard pada tampilan Awal.

- 2 Sentuh [Left] atau [Style] untuk mengaktifkannya.

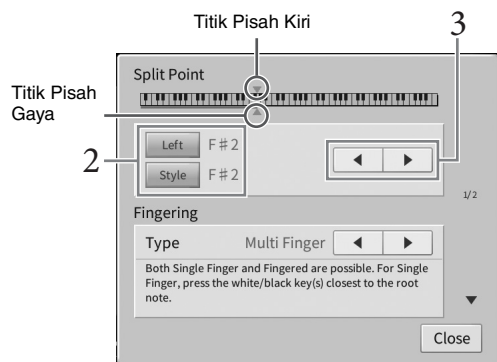
Jika Anda ingin mengatur kedua Titik Pisah ke kunci yang sama, aktifkan saja keduanya.

- 3 Sentuh [◀]/[▶] untuk memilih kunci yang diinginkan sebagai Titik Pisah.

Anda juga dapat mengatur Titik Pisah dengan menekan kunci sesungguhnya sambil menahan ilustrasi keyboard pada tampilan.

### CATATAN

Titik Pisah Kiri tidak dapat diatur lebih rendah dari Titik Pisah Gaya.



## Memanggil Pengaturan yang Sesuai untuk Permainan Piano (Pengaturan Ulang Piano)

Anda dapat mengatur ulang dengan mudah ke pengaturan yang sesuai untuk memainkan instrumen sebagai piano, pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel. Fungsi yang disebut “Pengaturan Ulang Piano” ini memungkinkan Anda memainkan Suara “CFX Grand” di seluruh bagian keyboard.

### CATATAN

Fungsi ini tidak dapat digunakan saat tampilan Piano Room (halaman 44) atau Penguncian Piano (lihat di bawah) ditampilkan.

- 1 **Tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] selama dua detik atau lebih.**  
Sebuah pesan akan muncul di tampilan.
- 2 **Sentuh [Reset] untuk memanggil pengaturan yang sesuai untuk memainkan sebagai piano.**

## Mengunci Pengaturan untuk Permainan Piano (Penguncian Piano)

Anda dapat “mengunci” pengaturan panel ke pengaturan yang sesuai untuk memainkan instrumen sebagai piano dengan seketika, pengaturan apa pun yang telah Anda buat dari panel. Setelah dikunci, instrumen akan tetap di pengaturan piano default, sekalipun tombol lain ditekan — sehingga hanya memungkinkan Anda memainkan keyboard, menggunakan pedal, atau menyesuaikan volume master. Dengan kata lain, Penguncian Piano akan mencegah Anda secara tidak sengaja memilih dan memainkan suara lain selama permainan piano Anda.

- 1 **Tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] selama dua detik atau lebih.**  
Sebuah pesan akan muncul di tampilan.
- 2 **Sentuh [Lock] untuk memanggil tampilan Penguncian Piano.**  
Pengaturan panel akan dikunci dalam pengaturan yang sesuai untuk memainkan sebagai piano.

Untuk menonaktifkan Penguncian Piano, tekan dan tahan tombol [PIANO ROOM] lagi selama dua detik atau lebih.

Jika Anda mematikan instrumen dengan Penguncian Piano masih aktif, maka menyalakan instrumen di saat berikutnya akan memanggil tampilan Penguncian Piano.

## Memainkan Suara Piano yang disempurnakan dengan Resonansi yang Realistis (Suara VRM)

Cukup dengan memilih Suara VRM, Anda dapat menikmati efek VRM (lihat di bawah). Sebuah ikon [VRM] akan diperlihatkan di sisi kiri nama Suara pada Suara VRM di tampilan Pemilihan Suara. Pengaturan default efek VRM adalah diaktifkan. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkannya, dan menyesuaikan kedalaman melalui [Menu] → [Voice Setting] → [Piano] → 1/2 halaman. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

### VRM (Virtual Resonance Modeling)

Pada piano akustik sesungguhnya, jika Anda menekan pedal damper dan memainkan sebuah kunci, selain akan menggetarkan dawai kunci yang ditekan, juga menyebabkan dawai lain dan papan suara turut bergetar, dengan saling memengaruhi, sehingga menciptakan resonansi yang kaya dan brilian yang akan bertahan dan meluas. Teknologi VRM (Virtual Resonance Modeling) yang ditanamkan dalam instrumen ini menirukan interaksi rumit dari resonansi dawai dan papan suara, dan membuat suara lebih mirip piano akustik sungguhan. Karena resonansi terjadi spontan sesuai dengan tindakan pada kunci dan pedal, Anda dapat memvariasikan suara secara ekspresif dengan mengubah pengaturan waktu penekanan kunci, dan pengaturan waktu serta kedalaman penekanan pedal.

## Memainkan Suara Artikulasi Super

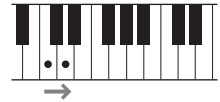
Suara Artikulasi Super (Suara S.Art dan Suara S.Art2) memungkinkan Anda membuat ekspresi musik yang halus dan sangat realistis, hanya dengan memainkannya. Ikon [S.Art]/[S.Art2] diperlihatkan di sebelah nama Suara dari Suara Artikulasi Super (S.Art, S.Art2) pada tampilan Pemilihan Suara atau tampilan Awal. Untuk mengetahui instruksi permainan spesifik atas Suara tertentu, Anda dapat memanggil jendela Informasi untuk Suara S.Art atau Suara S.Art2 yang dipilih dengan menyentuh ikon ini pada tampilan Awal.

### ■ Suara S.Art

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

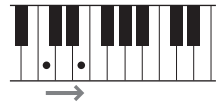
#### Misalnya: Suara Saksofon

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



#### Misalnya: Suara Gitar

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



### ■ Suara S.Art2 (hanya CVP-809)

Untuk Suara alat musik tiup dan Suara instrumen, digunakan sebuah teknologi khusus yang disebut AEM, yang menyediakan berbagai contoh detail untuk teknik ekspresif khusus yang digunakan pada alat-alat musik spesifik tersebut — untuk meliukkan atau menggeser ke not, untuk “menggabung” not berbeda, atau untuk menambahkan nuansa ekspresif di akhir not, dsb.

#### CATATAN

AEM adalah teknologi yang menyimulasikan suara instrumen akustik secara alami dengan menggabung secara halus contoh bunyi paling sesuai, yang dipilih dari database secara seketika selama permainan.

#### Misalnya: Suara Klarinet

Jika Anda menahan not C dan memainkan  $B^b$  ke atas, Anda akan mendengar glissando hingga  $B^b$ .



### Menambahkan Efek Artikulasi dengan Menggunakan Pedal

Bila Anda menetapkan Suara S.Art atau S.Art2 ke bagian Utama, fungsi pedal tengah atau/dan pedal kiri akan ditukar untuk mengontrol efek artikulasi. Menekan pedal akan mengaktifkan efek permainan yang berbeda, terpisah dari permainan keyboard Anda. Misalnya, menekan pedal untuk Suara saksofon dapat menghasilkan berisik nafas atau berisi tombol, sedangkan hal yang sama pada Suara gitar dapat menghasilkan berisik fret atau bunyi menepuk bodi gitar. Anda dapat menyelingkannya secara efektif ke not-not saat Anda mainkan. Bila memilih Suara S.Art2, menekan pedal dan memainkan/melepas not, memungkinkan Anda menambahkan efek artikulasi, seperti meliukkan ke atas/ke bawah, glissando ke atas/ke bawah, brass turun, dsb.

#### CATATAN

- Untuk sebagian Suara Artikulasi Super, efek artikulasi tidak ditetapkan ke pedal.
- Jika Anda ingin mengunci fungsi pedal tanpa menghiraukan Suara, nonaktifkan parameter Switch With Main Voice yang dipanggil melalui [Menu] → [Assignable] → [Pedal] → [Switch With Main Voice (Center & Left)].
- Jika Anda menetapkan fungsi Artikulasi ke tombol ASSIGNABLE (halaman 31), Anda dapat mengontrol efek artikulasi dengan menggunakan tombol sebagai ganti pedal.

#### CATATAN

- Suara S.Art dan S.Art2 hanya kompatibel dengan model lain yang telah menginstal jenis Suara tersebut. Data Lagu atau Gaya yang telah Anda buat pada instrumen dengan menggunakan Suara ini tidak akan dibunyikan dengan benar bila dimainkan kembali pada instrumen lain.
- Bunyi Suara S.Art dan S.Art2 berbeda sesuai rentang keyboard, kecepatan, sentuhan, dsb. Sehingga, jika Anda mengaktifkan efek Harmoni Keyboard, mengubah pengaturan transpose atau mengubah Pengaturan Suara, maka bisa menimbulkan bunyi yang tidak diharapkan atau tidak diinginkan.
- Karakteristik Suara S.Art2 (pengaturan default vibrato dan efek artikulasi diterapkan melalui pedal) efektif untuk permainan real-time; walau demikian, efek-efek ini mungkin diturunkan sama sekali bila Anda memainkan Lagu yang direkam menggunakan Suara S.Art2.

## Membuat Sendiri Suara Flute Organ

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

### CATATAN

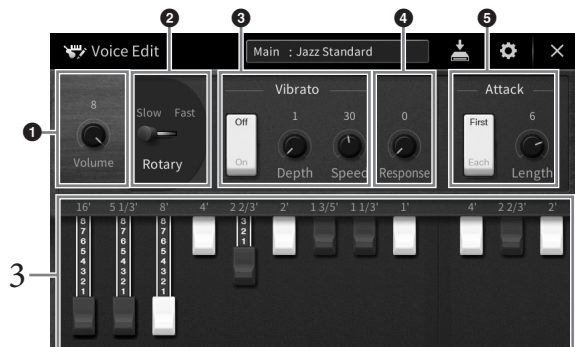
Yang dimaksud "footage" adalah bunyi yang dihasilkan oleh orgel tradisional, di mana bunyi dihasilkan oleh pipa-pipa yang berbeda-beda panjangnya (dalam ukuran kaki).

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 suara dengan tuas footage, tab, dan sakelar—sehingga memungkinkan Anda menyesuaikan suara dengan rasa yang mirip sekali dengan instrumen sesungguhnya.



- **Kuno:** Menirukan suara organ jazz Amerika tempo dulu dan rock yang terkenal.
- **Eropa:** Organ pop Eropa yang sudah terkenal dengan suara berputar ikonik yang ditangkap dalam sampel.
- **Awal:** Organ tab Amerika tradisional tahun 70-an dan 80-an yang cocok untuk standar middle-of-the-road.

- 1 Pada tampilan Pemilihan Suara, pilih Suara Flute Organ yang diinginkan. Sentuh tab [Organ Flutes] dalam kategori [Organ], kemudian pilih Suara Organ yang diinginkan.
- 2 Kembali ke tampilan Awal, kemudian sentuh **TTT** (Flute Organ) yang berada di bagian kanan atas nama Suara untuk memanggil tampilan Pengeditan Suara Flute Organ.
- 3 Geser tuas Footage untuk menyesuaikan pengaturan footage. Pengaturan footage menentukan suara dasar Flute Organ.



Jika mau, Anda dapat mengubah pengaturan seperti Speaker Berputar dan Vibrato.

❶	<b>Volume</b>	Menentukan volume seluruh bunyi Flute Organ.
❷	<b>Rotary/ Tremolo*</b>	Mengganti-ganti kecepatan Speaker Berputar antara “Lambat” dan “Cepat”. Parameter ini hanya tersedia bila menerapkan jenis efek yang berisi kata “Rotary” (Berputar) dalam namanya.
❸	<b>Vibrato*</b>	Mengaktifkan atau menonaktifkan vibrato, dan memungkinkan Anda menyesuaikan kedalaman vibrato dan kecepatan vibrato.
❹	<b>Response</b>	Menyesuaikan kecepatan respons baik untuk bagian suara Attack (Mulai) maupun Release (Menurun).
❺	<b>Attack</b>	Berpindah antara dua mode Attack berbeda: Yang Pertama dan Masing-masing, menentukan panjang bunyi Attack.

Parameter yang ditandai dengan “\*” hanya tersedia untuk jenis Vintage dan Home.

**CATATAN**

Anda juga dapat membuat pengaturan Efek dan EQ (ekualiser). Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian “VoiceEdit” (Pengeditan Suara) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## 4 Sentuh (Simpan) dan simpan Suara Organ yang telah dibuat.

Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat halaman 32.

**PEMBERITAHUAN**

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

**CATATAN**

Selain Suara Flute Organ, Suara lainnya dapat diedit dengan memanggil tampilan Pengeditan Suara setelah memilih Suara yang diinginkan. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).



# 4 Gaya

- Memainkan Irama dan Pengiring -

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

## Memainkan dengan Gaya

Cobalah pengiring Gaya dengan lagu berikut. Setelah Anda memahami cara menggunakan Gaya, cobalah lagu lainnya dengan menggunakan beragam Gaya.

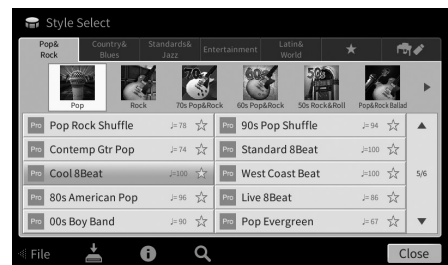
### Mary Had a Little Lamb (Gaya: Country 8Beat 2)

The musical score for "Mary Had a Little Lamb" is presented in two systems. The first system contains four measures with chords C, C, G, and C. The second system contains five measures with chords C, C, F, G, and C, followed by a section labeled "Penutup" (ending). The score is written for piano in treble and bass clefs. The piano part includes a keyboard diagram for each measure to show the chord voicings.

#### CATATAN

Jenis Penjarian (halaman 64) “Multi Finger” (pengaturan default) atau “Single Finger” dapat digunakan untuk contoh skor di sini; instruksi yang diberikan di sini beranggapan salah satunya atau lainnya digunakan.

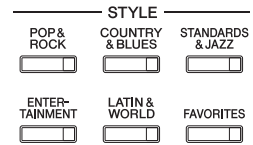
- 1 Pada tampilan Awal, sentuh nama Gaya untuk memanggil tampilan Pemilihan Gaya.



## 2 Sentuh Gaya yang diinginkan.

Untuk contoh skor di atas, sentuh kategori [Country & Blues] dan sentuh [Modern Country], kemudian sentuh [Country 8 Beat 2]”.

Kategori Gaya juga dapat dipilih dengan menekan salah satu tombol STYLE.

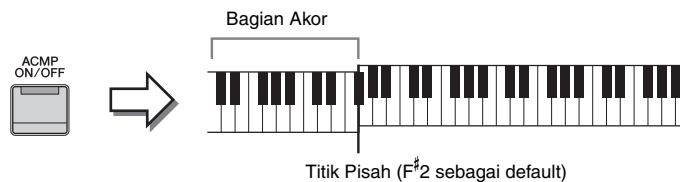


### CATATAN

Anda dapat mengubah sub kategori dengan menekan tombol kategori Gaya yang sama dua kali atau lebih.

## 3 Pastikan tombol STYLE CONTROL [ACMP ON/OFF] diaktifkan.

Bila diaktifkan, bagian khusus tangan kiri pada keyboard dapat digunakan sebagai bagian Akor, dan akor yang dimainkan di bagian ini secara otomatis terdeteksi dan digunakan sebagai basis untuk pengiring otomatis dengan Gaya yang dipilih.



### CATATAN

- Titik Pisah dapat diubah sebagaimana yang diinginkan (halaman 52).
- Secara default, bagian akor (Area Deteksi Akor) diatur ke bagian tangan kiri, namun Anda dapat mengubahnya ke bagian tangan kanan (halaman 65) jika diinginkan.
- Bila tombol [ACMP ON/OFF] dinonaktifkan, hanya bagian irama yang dimainkan kembali (pengiring otomatis tidak dimainkan kembali).

## 4 Kembali ke tampilan Awal, sentuh [◀] di bagian kiri atas untuk memperluas area Style, kemudian sentuh [⏮] (SYNC START) untuk mengaktifkan Sinkronisasi Mulai.



Di sini dan di langkah berikutnya, operasi di area Gaya pada tampilan Awal dapat dikontrol melalui tombol STYLE CONTROL (halaman 59).

## 5 Mainkan sebuah akor dengan tangan kiri Anda untuk memulai Gaya yang dipilih.

Dengan mengacu pada notasi di halaman 57, mainkan akor dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda.

## 6 Sentuh [▶/■] (START/STOP) untuk menghentikan playback Gaya.

Anda juga dapat menghentikan playback dengan menekan salah satu tombol ENDING [I] – [III] di lokasi “Penutup” pada notasi (halaman 60).

## Karakteristik Gaya

Jenis Gaya dan karakteristik penjelasnya ditunjukkan pada ikon Gaya Preset (seperti Pro dan Session).



Untuk mengetahui detail tentang berbagai ikon ini, lihat bagian

“StyleSetting” (Pengaturan Gaya) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Umumnya sebuah Gaya terdiri dari delapan bagian (kanal): irama, bass, dsb. Anda dapat menambahkan variasi dan mengubah rasa sebuah Gaya dengan mengaktifkan/menonaktifkan kanal secara selektif atau dengan mengubah Suara (halaman 97).

## Kompatibilitas File Gaya

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

## Pengoperasian Kontrol Gaya

Caranya, gunakan tombol-tombol di layar yang dipanggil dengan menyentuh [◀] di area Gaya pada tampilan Awal, atau gunakan tombol STYLE CONTROL.

### CATATAN

Untuk mengetahui instruksi tentang menyesuaikan tempo, lihat halaman 39.

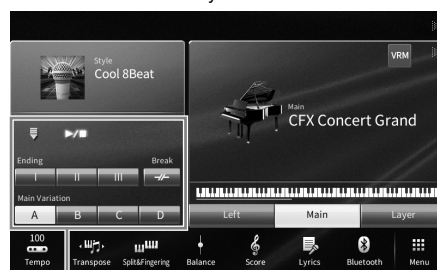
### Tampilan Awal

Saat Gaya dihentikan



Kontrol Gaya

Saat Gaya dimainkan



Kontrol Gaya

### Tombol STYLE CONTROL



[ACMP ON/OFF], [AUTO FILL IN] dan [SYNC STOP] hanya dapat dikontrol dengan menggunakan tombol-tombol panel.

## Untuk memulai/Menghentikan Permainan

### ■ [▶/■] (START/STOP)

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



### Memainkan kembali irama dan pengiring otomatis (tombol [ACMP ON/OFF])

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

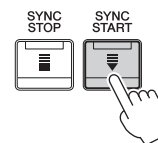


#### CATATAN

- Irama tidak berbunyi untuk beberapa Gaya. Bila Anda ingin menggunakan salah satu Gaya ini, selalu pastikan tombol [ACMP ON/OFF] telah diaktifkan.
- Secara default, [ACMP ON/OFF] diaktifkan bila Anda menghidupkan instrumen. Anda dapat mengatur apakah tombol [ACMP ON/OFF] diaktifkan atau dinonaktifkan bila listriknya dinyalakan melalui [Menu] → [StyleSetting] → [Setting] → [ACMP On/Off default].

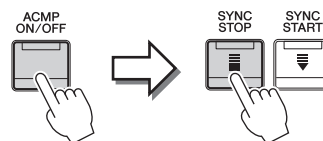
### ■ [≡] (SYNC START)

Ini membuat playback Gaya dalam keadaan siaga. Gaya mulai dimainkan bila Anda memainkan akor dengan tangan kiri (bila [ACMP ON/OFF] aktif) atau Anda menekan salah satu not pada keyboard (bila [ACMP ON/OFF] nonaktif). Selama playback Gaya, menekan tombol ini akan menghentikan Gaya dan membuat playback jadi siaga.



### ■ Tombol [SYNC STOP]

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



#### CATATAN

Bila Jenis Penjarian (halaman 64) diatur ke "Full Keyboard" atau "AI Full Keyboard", maka Sinkronisasi Berhenti tidak dapat diaktifkan.

### ■ INTRO [I] – [III]

Instrumen menyediakan tiga macam bagian Pendahuluan untuk menambahkan pendahuluan sebelum memulai playback Gaya. Setelah menekan (atau menyentuh) salah satu tombol INTRO [I] – [III], mulailah playback Gaya. Bila Pendahuluan selesai dimainkan, playback Gaya secara otomatis bergeser ke bagian Utama.

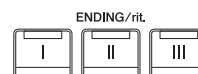


#### CATATAN

Bila Anda memilih INTRO [II] atau [III], maka Anda perlu memainkan akor di bagian akor untuk memainkan bagian Pendahuluan selengkapnyanya.

### ■ ENDING [I] – [III]

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



#### CATATAN

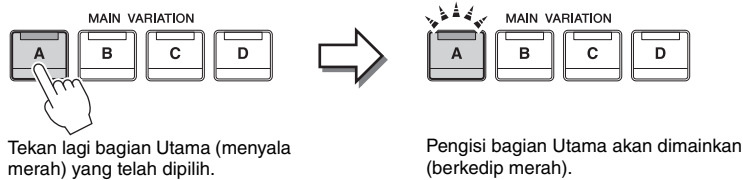
Jika Anda menekan tombol ENDING [I] saat Gaya sedang dimainkan, sebuah pengisi secara otomatis akan dimainkan sebelum ENDING [I].

## Mengubah Variasi (Bagian) Selama Playback Gaya

Setiap gaya menyediakan empat macam bagian Utama, empat bagian Pengisi, dan bagian Istirahat. Dengan menggunakan bagian-bagian ini secara efektif, dengan mudah Anda dapat membuat bunyi permainan jadi lebih dinamis dan profesional. Bagian ini dapat diubah semaunya saat Gaya sedang dimainkan.

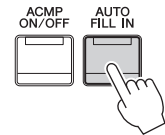
### ■ MAIN VARIATION [A] – [D]

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



### Menambahkan Pengisi saat mengubah bagian Utama (tombol [AUTO FILL IN])

Bila tombol [AUTO FILL IN] diaktifkan, menekan salah satu tombol Utama [A] – [D] saat Anda bermain secara otomatis memainkan bagian pengisi.



### ■ [—/—] (BREAK)

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



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

- **Merah:** Bagian saat ini telah dipilih.
- **Merah (berkedip):** Bagian akan dimainkan berikutnya, setelah bagian yang saat ini dipilih.  
\* Lampu tombol Utama [A] – [D] juga berkedip merah.
- **Hijau:** Bagian berisi data namun saat ini tidak dipilih.
- **Mati:** Bagian tidak berisi data dan tidak dapat dimainkan.

## Memainkan Gaya Secara Otomatis bersama Kemajuan Akor Sendiri (Pengulang Akor)

Biasanya, sambil memainkan bersama Gaya, Anda memainkan akor di bagian akor keyboard. Walau demikian, dengan menggunakan fungsi Pengulang Akor, Anda dapat merekam kemajuan akor yang ingin Anda mainkan, dan Gaya dapat dimainkan kembali secara berulang dengan merespons data kemajuan akor. Misalnya, jika Anda memainkan akor C, F, G dan C secara berurutan dan merekamnya, Gaya akan berulang dan terus dimainkan sebagai “C / F / G / C → C / F / G / C ...” —tanpa Anda perlu memainkan akor di bagian akor keyboard. Hal ini memperluas kemampuan permainan Anda, dengan memungkinkan Anda bebas bermain dengan tangan kanan dan kiri.

Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian “ChordLooper” (Pengulang Akor) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

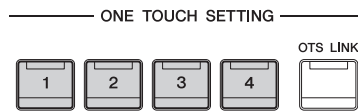
## Memanggil Pengaturan Panel yang Sesuai untuk Gaya Saat Ini (Pengaturan Satu Sentuhan)

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

**1 Pilih sebuah Gaya yang diinginkan (langkah 1 – 2 pada halaman 57).**

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

Selain memanggil langsung semua pengaturan (Suara, efek, dsb.) yang cocok dengan Gaya saat ini, fitur ini juga secara otomatis mengaktifkan ACMP dan SYNC START, sehingga Anda dapat segera mulai memainkan Gaya tersebut.



### Mengonfirmasi Isi Pengaturan Satu Sentuhan

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

#### CATATAN

Warna abu-abu untuk nama Suara menunjukkan bahwa bagian Suara yang bersangkutan saat ini dinonaktifkan.

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

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

### Secara otomatis mengubah Pengaturan Satu Sentuhan dengan Bagian Utama

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



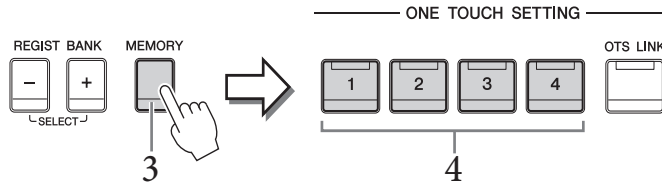
#### CATATAN

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

## Mengingat pengaturan orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan

Anda dapat mengingat pengaturan panel orisinal ke Pengaturan Satu Sentuhan. Pengaturan Satu Sentuhan yang baru dibuat akan disimpan di tab Pengguna sebagai Gaya Pengguna, dan Anda dapat memanggil Pengaturan Satu Sentuhan sebagai bagian dari file Gaya.

- 1 Pilih Gaya yang ingin diingat oleh Pengaturan Satu Sentuhan.
- 2 Buat pengaturan panel yang diinginkan, seperti pengaturan untuk Suara dan Efek.
- 3 Tekan tombol [MEMORY] pada REGISTRATION MEMORY.



- 4 Tekan salah satu tombol ONE TOUCH SETTING [1] - [4].  
Sebuah pesan akan mengonfirmasi Anda untuk menyimpan pengaturan panel.
- 5 Sentuh [Yes] untuk memanggil tampilan Pemilihan Gaya buat menyimpan data Anda, kemudian simpan pengaturan saat ini sebagai Gaya Pengguna.  
Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat halaman 32.

### **CATATAN**

Untuk membatalkan operasi ini, sentuh [No].

### **PEMBERITAHUAN**

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

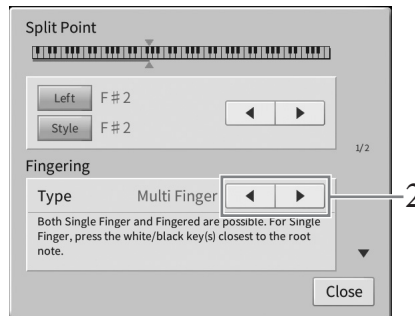
# Mengubah Jenis Penjarian Akor

Anda dapat mengubah jenis Penjarian Akor sesuai dengan gaya permainan Anda.





## 1 Panggil jendela Titik Pisah/Penjarian: [Menu] → [Split&Fingering].

### CATATAN

Jendela Titik Pisah/Penjarian dapat dipanggil juga dengan menahan ilustrasi keyboard pada tampilan Awal.



## 2 Sentuh [◀]/[▶] untuk memilih Jenis Penjarian yang diinginkan.

<p><b>Single Finger</b></p>	<p>Ini memungkinkan Anda memainkan akor dengan mudah dalam rentang pengiring pada keyboard hanya dengan satu, dua, atau tiga jari. Jenis ini hanya tersedia untuk playback Gaya.</p> <p><b>C</b>   <b>Akor mayor</b>            Tekan kunci nada dasar saja.</p> <p><b>Cm</b>   <b>Akor minor</b>            Tekan kunci nada dasar dan kunci hitam secara bersamaan ke kirinya.</p> <p><b>C7</b>   <b>Akor ketujuh</b>            Tekan kunci nada dasar dan kunci putih secara bersamaan ke kirinya.</p> <p><b>Cm7</b>   <b>Akor ketujuh minor</b>            Tekan kunci nada dasar dan kunci putih serta hitam secara bersamaan ke kirinya.</p>
<p><b>Multi Finger</b></p>	<p>Secara otomatis mendeteksi penjarian akor Single Finger atau Fingered, sehingga Anda dapat menggunakan salah satu jenis penjarian tanpa harus mengubah jenis penjarian.</p>
<p><b>Fingered</b></p>	<p>Memungkinkan Anda mengatur sendiri penjarian untuk akor Anda pada bagian akor di keyboard, sementara instrumen menyediakan komposisi irama, bass, dan pengiring akor yang sesuai dalam Gaya yang dipilih. Jenis Fingered mengenali beragam jenis akor yang dicantumkan pada bagian “Split&amp;Fingering” di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9) dan dapat dilihat dengan menggunakan fungsi Tutor Akor yang dipanggil melalui [Menu] → [ChordTutor].</p>
<p><b>Fingered On Bass</b></p>	<p>Menerima penjarian yang sama dengan Fingered, namun not terendah yang dimainkan di bagian Akor pada keyboard digunakan sebagai not bass, sehingga memungkinkan Anda memainkan akor “on bass”. (Di mode Fingered, nada dasar akor selalu digunakan sebagai not bass.)</p>
<p><b>Full Keyboard</b></p>	<p>Mendeteksi akor di seluruh rentang kunci. Akor 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 akor dengan tangan kanan Anda, atau memainkan akor dengan tangan kiri Anda dan melodi dengan tangan kanan Anda.</p>



<b>AI Fingered</b>	<p>Pada dasarnya sama dengan Fingered, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan akor (berdasarkan akor yang dimainkan sebelumnya, dsb.).</p> <p><b>CATATAN</b> Hanya di Piano Room, permainan Anda di bagian Akor menghasilkan bunyi Suara yang dipilih serta pengiringnya.</p>
<b>AI Full Keyboard</b>	<p>Bila menggunakan jenis penjarian tingkat lanjut ini, instrumen secara otomatis akan membuat pengiring yang sesuai sementara Anda memainkan apa saja, di mana saja di keyboard dengan dua tangan. Anda tidak perlu memikirkan penentuan akor Gaya. Walaupun jenis AI Full Keyboard dimaksudkan untuk digunakan bersama banyak lagu, beberapa aransemen mungkin tidak cocok digunakan bersama fitur ini. Jenis ini mirip dengan Full Keyboard, dengan pengecualian kurang dari tiga not yang dapat dimainkan untuk menunjukkan akor (berdasarkan akor yang dimainkan sebelumnya, dsb.). Akor ke-9, ke-11, dan ke-13 tidak dapat dimainkan. Jenis ini hanya tersedia untuk playback Gaya.</p>




































**CATATAN**

Bila Area Deteksi Akor diatur ke "Upper" (lihat di bawah), maka hanya "Fingered\*" yang tersedia. Jenis ini pada dasarnya sama seperti "Fingered," hanya saja "1+5," "1+8" dan Penyembunyian Akor tidak tersedia.

**Menetapkan Akor dengan Tangan Kanan Anda untuk Playback Gaya (Mengubah Area Deteksi Akor)**  
 Dengan mengubah Area Deteksi Akor dari bagian tangan kiri ("Lower") ke bagian tangan kanan ("Upper"), Anda dapat memainkan bagian bass dengan tangan kiri Anda sambil menggunakan tangan kanan untuk mengontrol playback Gaya. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian "Split&Fingering" di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Akor

Bagi pengguna yang tidak biasa dengan akor, bagan praktis ini menyediakan akor umum sebagai referensi cepat untuk Anda. Karena ada banyak akor berguna dan banyak cara untuk menggunakannya dalam musik, lihatlah buku akor yang tersedia secara komersial untuk mengetahui detailnya lebih jauh. ★ Menunjukkan not nada dasar.

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

# 5 Playback Lagu

## – Memainkan dan Mempraktikkan Lagu –

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

Ada dua macam Lagu yang dapat direkam dan dimainkan kembali pada instrumen ini: Lagu MIDI dan Lagu Audio.



### • Lagu MIDI

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

### • Lagu Audio

Lagu Audio adalah rekaman dari suara yang dibuat sendiri. Data ini direkam dalam cara yang sama dengan yang digunakan pada perekam suara, dsb. Data audio dalam format WAV atau MP3 dapat dimainkan kembali pada instrumen ini persis seperti memainkannya pada ponsel cerdas atau pemutar musik portabel Anda, dsb.

Ketersediaan fungsi berbeda-beda antara Lagu MIDI dan Lagu Audio. Dalam bab ini, ikon berikut menunjukkan apakah penjelasan berlaku untuk masing-masing Lagu MIDI atau Lagu Audio.

Misalnya:   ... Menunjukkan penjelasan hanya berlaku untuk Lagu MIDI.

## Playback Lagu

MIDI

Audio

Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut.

- Lagu Preset (Lagu MIDI)
- Lagu rekaman Anda sendiri (lihat halaman 75 untuk mengetahui instruksi tentang perekaman)
- Lagu yang tersedia secara komersial: File MIDI dalam format SMF (Standard MIDI File), file Audio dalam format WAV atau MP3.

WAV	Laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo
MP3	MPEG-1 Audio Layer-3: Laju sampel 44,1/48,0 kHz, 128 – 320 kbps dan laju bit bervariasi, mono/stereo

### CATATAN

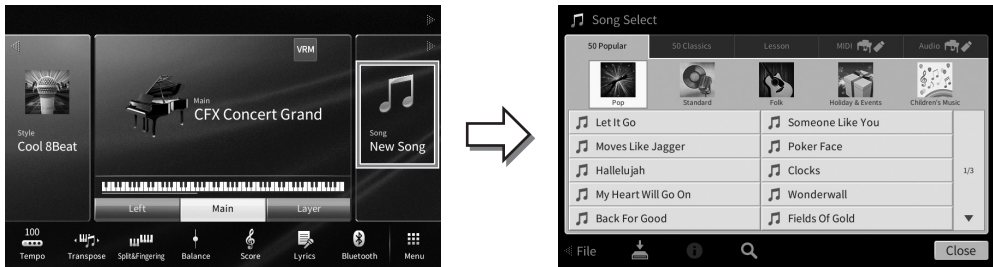
Untuk informasi tentang format MIDI yang kompatibel, lihat halaman 8.

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

### CATATAN

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

# 1 Pada tampilan Awal, sentuh nama Lagu untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu.



# 2 Sentuh Lagu yang diinginkan pada tampilan untuk memilihnya.

Lagu Preset dapat dipilih dari salah satu tab berikut:

- **50 Popular:** Beragam Lagu pop yang dibagi menjadi sejumlah kategori
- **50 Classics:** Beragam Lagu klasik yang disertakan dalam “50 Classical Music Masterpiece” (Buku musik)
- **Lesson:** Beragam Lagu yang cocok untuk latihan piano

Lagu yang Anda rekam atau lagu yang tersedia secara komersial dapat dipilih dari salah satu tab berikut:

- **MIDI** : Memanggil tampilan daftar Lagu MIDI
- **Audio** : Memanggil tampilan daftar Lagu Audio

### CATATAN

- Folder “PianoRoom” dalam tab Pengguna (MIDI) berisi Lagu yang telah direkam di Piano Room (halaman 48).
- Pada tampilan Pemilihan Lagu atau tampilan Awal, Anda dapat membedakan format data Lagu Audio melalui ikon yang ditampilkan di sebelah nama Lagu. Jika dalam format MP3, maka “MP3” akan muncul dalam ikon tersebut, dan jika format WAV, maka tidak ada yang ditampilkan.

### Melihat informasi Lagu Audio

Bila Lagu Audio telah dipilih, menyentuh **i** (informasi) pada tampilan Pemilihan Lagu akan memanggil jendela Informasi Lagu yang menampilkan judul Lagu, nama artis, dsb.

# 3 Kembali ke tampilan Awal, sentuh [▶] di bagian kanan atas untuk memperluas area Lagu, kemudian sentuh [▶/||] (Mainkan/Jeda) untuk memulai playback.



Di sini dan di langkah berikutnya, operasi di area Lagu tampilan Awal dapat dikontrol melalui tombol SONG CONTROL (halaman 68).

### Mengantre Lagu berikutnya untuk playback (hanya Lagu MIDI)

Saat sebuah Lagu MIDI sedang dimainkan, Anda dapat mengantrekan Lagu MIDI berikutnya untuk playback. Hal ini memudahkan untuk merangkainya ke Lagu berikutnya dengan mulus selama bermain di panggung. Pilih Lagu yang ingin Anda mainkan berikutnya dalam tampilan Pemilihan Lagu, saat sebuah Lagu sedang dimainkan. Ikon [Next] muncul di sebelah kanan nama Lagu yang bersangkutan. Untuk membatalkan pengaturan ini, sentuh ikon [Next].

## 4 Sentuh [■] (Stop) untuk menghentikan playback.

### Pengoperasian Kontrol Lagu

Untuk mengontrol playback Lagu, Anda dapat menggunakan tombol-tombol di layar yang dipanggil dengan menyentuh [▶] di area Lagu tampilan Awal, atau menggunakan tombol SONG CONTROL pada panel.

#### Tampilan Awal



#### Tombol SONG CONTROL



Ingat, tidak seperti halnya pengoperasian tombol panel tertentu, Anda tidak dapat menyentuh dua tombol secara bersamaan pada tampilan.

#### CATANAN

- Untuk mengetahui instruksi tentang menyesuaikan tempo, lihat halaman 39 untuk Lagu MIDI, dan halaman 74 untuk Lagu Audio.
- Untuk informasi tentang [●] (Rec), lihat halaman 75.

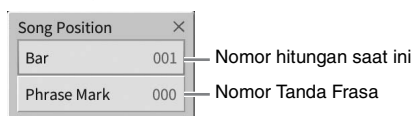
#### ■ Jeda

Tekan (atau sentuh) [▶/||] (Mainkan/Jeda) selama playback. Menekannya lagi akan melanjutkan playback Lagu dari posisi saat ini.

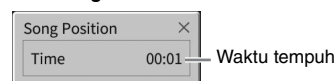
#### ■ Mundur/Maju Cepat

Tekan (atau sentuh) [◀◀] (Mundur) atau [▶▶] (Maju cepat) selama playback atau saat Lagu dihentikan. Menekan salah satu tombol sekali akan memindah satu hitungan mundur/maju untuk Lagu MIDI, atau satu detik untuk Lagu Audio. Menahan salah satu tombol akan menggulir mundur/maju terus-menerus. Bila Anda menekan (atau menyentuh) [◀◀] (Mundur) atau [▶▶] (Maju cepat), sebuah tampilan pengaturan akan muncul menampilkan posisi saat ini untuk Lagu.

#### Untuk Lagu MIDI



#### Untuk Lagu Audio



Nomor Tanda Frasa hanya muncul bila Lagu MIDI berisi beberapa Tanda Frasa yang dipilih. Anda dapat memilih untuk memundurkan/memajukan Lagu dengan cepat di unit "Bar" atau "Phrase Mark" dengan menyentuh tampilan pengaturan terlebih dahulu.

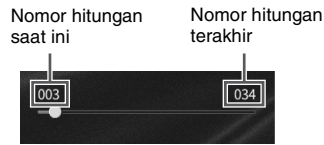
## CATATAN

- Jendela pop-up yang disebutkan di sini tidak muncul bila Anda memundurkan atau memajukan cepat sebuah Lagu MIDI yang mempunyai Tanda Frasa atau Lagu Audio dengan menyentuh tampilan.
- Tanda Frasa adalah penanda yang telah diprogram dalam data Lagu MIDI tertentu, yang menetapkan lokasi tertentu dalam Lagu tersebut.

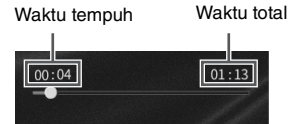
### Memindah Posisi Playback Lagu

Dalam area Lagu (bila telah diperluas) pada tampilan Awal, posisi saat ini untuk playback Lagu akan ditampilkan. Posisi ini dapat dimajukan atau dimundurkan dengan memindah slider pada tampilan.

#### Bila dipilih Lagu MIDI:

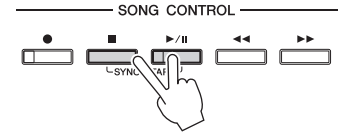


#### Bila dipilih Lagu Audio:



## ■ Sinkronisasi Mulai (Lagu MIDI)

Anda dapat memulai playback Lagu MIDI dengan praktis begitu Anda mulai memainkan keyboard. Saat playback berhenti, tahan tombol SONG CONTROL [■] (Stop) dan tekan tombol [▶/||] (Mainkan/Jeda). Untuk membatalkan fungsi Sinkronisasi Mulai, ulangi operasi yang sama.



## CATATAN

Anda juga dapat mengaktifkan fungsi Sinkronisasi Mulai dengan menahan [▶/||] (Mainkan/Jeda) dalam area Lagu (bila telah diperluas) tampilan Awal.

## Menampilkan Notasi Musik (Skor)

MIDI

Audio

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

1 Pilih sebuah Lagu MIDI (langkah 1 – 2 pada halaman 67).

2 Panggil tampilan Skor melalui [Menu] → [Score].

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




Untuk mengubah halaman.

Untuk mengubah pengaturan tampilan Skor.

## CATATAN

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

## Mengubah Ukuran Skor/Menampilkan Lirik dalam Skor

Dengan menyentuh  (Setelan Tampilan) yang diperlihatkan pada bagian kanan bawah tampilan, Anda dapat mengubah pengaturan tampilan Skor, seperti mengubah ukuran skor, atau menampilkan nama not atau lirik dalam skor, dan seterusnya. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Skor, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

### CATATAN

Lirik hanya dapat ditampilkan bila Lagu MIDI berisi data lirik.

## Menampilkan Lirik

MIDI

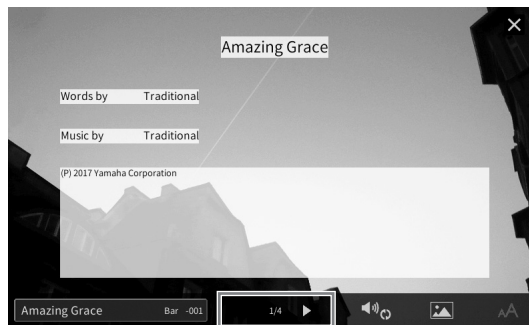
Audio

Bila Lagu yang dipilih berisi data lirik (untuk Lagu Audio, hanya format MP3 yang kompatibel), Anda dapat melihatnya pada tampilan instrumen selama playback.

**1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 2 pada halaman 67).**

**2 Panggil tampilan Lirik melalui [Menu] → [Lyrics].**

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



Untuk mengubah halaman.

### CATATAN

Lirik dapat ditampilkan pada monitor eksternal atau televisi (halaman 108).

Untuk mengetahui detail tentang tampilan Lirik, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

### Menampilkan Teks

Baik sebuah Lagu dipilih atau tidak, Anda dapat melihat file teks (.txt) yang dibuat dengan menggunakan komputer pada tampilan instrumen ([Menu] → [TextViewer]). Fitur ini memungkinkan beragam kemudahan yang berguna, seperti menampilkan lirik, nama akor, dan not teks. Untuk mengetahui detail tentang tampilan Teks, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

# Praktik Satu Tangan dengan Fungsi Panduan


MIDI

Audio

Anda dapat membungkam bagian tangan kanan untuk mencoba mempraktikkan sendiri bagian tersebut. Penjelasan di sini berlaku saat Anda mempraktikkan bagian tangan kanan dengan “Follow Lights” pada fungsi Panduan. Lampu panduan menunjukkan not-not yang harus Anda mainkan dan kapan harus memainkannya. Anda juga dapat mempraktikkan dengan kemampuan sendiri — karena pengiring akan menunggu Anda untuk memainkan not dengan benar.

## CATATAN

Bila tombol [ACMP ON/OFF] diaktifkan, lampu panduan untuk bagian tangan kiri tidak akan berfungsi. Jika perlu, nonaktifkan tombol [ACMP ON/OFF] saat menggunakannya.

- 1 Pilih sebuah Lagu MIDI dan panggil tampilan Skor (halaman 69).
- 2 Sentuh  (Pengaturan Playback) untuk memanggil menu Pengaturan Playback.




## CATATAN

Pengaturan Playback juga dapat dikontrol dari tampilan Awal dan tampilan Lirik.

- 3 Sentuh [Guide] untuk mengaktifkannya.
- 4 Sentuh [Right] untuk menonaktifkan bagian tangan kanan.  
Bagian tangan kanan dibungkam dan Panduan untuk bagian tangan kanan diaktifkan.

## CATATAN

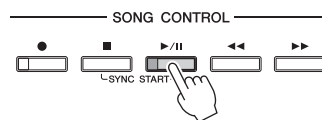
Biasanya, Ch 1 ditetapkan ke [Right], Ch 2 ditetapkan ke [Left], dan Ch 3 – 16 ditetapkan ke [Extra], namun Anda dapat mengubah kanal mana yang akan ditetapkan ke bagian tangan kanan atau kiri melalui [Menu] → [SongSetting] → [Part Ch]. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan setiap kanal dari tampilan Mixer (halaman 97).

- 5 Tekan tombol SONG CONTROL [/||] (Mainkan/Jeda) untuk memulai playback.

Praktikkan bagian tangan kanan sesuai Anda bersama lampu panduan. Playback bagian Kiri dan Ekstra akan menunggu Anda memainkan not dengan benar.

## CATATAN

Lampu-lampu panduan ini menyala merah untuk kunci putih dan menyala hijau untuk kunci hitam.



Setelah Anda selesai mempraktikkan, sentuh [Guide] untuk menonaktifkan fungsi Panduan.

### Fungsi panduan lainnya

Selain fungsi “Follow Lights” yang dijelaskan di atas, ada beberapa fungsi lain di fitur Panduan, untuk mempraktikkan pengaturan waktu memainkan kunci (mode Any Key), untuk Karaoke atau untuk mempraktikkan lagu dengan kecepatan sendiri (Your Tempo). Anda dapat memilih fungsi melalui [Menu] → [SongSetting] → [Guide] → [Type].

Untuk informasi selengkapnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Playback Pengulangan

MIDI

Audio



Fungsi Pengulangan Lagu dapat digunakan untuk memainkan sebuah Lagu berulang-ulang atau rentang hitungan tertentu dalam sebuah Lagu. Fungsi ini dikontrol dalam area Lagu (bila telah diperluas) pada tampilan Awal dan berguna untuk mempraktikkan berulang-ulang frasa yang sulit dimainkan.

### CATATAN


Bila telah memilih Lagu MIDI, Anda dapat mengontrol juga Playback Pengulangan pada menu Pengaturan Playback yang dipanggil dari tampilan Skor atau tampilan Lirik (halaman 71).





## Memainkan Keseluruhan Lagu Berulang-ulang

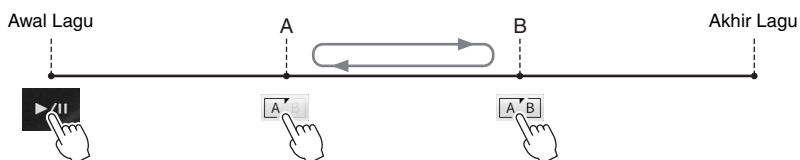
Untuk mengulangi seluruh Lagu, aktifkan  (Pengulangan A-B) di tampilan dan mulai playback Lagu. Untuk membatalkan Playback Pengulangan, nonaktifkan  (Pengulangan A-B).

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

- 1 Pilih sebuah Lagu (langkah 1 – 2 pada halaman 67).
- 2 Sentuh  (Mainkan/Jeda) untuk memulai playback.
- 3 Tetapkan rentang pengulangan.

Bila playback mencapai titik yang ingin Anda tetapkan sebagai titik mulai (A), aktifkan  (Pengulangan A-B). Bila playback mencapai titik yang ingin Anda tetapkan sebagai titik penutup (B), sentuh lagi  (Pengulangan A-B). Rentang dari Titik A ke Titik B akan dimainkan berulang-ulang. Untuk Lagu MIDI, akan ditambahkan pendahuluan otomatis (untuk membantu memandu Anda ke dalam frasa) sebelum Titik A.





**CATATAN**

- Bila Anda ingin mengulang dari atas lagu ke tengah lagu:
  1. Aktifkan ikon Pengulangan A-B, kemudian mulai playback Lagu.
  2. Sentuh ikon Pengulangan A-B pada titik penutup yang diinginkan (B).
- Menetapkan Titik A saja akan mengakibatkan playback pengulangan antara Titik A dan akhir Lagu.

**4 Sentuh [■] (Stop) untuk menghentikan playback.**

Posisi Lagu akan dikembalikan ke Titik A.

Setelah mempraktikkan, nonaktifkan [A-B] (Pengulangan A-B).

**Menetapkan rentang pengulangan saat Lagu dihentikan**

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

**Memainkan Beberapa Lagu Berulang-ulang**

Anda dapat memainkan beberapa lagu berulang-ulang. Pilih “All” atau “Random” di “Repeat Mode” ([Menu] → [SongSetting] → [Play]), kemudian sentuh [▶/■] (Mainkan/Jeda) untuk memulai playback. Semua Lagu yang telah disimpan di folder yang ditetapkan akan dimainkan baik berulang-ulang secara berurutan atau secara acak. Untuk mengatur ulang pengaturan pengulangan, pilih “Off” di “Repeat Mode”.

**Menyesuaikan Titinada dalam Seminada (Pergeseran Titinada)**

MIDI Audio

Seperti fungsi Transpose (halaman 41) pada Lagu MIDI, titinada Lagu Audio di flash-drive USB dapat disesuaikan dalam interval seminada (dari -12 hingga 12) pada tampilan Awal.

**1 Hubungkan flash-drive USB berisi Lagu Audio ke terminal [USB TO DEVICE].**

**CATATAN**

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

**2 Pilih sebuah Lagu Audio (langkah 1 – 2 pada halaman 67).**

**3 Di area Lagu (bila telah diperluas) pada tampilan Awal, sentuh [0] (Pergeseran Titinada) untuk memanggil jendela Pengaturan.**

**CATATAN**

Pergeseran Titinada tidak dapat diterapkan pada file MP3 dengan laju sampel 48,0 kHz.




#### 4 Atur nilainya dengan menyentuh [◀]/[▶].

### Menyesuaikan Kecepatan Playback (Bintang Waktu)

MIDI

Audio

Seperti penyesuaian Tempo pada Lagu MIDI (halaman 39), Anda dapat menyesuaikan kecepatan playback Lagu Audio di flash-drive USB dengan membenteng atau merapatkannya.

Caranya, pilih sebuah Lagu Audio kemudian sentuh  (Bintang Waktu) di area Lagu tampilan Awal untuk memanggil jendela Pengaturan. Sentuh [◀]/[▶] di jendela ini untuk mengatur nilainya (dari 70% hingga 160%). Semakin tinggi nilainya semakin cepat temponya.



#### CATATAN


Kecepatan playback tidak dapat diubah untuk file MP3 dengan laju pengambilan sampel 48,0 kHz.

### Menyembunyikan Bagian Vokal (Penyembunyian Vokal)

MIDI

Audio

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

Untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi Penyembunyian Vokal, pilih dahulu sebuah Lagu Audio, kemudian aktifkan/nonaktifkan  (Penyembunyian Vokal) dalam area Lagu pada tampilan Awal.



#### CATATAN

- Walaupun fungsi Penyembunyian Vokal sangat efektif pada rekaman audio umumnya, suara vokal pada beberapa lagu mungkin tidak sepenuhnya disembunyikan.
- Penyembunyian vokal tidak memengaruhi Suara Input Audio (halaman 104) dari perangkat eksternal.

# 6 Perekaman Lagu

– Merekam Permainan Anda –

Instrumen ini memungkinkan Anda merekam permainan dengan dua metode berikut.

## • Perekaman MIDI

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke memori Pengguna instrumen atau flash-drive USB sebagai file SMF (format 0) MIDI. Jika Anda ingin merekam ulang bagian tertentu atau mengubah Suara dan mengedit parameter lainnya, gunakan metode ini. Juga, jika Anda ingin merekam permainan ke setiap kanal satu per satu, jalankan Perekaman Multi Trek dengan metode perekaman MIDI. Karena Lagu MIDI tidak dapat dikonversi ke Lagu Audio setelah merekam (halaman 82), Anda mungkin perlu menggunakan perekaman MIDI (dengan overdubbing dan multibagian) untuk membuat dahulu sebuah aransemen kompleks yang tidak dapat Anda mainkan langsung, kemudian mengubahnya jadi Lagu Audio. Instrumen ini memungkinkan Anda merekam sekitar 3 MB per Lagu.

## • Perekaman Audio

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke memori Pengguna instrumen atau flash-drive USB sebagai file Audio. Karena disimpan dalam format WAV stereo dengan resolusi kualitas CD biasa (44,1 kHz/16 bit) secara default, maka file dapat dikirim ke dan dimainkan pada pemutar musik portabel dengan menggunakan komputer. Input suara dari jack [MIC/LINE IN], jack [AUX IN], dsb. juga direkam, jadi Anda dapat merekam suara nyanyian melalui mikrofon atau suara yang dimainkan kembali pada perangkat audio yang dihubungkan. Format file dapat diubah menjadi MP3 melalui [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → [Audio Rec Format]. Instrumen ini memungkinkan Anda merekam hingga 80 menit per rekaman tunggal.

### **CATATAN**

Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat “MIDI Basics” (Dasar-dasar MIDI) pada situs web (halaman 9).

## Prosedur Dasar untuk Merekam (Perekaman MIDI/Audio)

Sebelum merekam, pastikan pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Suara/Gaya (untuk Perekaman MIDI dan Perekaman Audio) dan koneksi mikrofon (hanya untuk Perekaman Audio, jika Anda ingin merekam vokal Anda). Bila perlu, hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE], khususnya jika Anda ingin menjalankan Perekaman Audio.

### **CATATAN**

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

### **Sebelum memulai Perekaman Audio:**

Dalam Perekaman Audio, data permainan secara otomatis disimpan ke flash-drive USB atau memori Pengguna selagi perekaman. Jika Anda ingin memainkan data ke flash-drive USB, hubungkan flash-drive USB ke terminal [USB TO DEVICE] terlebih dahulu. Jika tidak dihubungkan, data yang telah direkam secara otomatis disimpan ke memori Pengguna.

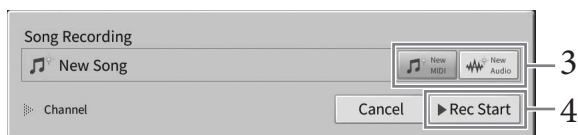
- 1 **Buatlah pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Suara dan Gaya.**
- 2 **Pada tampilan Awal, sentuh [▶] di bagian kanan atas untuk memperluas area Lagu, kemudian sentuh [●] (Rec) untuk memanggil jendela Perekaman Lagu.**



**CATATAN**

- Jendela Perekaman Lagu juga dapat dipanggil dengan menekan tombol SONG CONTROL [●] (Rec). Di sini dan di langkah berikutnya, operasi di area Lagu tampilan Awal dapat dikontrol melalui tombol SONG CONTROL (halaman 68).
- Isi jendela Perekaman Lagu berbeda-beda, bergantung pada pengaturan panel.

- 3 **Sentuh [New MIDI] atau [New Audio] untuk memilih jenis perekaman yang diinginkan.**



Jika Anda ingin membatalkan rekaman, sentuh [Cancel] di tampilan atau tekan tombol SONG CONTROL [●] (Rec).

**CATATAN**

[Overwrite MIDI] hanya muncul bila Lagu MIDI telah dipilih sebelum memulai perekaman.

- 4 **Mulai Merekam.**

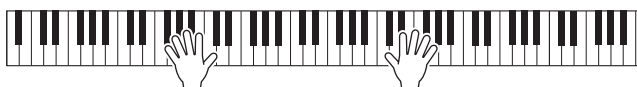
Pada Perekaman MIDI, Anda dapat memulai perekaman dengan memainkan keyboard atau menyentuh [Rec Start]. Dengan Perekaman Audio, mulai perekaman dengan menyentuh [Rec Start].

Anda juga dapat memulai perekaman dengan menekan tombol SONG CONTROL [▶/||] (Mainkan/Jeda).

**Penetapan Bagian ke Kanal (Perekaman MIDI)**

Pada Perekaman MIDI, Anda dapat merekam permainan ke setiap kanal satu per satu (halaman 80). Bila Anda menjalankan Perekaman MIDI tanpa menetapkan bagian sebagaimana dijelaskan di sini, bagian-bagian keyboard akan direkam ke kanal 1 – 3 dan bagian Gaya akan direkam ke kanal 9 – 16.

- 5 **Mainkan keyboard.**




- 6 Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [■] (Stop) pada tampilan Awal untuk menghentikan perekaman.



- 7 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [▶/||] (Mainkan/Jeda).

- 8 Simpan permainan yang telah direkam.

#### ■ Dalam Perekaman MIDI

Setelah perekaman,  (Simpan) akan muncul dalam area Lagu pada tampilan Awal. Ikon ini menunjukkan bahwa ada data yang telah direkam namun belum disimpan.

#### **PEMBERITAHUAN**

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


- 8-1 Pada tampilan Awal, sentuh  (Simpan) yang diperlihatkan di area Lagu.

Tampilan Pemilihan Lagu muncul untuk memilih tempat tujuan menyimpan Lagu yang telah direkam.

- 8-2 Simpan data yang telah direkam sebagai file dengan mengikuti instruksi pada halaman 32, langkah 2 – 5.

Lagu MIDI dapat disimpan ke  (tab Lagu MIDI Pengguna).

#### ■ Dalam Perekaman Audio

Karena file Lagu Audio secara otomatis disimpan ke flash-drive USB atau memori Pengguna saat perekaman, maka operasi Simpan tidak diperlukan. Lagu Audio yang telah direkam akan muncul dalam  (tab Lagu Audio Pengguna) pada tampilan Pemilihan Lagu. Jika diinginkan, ganti nama file dengan mengikuti instruksi pada halaman 33.

#### **Merekam Ulang Bagian Tertentu Lagu MIDI**

Anda dapat merekam ulang bagian tertentu dari Lagu MIDI yang telah direkam. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian “SongSetting” (Pengaturan Lagu) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Merekam Bagian Tangan Kanan dan Kiri, atau Gaya dan Melodi (Perekaman MIDI) Secara Terpisah

Dengan Perekaman MIDI, Anda dapat membuat Lagu MIDI dengan merekam setiap bagian (atau kanal) secara terpisah, sehingga memungkinkan Anda membuat suatu komposisi lengkap yang mungkin sulit untuk dimainkan secara live. Misalnya, Anda dapat merekam bagian tangan kanan terlebih dahulu kemudian merekam bagian tangan kiri sambil mendengarkan bagian tangan kanan yang sudah direkam, atau Anda dapat merekam playback Gaya terlebih dahulu kemudian merekam melodi sambil mendengarkan playback Gaya yang sudah direkam.

Di sini, Anda akan mempelajari cara merekam bagian tangan kanan/kiri atau bagian Gaya/melodi secara terpisah. Bagian keyboard direkam ke kanal-kanal ini: Masing-masing, Utama ke kanal 1, Kiri ke kanal 2 dan Lapisan ke kanal 3, dan bagian Gaya direkam ke kanal 9 – 16. Jika Anda ingin menetapkan kanal dan bagian yang akan direkam, lihat halaman 80 untuk instruksi.

- 1 **Buat pengaturan yang diperlukan dan panggil jendela Perekaman Lagu, kemudian sentuh [New MIDI] (langkah 1 – 3 pada halaman 76).**



- 2 **Sentuh [▶] di bagian kiri “Channel” untuk memperluas area Kanal.**

- 3 **Pilih bagian pertama untuk perekaman.**

Jika Anda ingin merekam bagian tangan kanan, sentuh [Right Hand] untuk mengatur “Main” dan “Layer” ke [Rec] dan bagian lainnya ke [Off].

Jika Anda ingin merekam bagian Gaya, sentuh [Keyboard All] atau [Style All] untuk mengatur semua bagian Gaya ke [Rec] dan semua bagian keyboard ke [Off].



### CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang tombol [Keyboard All]/[Style All]/[Right Hand]/[Left Hand], lihat halaman 81.

- 4 **Mainkan keyboard untuk memulai perekaman bagian tangan kanan atau playback Gaya.**

Anda juga dapat memulai perekaman dengan menyentuh [Rec Start] atau menekan tombol SONG CONTROL [▶/||] (Mainkan/Jeda).



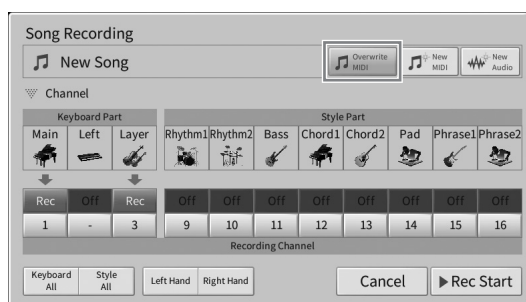
- 5 Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [■] (Stop) pada tampilan Awal untuk menghentikan perekaman.



- 6 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [▶/||] (Mainkan/Jeda).

Karena perekaman bagian tangan kanan atau bagian Gaya telah selesai, teruskan ke langkah berikutnya untuk merekam bagian tangan kiri atau melodi.

- 7 Panggil jendela Perekaman Lagu dan konfirmasi apakah [Overwrite MIDI] telah dipilih.

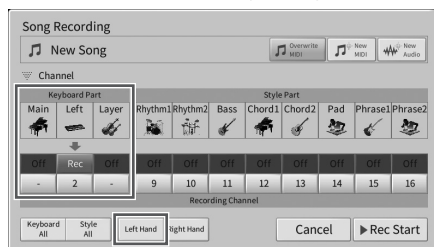


- 8 Pilih bagian berikutnya untuk perekaman.

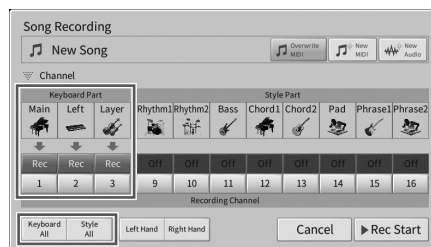
Jika Anda ingin merekam bagian tangan kiri, sentuh [Left Hand] untuk mengatur “Left” ke [Rec] dan bagian lainnya ke [Off].

Jika Anda ingin merekam melodi, sentuh [Keyboard All] atau [Style All] untuk mengatur bagian keyboard yang diinginkan ke [Rec] dan semua bagian Gaya ke [Off].

Untuk merekam bagian tangan kiri



Untuk merekam melodi



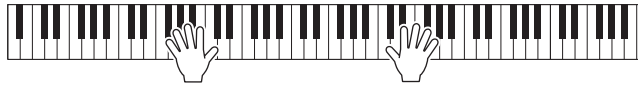
### PEMBERITAHUAN

Data yang telah direkam sebelumnya akan ditimpa jika Anda mengatur kanal yang memiliki data yang sudah direkam [Rec].

### CATATAN

- Bila bagian [Left] dinonaktifkan pada tampilan Awal, menyentuh [Left Hand] di sini akan mengubah “Main” dan “Layer” ke [Rec]. Dalam hal ini, Anda dapat merekam menggunakan Suara yang sama dengan yang Anda rekam di langkah 3 – 5, namun merekamnya ke kanal lain (halaman 81).
- Jika Anda ingin membatalkan rekaman, sentuh [Cancel] di tampilan atau tekan tombol SONG CONTROL [●] (Rec) sebelum beralih ke langkah berikutnya.

- 9 **Mainkan keyboard untuk memulai perekaman bagian tangan kiri atau melodi.**  
Anda juga dapat memulai perekaman dengan menyentuh [Rec Start] atau menekan tombol SONG CONTROL [▶/■] (Mainkan/Jeda).



- 10 **Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [■] (Stop) pada tampilan Awal untuk menghentikan perekaman.**
- 11 **Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [▶/■] (Mainkan/Jeda).**
- 12 **Simpan permainan yang telah direkam (langkah 8 pada halaman 77).**

## Merekam ke Kanal Tertentu (Perekaman MIDI)

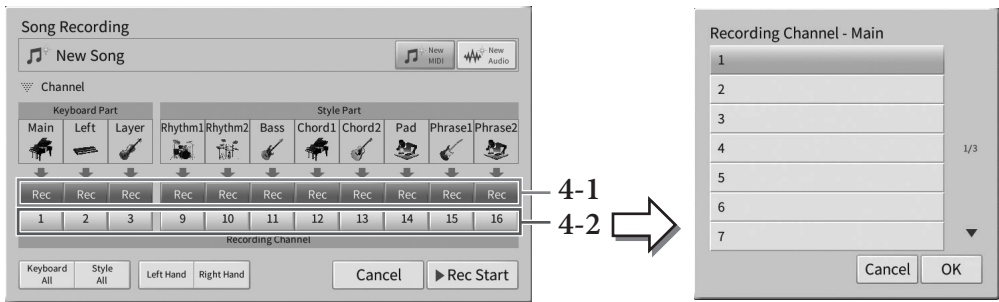
Lagu MIDI terdiri dari 16 kanal dan secara umum, bagian keyboard ditetapkan ke kanal 1 – 3, dan bagian Gaya seperti irama dan bass ditetapkan ke kanal 9 – 16. Pada perekaman MIDI, Anda dapat membuat Lagu MIDI dengan merekam setiap bagian ke kanal yang diinginkan satu per satu.

- 1 **Buat pengaturan yang diperlukan dan panggil jendela Perekaman Lagu, (langkah 1 – 2 pada halaman 76).**  
Jika Anda ingin merekam ulang Lagu yang ada, pilih Lagu MIDI yang diinginkan sebelum memanggil jendela Perekaman Lagu.
- 2 **Bila merekam dari baru, sentuh [New MIDI]. Saat merekam ulang Lagu MIDI yang sudah ada, konfirmasi apakah [Overwrite MIDI] telah dipilih.**



- 3 **Sentuh [▶] di sebelah kiri “Channel” untuk memperluas area Kanal.**
- 4 **Tetapkan target kanal dan bagian untuk perekaman.**
- 4-1 **Dari tampilan, atur bagian atau bagian-bagian yang ingin Anda rekam ke [Rec], dan atur semua bagian lainnya ke [Off].**
- 4-2 **Sentuh nomor kanal pada bagian(-bagian) yang Anda atur ke [Rec] di langkah 4-1. Dalam tampilan pengaturan yang muncul, tetapkan kanal (1 – 16) untuk perekaman.**





### PEMBERITAHUAN

Data yang telah direkam sebelumnya akan ditimpa jika Anda mengatur kanal untuk data yang akan direkam [Rec].

### CATATAN

- Satu kanal tidak dapat digunakan untuk merekam beberapa bagian sekaligus.
- Jika Anda ingin membatalkan rekaman, sentuh [Cancel] di tampilan atau tekan tombol SONG CONTROL [●] (Rec) sebelum beralih ke langkah 5.

Untuk membuat pengaturan dengan cepat, cukup pilih bagian keyboard ([Keyboard All], [Style All], [Left Hand] atau [Right Hand] yang berada di bagian kiri bawah).

- **[Keyboard All]:** Anda dapat mengubah semua bagian Keyboard (Utama, Kiri, dan Lapisan) [Rec] atau [Off] bersama-sama. Bagian Utama, bagian Kiri, dan bagian Lapisan akan direkam ke kanal 1 – 3 secara default.
- **[Style All]:** Anda dapat mengubah semua bagian Gaya [Rec] atau [Off] bersama-sama. Bagian Gaya akan direkam ke kanal 9 – 16 secara default.
- **[Right Hand]:** Ini dapat dipilih saat merekam bagian tangan kanan saja. Bagian Utama pada Suara akan direkam ke kanal 1, dan bagian Lapisan akan direkam ke kanal 3.
- **[Left Hand]:** Ini dapat dipilih saat merekam bagian tangan kiri saja. Bagian Kiri pada Suara akan direkam ke kanal 2. Bila bagian Kiri pada Suara dinonaktifkan, bagian Utama akan direkam ke kanal 2, dan bagian Lapisan akan direkam ke kanal 4.

## 5 Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.

Pastikan memainkan bagian(-bagian) yang Anda tetapkan di langkah 4. Anda juga dapat memulai perekaman dengan menyentuh [Rec Start] atau menekan tombol SONG CONTROL [▶/||] (Mainkan/Jeda).



## 6 Setelah Anda menyelesaikan permainan, sentuh [■] (Stop) pada tampilan Awal untuk menghentikan perekaman.



## 7 Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, sentuh [▶/||] (Mainkan/Jeda).

- 8 Rekam permainan Anda ke Kanal lain dengan mengulangi langkah-langkah 1 – 7.** Di langkah 2, konfirmasikan apakah [Overwrite MIDI] telah dipilih. Di langkah 4, pilih Kanal yang tidak berisi data yang telah direkam. Di langkah 5, mainkan keyboard sambil mendengarkan data yang telah direkam.

**CATATAN**

Saat merekam kanal lain, Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan kanal yang sudah direkam di tampilan Mixer (halaman 97).

- 9 Simpan permainan yang telah direkam (langkah 8 pada halaman 77).**

## Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio

Anda dapat mengkonversi Lagu MIDI yang telah direkam di memori Pengguna atau flash-drive USB ke Lagu Audio. Konversi dijalankan dengan memainkan kembali Lagu MIDI dan merekamnya kembali sebagai Lagu Audio. Secara default, data yang telah dikonversi akan disimpan dalam format WAV, dengan cara yang sama dengan perekaman Audio (halaman 75).

**CATATAN**

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



- 1 Panggil tampilan Pemilihan Lagu berisi Lagu MIDI yang akan dikonversi.**
- 2 Sentuh [File] untuk memanggil ikon Manajemen File.**



- 3 Beri tanda centang pada Lagu MIDI yang akan dikonversi.**

**CATATAN**

Konversi Audio hanya dapat dilakukan satu per satu.

- 4 Sentuh  (Konversi Audio) untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu untuk memilih tujuan penyimpanan.**
- 5 Tetapkan lokasi tujuan penyimpanan.** Anda dapat menambah folder baru dengan menyentuh  (Folder Baru).
- 6 Sentuh [Convert] untuk memulai konversi.**

Operasi ini akan memulai playback dan konversi dari MIDI ke audio. Jika Anda memainkan keyboard atau memasukkan sinyal audio melalui mikrofon, jack [AUX IN], dsb. selama konversi, suara ini juga akan direkam.

Bila konversi selesai, pesan yang menunjukkan bahwa konversi sedang dijalankan tidak lagi diperlihatkan dalam tampilan, dan Lagu Audio yang baru dibuat akan diperlihatkan dalam tampilan Pemilihan Lagu.

# 7 Mikrofon

– Menambahkan Efek Harmoni Vokal pada Nyanyian Anda –

Dengan menghubungkan mikrofon ke jack [MIC/LINE IN] (jack telepon mono standar), Anda dapat menikmati nyanyian bersama permainan keyboard Anda atau bersama playback Lagu. Instrumen mengeluarkan vokal Anda melalui speaker bawaan. Selain itu, secara otomatis Anda dapat menerapkan beragam efek Harmoni Vokal ke suara Anda saat bernyanyi.

## Menghubungkan Mikrofon

- 1 Sebelum menyalakan instrumen, aturlah kenop [INPUT VOLUME] ke posisi minimal.

- 2 Hubungkan mikrofon ke jack [MIC/LINE IN].

### CATATAN

Pastikan Anda mempunyai mikrofon dinamis biasa.

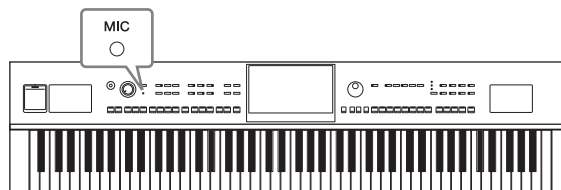
- 3 Atur sakelar [MIC/LINE] ke “MIC”.

- 4 Nyalakan instrumen.

- 5 (Jika perlu, nyalakan mikrofon.)

Sesuaikan kenop [INPUT VOLUME] saat bernyanyi ke mikrofon.

Sesuaikan kontrolnya sambil memeriksa lampu [MIC] di panel. Pastikan menyesuaikan kontrol sehingga lampu menyala hijau. Pastikan lampunya tidak menyala merah, karena ini menunjukkan tingkat input terlalu tinggi.



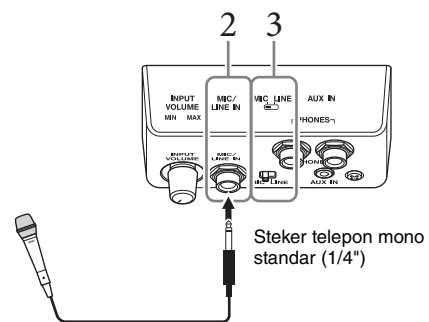
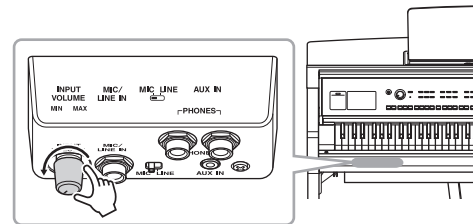
- 6 Pada tampilan Keseimbangan ([Menu] → [Balance]), sesuaikan keseimbangan volume antara suara mikrofon dan suara instrumen (halaman 42).

### Melepaskan mikrofon

1. Atur kenop [INPUT VOLUME] ke posisi minimal.
2. Lepaskan mikrofon dari jack [MIC/LINE IN].

### CATATAN

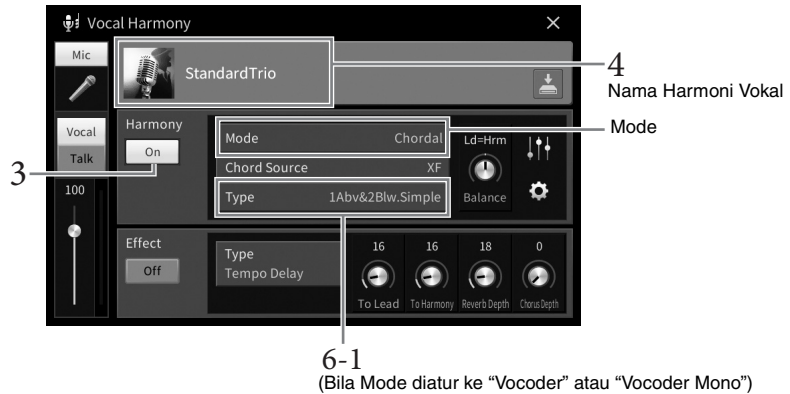
Sebelum mematikan instrumen, pastikan mengatur kenop [INPUT VOLUME] ke posisi minimal.



## Menerapkan Efek Harmoni Vokal pada Suara Anda

Fitur Harmoni Vokal memungkinkan Anda menambahkan harmoni ke suara nyanyian melalui suara mikrofon.

- 1 Hubungkan mikrofon ke instrumen (halaman 83).
- 2 Panggil tampilan Harmoni Vokal melalui [Menu] → [VocalHarmony].



### CATATAN

Tampilan yang diperlihatkan di sebelah kiri dipanggil bila Mode Harmoni diatur ke "Vocoder". Tampilan yang berbeda muncul bila Mode Harmoni diatur ke "Chordal".





- 3 Pastikan Harmoni diatur ke "On".
- 4 Sentuh nama Harmoni Vokal untuk memanggil tampilan Pemilihan Harmoni Vokal.
- 5 Pilih jenis Harmoni Vokal.

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

### Mode Harmoni

<b>Chordal</b>	Not harmoni ditentukan oleh akor yang Anda mainkan di bagian akor (dengan [ACMP ON/OFF] diaktifkan), bagian tangan kiri (dengan [ACMP ON/OFF] dinonaktifkan dan bagian Kiri diaktifkan) atau data akor sebuah Lagu.
<b>Vocoder</b>	Suara mikrofon dikeluarkan melalui not yang Anda mainkan pada keyboard atau melalui not playback Lagu.
<b>Vocoder-Mono</b>	Pada dasarnya sama dengan Vocoder. Dalam mode ini, hanya baris atau melodi not tunggal yang dapat dimainkan kembali (dengan prioritas not terakhir).

Ikon yang diperlihatkan dalam tampilan Pemilihan Harmoni Vokal menunjukkan arti berikut ini.

-  (Biru/merah muda): Jenis Harmoni Vokal mode Chordal. Secara umum, jenis ikon biru akan digunakan oleh penyanyi pria, dan ikon merah muda oleh penyanyi wanita.
-  : Jenis Harmoni Vokal mode Vocoder.
-  : Jenis Harmoni Vokal yang memiliki efek tidak biasa, misalnya suara robot.
-  (Abu-abu): Jenis Harmoni Vokal tanpa efek apa pun.

### CATATAN

Untuk mengetahui detail tentang berbagai jenis Harmoni Vokal, lihat Data List (Daftar Data) pada situs web (halaman 9).

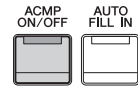
## 6 Ikuti langkah-langkah di bawah ini, sesuai dengan Jenis (dan mode) yang Anda pilih.

### ■ Jika Anda memilih jenis Chordal:

6-1 Pastikan tombol [ACMP ON/OFF] diaktifkan.

6-2 Mainkan sebuah Gaya, atau mainkan sebuah Lagu yang berisi akor.

Harmoni vokal berdasarkan akor yang dipilih untuk nyanyian Anda.



### ■ Jika Anda memilih jenis Vocoder atau Vocoder-Mono:

6-1 Bila perlu, ubah pengaturan “Keyboard” ke “Off”, “Upper”, atau “Lower”.

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

6-2 Mainkan melodi pada keyboard atau mainkan sebuah Lagu, dan menyanyilah ke mikrofon.

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

#### Fungsi yang berguna untuk Karaoke

- Lirik pada tampilan..... halaman 70
- Transpose, Pergeseran Titinada..... halaman 41, 73
- Penyembunyian Vokal..... halaman 74

## Menggunakan Fungsi Bicara

Fungsi ini memungkinkan Anda dengan cepat mengubah pengaturan mikrofon untuk berbicara atau membuat pengumuman di sela memainkan lagu.

Untuk memanggil pengaturan Bicara, sentuh [Talk] yang ada di sebelah kiri tampilan Harmoni Vokal. Untuk mengingat pengaturan Harmoni Vokal, sentuh [Vocal] dan aktifkan.



### CATATAN

Anda dapat menyesuaikan pengaturan mikrofon untuk Bicara pada tampilan Pengaturan Mikrofon yang dipanggil melalui [Menu] → [MicSetting].

Untuk mendapatkan penggunaan paling optimal atas fungsi ini, tetapkan salah satu pedal atau tombol ASSIGNABLE ke “Talk On/Off” ([Menu] → [Assignable]). Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

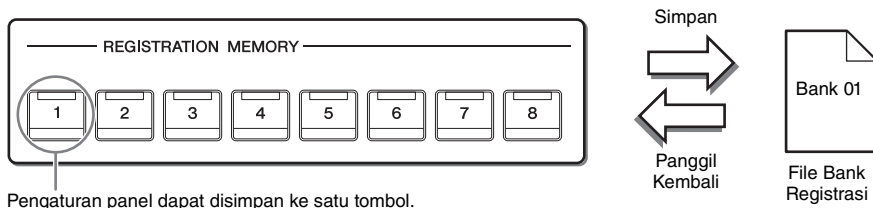
# 8 Memori Registrasi/Daftar Putar

– Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri –

Fungsi Memori Registrasi memungkinkan Anda menyimpan (atau “mendaftarkan”) pengaturan panel seperti Suara dan Gaya ke tombol Memori Registrasi, kemudian seketika memanggil kembali pengaturan panel Anda sendiri cukup dengan menekan satu tombol. Bila Anda telah menyimpan banyak data ke Memori Registrasi, gunakan Daftar Putar untuk mengelola repertoar agar Anda dapat memanggil dengan cepat Memori Registrasi yang diinginkan untuk setiap komposisi musik.

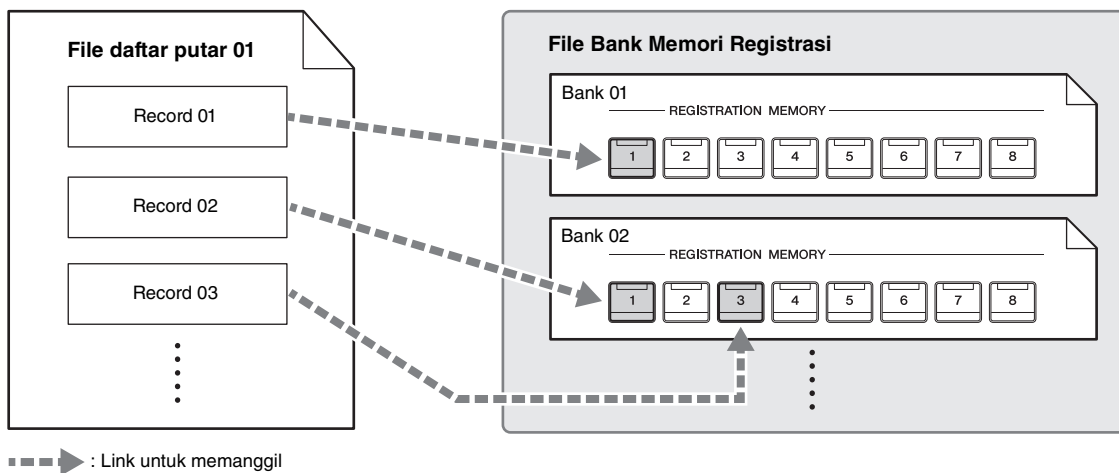
## ■ Memori Registrasi (halaman 87)

Anda dapat mendaftarkan pengaturan panel sendiri ke setiap tombol Memori Registrasi [1] – [8]. Anda juga dapat menyimpan kedelapan pengaturan panel terdaftar sebagai satu file Bank Memori Registrasi. Jika Anda sebelumnya telah memilih sebuah file Bank Memori Registrasi, Anda dapat memanggil dengan mudah pengaturan yang terdaftar cukup dengan menekan satu tombol selama permainan.



## ■ Daftar Putar (halaman 91)

Fungsi Daftar Putar memungkinkan Anda membuat daftar permainan sendiri. Daftar Putar berisi link untuk memanggil file Bank Memori Registrasi untuk setiap komposisi yang Anda mainkan. Setiap link ke Memori Registrasi disebut “Record”, dan Anda dapat menyimpan secara kolektif Record Daftar Putar sebagai satu file Daftar Putar. Setiap Record Daftar Putar dapat langsung memanggil kembali nomor Memori Registrasi yang ditetapkan dalam file Bank Memori Registrasi yang dipilih. Dengan menggunakan Daftar Putar, Anda dapat memilih file yang diinginkan saja dari sekian banyak file Bank Memori Registrasi tanpa mengubah konfigurasi file bank.



### CATATAN

Dengan mengimpor Record Pencari Musik (.mfd) yang digunakan pada piano digital Yamaha terdahulu (seperti CVP-709, 705, dsb.), Anda dapat menggunakan Record di Daftar Putar instrumen ini, persis seperti menggunakan fungsi Pencari Musik di instrumen lainnya. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian “Playlist” (Daftar Putar) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9). Untuk mengetahui detail tentang menggunakan Pencari Musik, lihat Panduan untuk Pemilik piano digital Yamaha yang berisi Record Pencari Musik yang diinginkan.

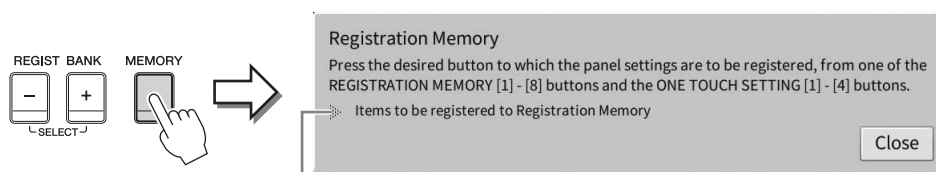
# Menyimpan dan Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri dengan Memori Registrasi

## Mendaftarkan Pengaturan Panel Anda

- 1 Atur berbagai kontrol panel (seperti Suara, Gaya, dan seterusnya) sebagaimana yang diinginkan.

Lihat “Parameter Chart” (Bagan Parameter) di Data List (Daftar Data) pada situs web (halaman 9) untuk mengetahui daftar parameter yang dapat didaftarkan dengan fungsi Memori Registrasi.

- 2 Tekan tombol [MEMORY] di bagian REGISTRATION MEMORY untuk memanggil jendela Memori Registrasi.



Menampilkan atau menyembunyikan daftar item

### Memilih item yang akan didaftarkan

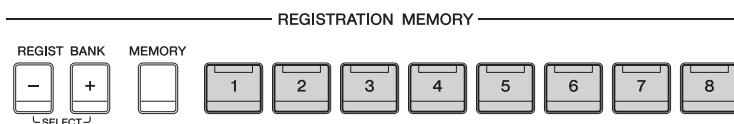
Menyentuh [▶] di bagian kiri bawah jendela akan memanggil daftar untuk memilih item yang akan didaftarkan. Sebelum beralih ke langkah 3, masukkan atau hapus tanda centang dengan menyentuh item yang diinginkan. Item yang bertanda centang akan didaftarkan.

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

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

### PEMBERITAHUAN

Jika Anda memilih tombol yang lampunya menyala merah atau hijau di sini, pengaturan panel yang telah diingat sebelumnya akan dihapus dan diganti dengan pengaturan baru. Sehingga, Anda harus mengingat pengaturan panel hanya untuk tombol-tombol yang dinonaktifkan.



### Tentang status lampu

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

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

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

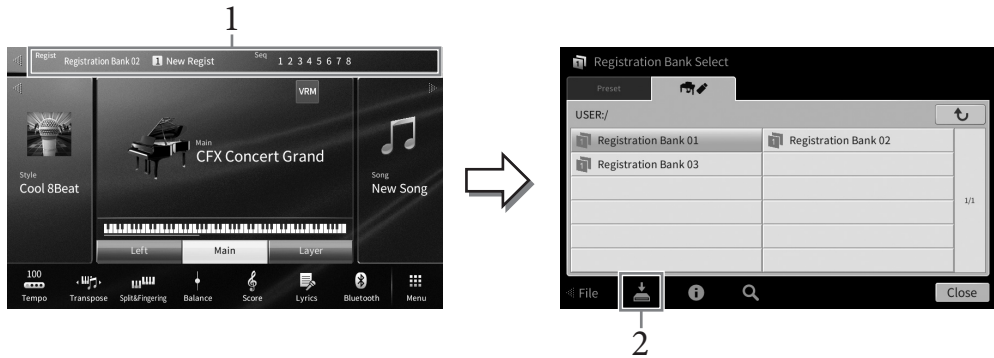
### CATATAN

Anda juga dapat menonaktifkan pemanggilan kembali item tertentu saat memanggil kembali pengaturan panel yang telah didaftarkan: [Menu] → [RegistFreeze].

## Menyimpan Memori Registrasi sebagai File Bank

Semua pengaturan panel didaftarkan ke delapan tombol Memori Registrasi sebagai satu file Bank.


- 1 Pada tampilan Awal, sentuh [▶] di sudut kanan atas untuk menampilkan area Registrasi, kemudian sentuh area tersebut untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi.



### CATATAN

Secara umum, data Memori Registrasi (file Bank) kompatibel CVP-809 dan CVP-805. Walau demikian, datanya mungkin tidak benar-benar kompatibel, bergantung pada spesifikasi setiap model.

Tampilan Pemilihan Bank Registrasi juga dapat dipanggil dengan menekan tombol REGIST BANK [+] dan [-] secara bersamaan.

- 2 Sentuh  (Simpan) untuk menyimpan file Bank.

Untuk mengetahui instruksi tentang menyimpan, lihat halaman 32.

### CATATAN

Jika Anda mengganti nama, memindah, atau menghapus file Bank Registrasi yang telah ditautkan ke Record Daftar Putar, maka Bank Memori Registrasi tidak dapat dipanggil dari Daftar Putar.

## Memanggil Kembali Pengaturan Panel Terdaftar

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

### CATATAN




- Saat memanggil kembali pengaturan berisi pemilihan file Lagu, Gaya, atau teks dari flash-drive USB, pastikan bahwa flash-drive USB berisi Lagu, Gaya, atau teks tersebut telah dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE]. Sebelum menggunakan flash-drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB" pada halaman 100.
- Anda juga dapat memanggil kedelapan pengaturan dengan menggunakan pedal dalam urutan yang Anda tetapkan melalui [Menu] → [RegistSeq]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

- 1 Panggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi (langkah 1 pada halaman 88).
- 2 Sentuh dan pilih Bank yang diinginkan pada tampilan.  
Anda juga dapat menggunakan tombol REGIST BANK [-]/[+] untuk memilih Bank.
- 3 Tekan salah satu tombol nomor yang menyala hijau ([1] – [8]) di bagian Memori Registrasi.



## Mengonfirmasi Informasi Memori Registrasi

Anda dapat memanggil jendela informasi untuk mengonfirmasi Suara dan Gaya mana yang telah diingat ke tombol [1] – [8] pada Bank Memori Registrasi.




- 1 **Panggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi, kemudian pilih Bank yang diinginkan.**
- 2 **Sentuh  (Informasi) untuk memanggil jendela Informasi Bank Registrasi.**  
Tampilan ini terdiri dari dua halaman: menyangkut Suara dan menyangkut Gaya. Anda dapat beralih di antara keduanya melalui /.



### CATATAN

Jika bagian Suara tertentu dinonaktifkan, nama Suara untuk bagian yang bersangkutan akan terlihat abu-abu.

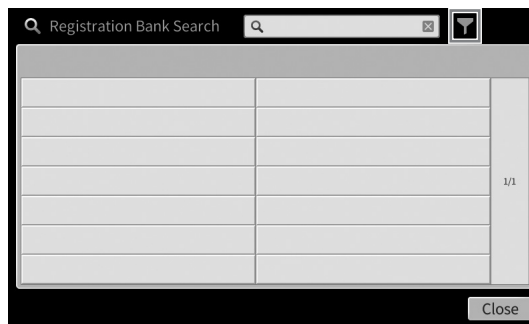
Pilih salah satu nomor Memori Registrasi dan sentuh ikon berikut untuk mengeditnya.

-  : Mengganti namanya.
-  : Menghapus data.
-  : Menambahkan Tag (halaman 90) atau mengeditnya.

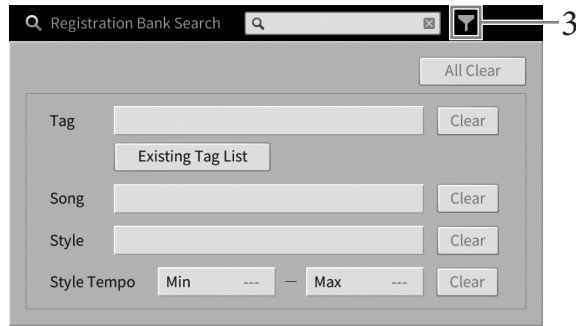
## Memfilter Pencarian untuk File Bank Registrasi

Pada tampilan Pemilihan Bank Registrasi, Anda dapat dengan cepat menemukan file yang diinginkan dengan memfilter hasil pencarian (halaman 36).

- 1 **Pada tampilan Cari untuk file Bank Memori Registrasi (halaman 36), sentuh  (Filter).**



## 2 Masukkan opsi pencarian dalam kotaknya.



- **Tag:** Masukkan tag (lihat di bawah) 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 Gaya.
- **Style Tempo:** Masukkan rentang tempo Gaya.

Untuk mengosongkan kata yang dicari, sentuh [Clear]. Untuk mengosongkan semuanya, sentuh [All Clear].

## 3 Sentuh (Filter) untuk menampilkan hasil pencarian.

### Menambahkan Tag pada Bank Memori Registrasi untuk Pencarian

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

## 1 Pada jendela Informasi Bank Registrasi (halaman 89), sentuh (Tag) untuk memanggil jendela Edit Tag.



## 2 Sentuh [New Tag] untuk memanggil jendela Entri Karakter, kemudian masukkan teks yang diinginkan.

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.

## 3 Sentuh (Simpan) untuk mendaftarkan informasi tag ke file Bank Memori Registrasi.

## Menggunakan Daftar Putar untuk Mengelola Repertoar Besar Pengaturan Panel

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

### Menambahkan Record (Link ke file Bank) ke Daftar Putar

Dengan menambahkan Record ke Daftar Putar, Anda dapat langsung memanggil kembali file Bank Memori Registrasi yang diinginkan dari Daftar Putar untuk setiap permainan.

- 1 Panggil tampilan Daftar Putar melalui [Menu] → [Playlist].**  
File Daftar Putar yang terakhir kali dipilih akan muncul. (Daftar Putar preset sampel akan muncul untuk pertama kali.)



- 2 Jika Anda ingin membuat Daftar Putar baru, sentuh  (Baru).**

- 3 Tambahkan Record ke Daftar Putar.**

■ Untuk menambahkan Record melalui tampilan Pemilihan Bank Registrasi:

3-1 Sentuh Add Record [List] untuk memanggil tampilan Pemilihan Bank Registrasi.

3-2 Pilih file Bank yang ingin didaftarkan sebagai Record Daftar Putar. Menyentuh [Add to Playlist] akan menutup tampilan, dan Record baru ditambahkan ke bagian bawah Daftar Putar.

■ Untuk menambahkan Record dengan menggunakan fungsi pencarian:

3-1 Sentuh Add Record [Search] untuk mencari file Bank Registrasi yang diinginkan.

3-2 Dari hasil pencarian, pilih file yang diinginkan. Menyentuh [Add to Playlist] akan menutup tampilan, dan Record baru ditambahkan ke bagian bawah Daftar Putar.

## 4 Jika perlu, edit Record tersebut.

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

### 4-1 Sentuh [Edit] untuk memanggil jendela Edit Record.



### 4-2 Sentuh untuk mengedit Record.

(Nama record)	Menentukan nama Record. Menyentuh [Rename] akan memanggil jendela Entri Karakter.
Action	Tindakan tambahan setelah memilih Record dan mengingat Bank. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Load Registration Memory:</b> Memanggil kembali Memori Registrasi yang menyangkut nomor yang dipilih di sini. Bila tidak ada item yang dipilih, maka tidak ada Memori Registrasi yang dipanggil kembali.</li><li>• <b>View:</b> Menampilkan tampilan (skor, lirik atau teks) yang dipilih di sini. Bila tidak ada item yang dipilih, maka tidak ada yang ditampilkan.</li></ul> <p><b>CATATAN</b> Pengaturan ini ditampilkan di sebelah kanan nama Record pada tampilan Daftar Putar.</p>

### 4-3 Sentuh [Close] untuk menutup tampilan Edit Record.

## 5 Sentuh (Simpan) untuk menyimpan file Record yang telah ditambahkan ke file Daftar Putar saat ini.

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

## Memanggil Kembali Pengaturan Panel Sendiri melalui Daftar Putar


- 1 Panggil tampilan Daftar Putar melalui [Menu] → [Playlist].




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

Bank Memori Registrasi yang telah didaftarkan sebagai Record Daftar Putar akan dipanggil kembali dan Action yang telah Anda buat (halaman 92) akan dijalankan. Anda juga dapat memuat Record dengan menyentuh dua kali nama Record yang diinginkan. Menyentuh [Info] akan memanggil jendela Informasi Bank Registrasi (halaman 89).

### Menonaktifkan Pemanggilan Kembali Pengaturan Panel Tertentu di Memori Registrasi


Menyentuh  (Beku) di bagian kanan atas tampilan akan memanggil tampilan Pembekuan Registrasi. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian “RegistFreeze” (Pembekuan Registrasi) di Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

## Mengubah Urutan Record dalam Daftar Putar

- 1 Pada tampilan Daftar Putar, sentuh Record yang ingin dipindah.
- 2 Sentuh [Up] atau [Down] untuk memindahkan Record yang dipilih di langkah 1.
- 3 Sentuh  (Simpan) untuk menyimpan file Daftar Putar yang telah diedit.

## Menghapus Record dari Daftar Putar


---

- 1 Pada tampilan Daftar Putar, sentuh Record yang ingin dihapus.**
- 2 Sentuh [Delete].**  
Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Jika Anda ingin membatalkan operasi, sentuh [No] di sini.
- 3 Sentuh [Yes] untuk menghapus Record.**
- 4 Sentuh  (Simpan) untuk menyimpan file Daftar Putar yang telah diedit.**

## Menyalin Record Daftar Putar dari Daftar Putar Lain (Append Playlist)

---

“Append Playlist” (Tambahkan ke Daftar Putar) memungkinkan Anda menyalin file Daftar Putar yang sudah ada dan menambahkannya ke file Daftar Putar saat ini.

- 1 Sentuh [Append Playlist] untuk memanggil tampilan Pemilihan File Daftar Putar.**
- 2 Sentuh file Daftar Putar yang ingin ditambahkan.**  
Sebuah pesan konfirmasi akan muncul. Jika Anda ingin membatalkan operasi, sentuh [No] di sini.
- 3 Sentuh [Yes] untuk menambahkan Record.**  
Semua Record dalam file Daftar Putar yang dipilih akan ditambahkan di bagian bawah Daftar Putar saat ini.
- 4 Sentuh  (Simpan) untuk menyimpan Record yang telah ditambahkan ke file Daftar Putar saat ini.**

# 9 Mixer

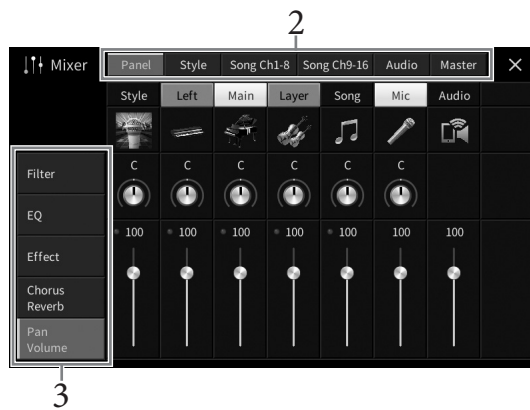
## - Mengedit Volume dan Keseimbangan Tonal -

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

Bab ini membahas prosedur dasar untuk Mixer. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

### Prosedur Dasar untuk Mixer

1 Panggil tampilan Mixer melalui [Menu] → [Mixer].



2 Sentuh tab untuk mengedit keseimbangan antar bagian yang diinginkan.

<b>Panel</b>	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar seluruh bagian Lagu, seluruh bagian Gaya, bagian Mikروفon, bagian Input Audio, bagian Utama, bagian Lapisan, dan bagian Kiri.
<b>Style</b>	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar bagian Gaya. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Rhythm1, Rhythm2</b> Inilah bagian dasar sebuah Gaya, yang berisi pola irama drum dan perkusi.</li><li>• <b>Bass</b> Bagian bass menggunakan beragam bunyi instrumen yang cocok dengan Gaya.</li><li>• <b>Chord1, Chord2</b> Ini meliputi dukungan akor ritmis, yang umumnya terdiri dari Suara piano atau gitar.</li><li>• <b>Pad</b> Bagian ini digunakan untuk instrumen yang ditahan (sustain) seperti dawai, organ, paduan suara, dsb.</li><li>• <b>Phrase1, Phrase2</b> Bagian-bagian ini digunakan untuk tabuhan drum yang enerjik, akor arpeggio, dan ekstra lain yang membuat pengiring jadi lebih menarik.</li></ul>
<b>Song Ch1-8 / 9-16</b>	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar semua bagian Lagu MIDI. Ini hanya tersedia bila Lagu MIDI dipilih.
<b>Audio</b>	Gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan keseimbangan antar suara audio yang disalurkan melalui fungsi Antarmuka Audio USB dan fungsi Audio Bluetooth, dsb. (halaman 104).

<b>Master</b>	Tidak seperti tampilan lain, gunakan tampilan ini bila Anda ingin menyesuaikan karakteristik tonal seluruh bunyi (selain Lagu Audio) instrumen ini.
---------------	---

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

#### ■ Bila memilih tab selain “Master” di langkah 2:

<b>Filter</b>	Untuk menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kecemerlangan suara.
<b>EQ</b>	Untuk menyesuaikan parameter ekualisasi guna mengoreksi nada atau timbre suara.
<b>Effect</b>	Untuk memilih jenis Efek dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.
<b>Chorus/Reverb</b>	Untuk memilih jenis Kor/Gema dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.
<b>Pan/Volume</b>	Untuk menyesuaikan pan dan volume untuk setiap bagian.

#### ■ Bila memilih “Master” di langkah 2:

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

### 4 Atur nilai setiap parameter.

#### **CATATAN**

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


### 5 Simpan pengaturan Mixer Anda.

#### ■ Untuk menyimpan pengaturan Mixer “Panel”:

Daftarkan ke Memori Registrasi (halaman 87).


#### ■ Untuk menyimpan pengaturan Mixer “Style”:

Simpan sebagai file Gaya ke memori Pengguna atau flash-drive USB. Jika Anda ingin memanggil kembali pengaturan untuk penggunaan mendatang, pilih file Gaya yang disimpan di sini.

1. Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [StyleCreator].
2. Sentuh  (Simpan) untuk memanggil tampilan Pemilihan Gaya, kemudian simpan sebagai file Gaya (halaman 32).

#### ■ Untuk menyimpan pengaturan Mixer “Song Ch 1-8/9-16”:

Terlebih dahulu daftarkan pengaturan yang telah diedit sebagai bagian dari data Lagu (Pengaturan), kemudian simpan Lagu tersebut ke memori Pengguna atau flash-drive USB. Jika Anda ingin memanggil kembali pengaturan untuk penggunaan mendatang, pilih file Lagu yang disimpan di sini.

1. Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [SongCreator] → [Channel Edit].
2. Sentuh [Setup].
3. Sentuh [Execute] untuk menjalankan Pengaturan.
4. Sentuh  (Simpan) untuk memanggil tampilan Pemilihan Lagu, kemudian simpan sebagai file Lagu (halaman 32).


#### ■ Untuk menyimpan pengaturan Mixer “Audio”:

Operasi penyimpanan tidak diperlukan. Pengaturan Mixer Audio akan tersimpan sekalipun instrumen dimatikan.



■ **Untuk menyimpan pengaturan Mixer “Master”:**

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

1. Sentuh  (Simpan) dalam tampilan “Compressor” atau tampilan “EQ”.
2. Pilih salah satu User1 – User30 dalam tampilan “Compressor” atau User1 – User30 dalam tampilan “EQ”, kemudian sentuh [Save] untuk memanggil jendela Entri Karakter.
3. Pada jendela Entri Karakter, ubah namanya bila perlu, kemudian sentuh [OK] untuk menyimpan data.

## Mengaktifkan/Menonaktifkan Setiap Kanal Gaya atau Lagu MIDI

Tampilan Mixer memungkinkan Anda mengaktifkan atau menonaktifkan setiap kanal Gaya atau Lagu MIDI saat ini.

- 1 Dalam tampilan Mixer, sentuh tab [Style], tab [Song Ch 1-8], atau tab [Song Ch 9-16].
- 2 Sentuh Kanal yang ingin Anda aktifkan atau nonaktifkan.



Jika Anda ingin memainkan solo sebuah kanal tertentu, sentuh dan tahan kanal yang diinginkan hingga nomornya berubah hijau. Untuk membatalkan solo, tinggal sentuh lagi nomor kanal (hijau) tersebut.

**Untuk mengubah Suara setiap kanal:**

Sentuh ikon instrumen di bawah nomor kanal untuk memanggil tampilan Pemilihan Suara, kemudian pilih Suara yang diinginkan.

- 3 Bila perlu, buat pengaturan lain kemudian simpan sebagai file Gaya atau file Lagu (langkah 5 pada halaman 96).

# 10 Koneksi

– Menggunakan Instrumen Anda bersama Perangkat Lain –

## **PERHATIAN**

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

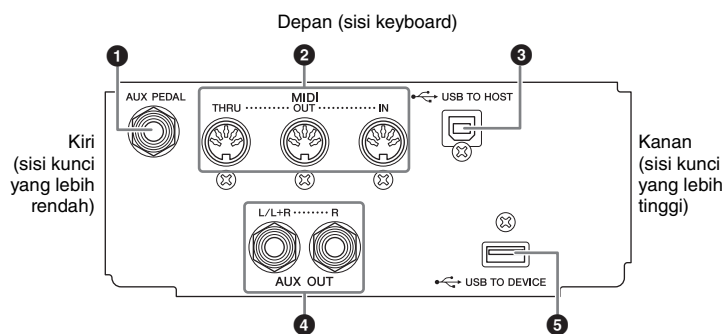
## **PEMBERITAHUAN**

Jangan meletakkan perangkat eksternal apa pun dalam posisi yang tidak stabil. Hal tersebut dapat menyebabkan perangkat jatuh dan mengakibatkan kerusakan.

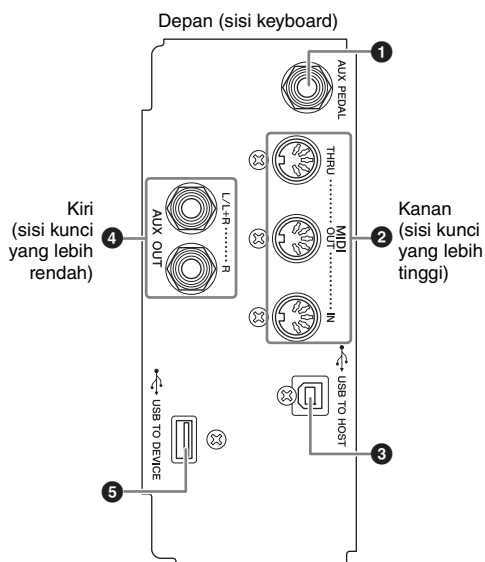
## Konektor I/O

Untuk mengetahui lokasi konektor pada instrumen, lihat halaman 15.

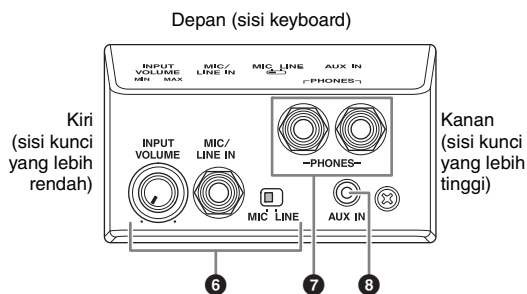
### CVP-809 jenis Grand Piano



### CVP-809/CVP-805



### CVP-809 jenis Grand Piano/ CVP-809/CVP-805



- ❶ **Jack [AUX PEDAL]**  
Untuk menghubungkan pengontrol kaki atau sakelar kaki yang dijual secara terpisah (halaman 109).
- ❷ **Terminal MIDI**  
Untuk menghubungkan ke komputer atau perangkat MIDI eksternal, seperti sintetiser atau sekuenser (halaman 108).
- ❸ **Terminal [USB TO HOST]**  
Untuk menghubungkan ke komputer atau perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet (halaman 102).
- ❹ **Jack AUX OUT [L/L+R]/[R]**  
Untuk menghubungkan ke sistem speaker bertenaga eksternal (halaman 107).
- ❺ **Terminal [USB TO DEVICE]**  
Untuk menghubungkan flash-drive USB (halaman 100), adaptor monitor USB (halaman 108) atau adaptor LAN nirkabel USB (halaman 103). Sebelum menggunakan terminal [USB TO DEVICE], pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]” pada halaman 100.
- ❻ **Jack [MIC/LINE IN], sakelar [MIC/LINE], kenop [INPUT VOLUME]**  
Untuk menghubungkan mikrofon atau gitar (halaman 83 dan 109).
- ❼ **Jack [PHONES]**  
Untuk menghubungkan headphone (halaman 20).
- ❽ **Jack [AUX IN]**  
Untuk menghubungkan pemutar audio (halaman 104).

## Menghubungkan Perangkat USB (terminal [USB TO DEVICE])

Anda dapat menghubungkan flash-drive USB, adaptor monitor USB, atau adaptor LAN nirkabel USB ke terminal [USB TO DEVICE]. Anda dapat menyimpan data yang telah dibuat pada instrumen ke flash-drive USB (halaman 32), serta menghubungkan ke monitor eksternal dengan menggunakan adaptor monitor USB untuk menampilkan tampilan instrumen (halaman 108) atau menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas melalui adaptor LAN nirkabel USB (halaman 103).

### Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]

Instrumen ini dilengkapi terminal [USB TO DEVICE] bawaan. Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal, pastikan memegang perangkat USB dengan hati-hati. Ikuti tindakan pencegahan penting di bawah ini.

#### CATATAN

Untuk informasi selengkapnya tentang memegang perangkat USB, lihat Panduan untuk Pemilik bagi perangkat USB tersebut.

#### ■ Perangkat USB yang kompatibel

- Flash-drive USB
- Adaptor monitor USB
- Adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; dijual secara terpisah)

Perangkat USB lain seperti hub USB, keyboard atau mouse komputer tidak dapat digunakan.

Instrumen tidak harus mendukung semua perangkat USB yang tersedia secara komersial. Yamaha tidak dapat menjamin pengoperasian perangkat USB yang Anda beli. Sebelum membeli perangkat USB untuk digunakan bersama instrumen ini, harap kunjungi halaman web berikut:

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

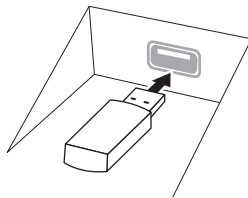
Walaupun perangkat USB 1.1 hingga 3.0 dapat digunakan pada instrumen ini, waktu untuk menyimpan ke atau memuat dari perangkat USB mungkin berbeda, bergantung pada jenis data atau status instrumen.

#### PEMBERITAHUAN

Peringkat daya terminal [USB TO DEVICE] adalah maksimal 5 V/500 mA. Jangan menghubungkan perangkat USB yang memiliki peringkat daya di atas nilai tersebut, karena hal ini dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen itu sendiri.

#### ■ Menghubungkan perangkat USB

Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal [USB TO DEVICE], pastikan konektor pada perangkat tersebut sudah tepat dan terhubung dalam arah yang benar.



#### PEMBERITAHUAN

- Saat menghubungkan perangkat USB ke terminal [USB TO DEVICE] pada panel atas, lepaskan dahulu sebelum menutup penutup kunci. Jika penutup kunci ditutup dengan perangkat USB masih terhubung, perangkat USB tersebut bisa rusak.

- Hindari memasang atau melepas perangkat USB selama playback/perekaman dan operasi manajemen file (misalnya operasi Simpan, Salin, Hapus, dan Format) atau saat mengakses perangkat USB. Tidak memperhatikan hal ini dapat mengakibatkan pengoperasian instrumen “macet” atau kerusakan perangkat USB dan datanya.
- Bila memasang kemudian melepas perangkat USB (dan sebaliknya), pastikan menunggu beberapa detik sebelum pengoperasian kedua.
- Jangan gunakan kabel ekstensi saat menghubungkan perangkat USB.

### Menggunakan flash-drive USB

Dengan menghubungkan instrumen ke flash-drive USB, Anda dapat menyimpan data yang telah Anda buat ke perangkat yang terhubung, serta membaca data dari flash-drive USB yang terhubung.

#### ■ Jumlah maksimal flash-drive USB

Hingga dua perangkat flash-drive USB dapat dihubungkan ke terminal [USB TO DEVICE].

#### ■ Memformat flash-drive USB

Anda harus memformat flash-drive USB hanya dengan instrumen ini (halaman 101). Flash-drive USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

#### PEMBERITAHUAN

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

#### ■ Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

Untuk mencegah terhapusnya data penting secara tidak sengaja, gunakan proteksi tulis yang tersedia pada setiap flash-drive USB. Jika Anda menyimpan data ke flash-drive USB, pastikan menonaktifkan proteksi tulisnya.

#### ■ Mematikan instrumen

Saat mematikan instrumen, pastikan instrumen TIDAK sedang mengakses flash-drive USB melalui playback/perekaman atau manajemen file (misalnya selama operasi Simpan, Salin, Hapus, dan Format). Bila diabaikan, hal tersebut dapat merusak flash-drive USB dan datanya.

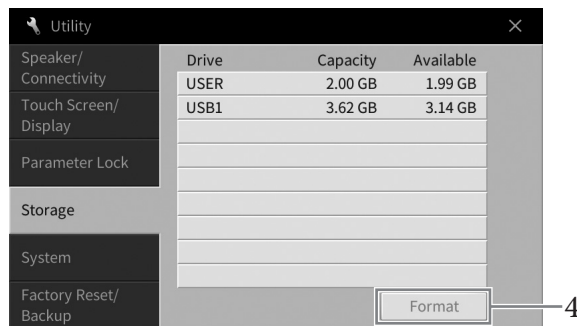
## Memformat Flash-Drive USB

Bila flash-drive USB telah dihubungkan, sebuah pesan akan muncul yang menunjukkan bahwa flash-drive USB yang terhubung belum diformat. Jika ya, jalankan operasi format.

### **PEMBERITAHUAN**

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

- 1 Hubungkan flash-drive USB yang akan diformat ke terminal [USB TO DEVICE].
- 2 Panggil tampilan pengoperasian melalui [Menu] → [Utility] → [Storage].



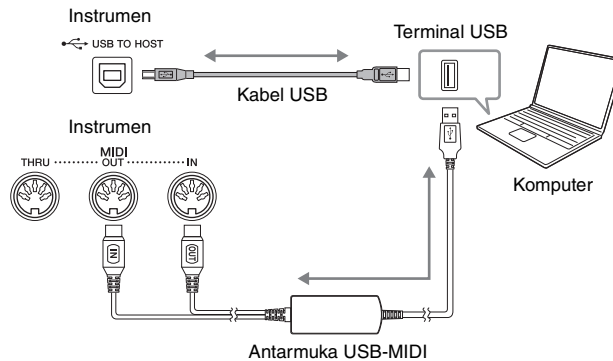
- 3 Sentuh nama flash-drive USB yang akan diformat dalam daftar perangkat. Indikator USB 1, USB 2, dsb. akan ditampilkan sesuai dengan jumlah perangkat yang dihubungkan. USER menunjukkan memori Pengguna instrumen ini.
- 4 Sentuh [Format] untuk menjalankan operasi Format.

## Menghubungkan ke Komputer (terminal [USB TO HOST]/terminal MIDI)

Dengan menghubungkan komputer ke terminal [USB TO HOST] atau terminal MIDI, Anda dapat mentransfer data MIDI atau data Audio antara instrumen dan komputer. Untuk mengetahui detail tentang menggunakan komputer bersama instrumen ini, lihat “Computer-related Operations” (Pengoperasian yang Menyangkut Komputer) pada situs web (halaman 9).

### PEMBERITAHUAN

- Gunakan kabel USB jenis AB dengan panjang kurang dari 3 meter. Kabel USB 3.0 tidak dapat digunakan.
- Jika Anda menggunakan aplikasi DAW (Digital Audio Workstation) bersama instrumen ini, nonaktifkan fungsi Audio Loopback (halaman 103). Jika tidak, bisa terjadi suara nyaring, bergantung pada pengaturan komputer atau perangkat lunak aplikasi.



### CATATAN

- Saat menggunakan kabel USB untuk menghubungkan instrumen ke komputer Anda, buatlah koneksi langsung tanpa melalui hub USB.
- Instrumen akan memulai transmisi sesaat kemudian setelah koneksi USB dibuat.

## Mentransmisikan/Menerima Data Audio (fungsi Antarmuka Audio USB)

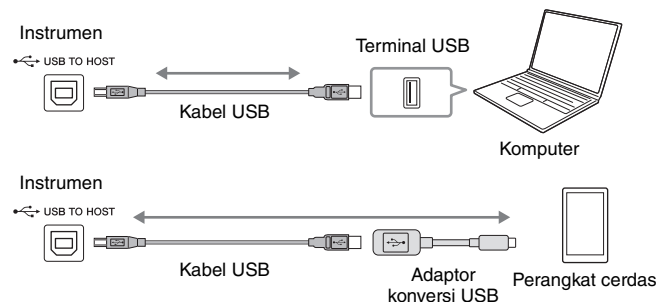
Dengan menghubungkan komputer atau perangkat cerdas ke terminal [USB TO HOST] melalui kabel USB, data audio digital dapat ditransmisikan/diterima. Fungsi Antarmuka Audio USB ini memberikan keuntungan berikut:

### ■ Memainkan data audio dengan kualitas suara yang tinggi

Ini memberi Anda suara yang jernih dan langsung dengan kualitas suara yang minim derau dan penurunan kualitas daripada yang berasal dari jack [AUX IN].

### ■ Merekam permainan pada instrumen sebagai data audio dengan menggunakan perangkat lunak perekaman atau perangkat lunak produksi musik

Data audio yang telah direkam dapat dimainkan kembali pada komputer atau perangkat cerdas.



### CATATAN

- Saat mentransmisikan atau menerima audio dengan menggunakan komputer yang menjalankan Windows, Driver USB Steinberg Yamaha harus diinstal ke komputer. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Computer-related Operations” (Pengoperasian yang menyangkut Komputer) pada situs web.
- Untuk instruksi tentang menghubungkan ke perangkat cerdas, lihat “Smart Device Connection Manual” (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas) di situs web.

## Mengaktifkan/Menonaktifkan Audio Loopback

Ini memungkinkan Anda mengatur apakah Suara Input Audio (halaman 104) dari perangkat eksternal disalurkan ke komputer atau perangkat cerdas atau tidak bersama permainan yang dilakukan pada instrumen. Untuk menyalurkan output Suara Input Audio, atur Audio Loopback ke “On”.

Misalnya, jika Anda ingin merekam Suara Input Audio serta suara yang dimainkan pada instrumen dengan menggunakan komputer atau perangkat cerdas yang terhubung, atur ini ke “On”. Jika Anda bermaksud hanya merekam suara yang dimainkan pada instrumen dengan menggunakan perangkat atau komputer atau perangkat cerdas, atur ini ke “Off”.

Pengaturan dapat dibuat melalui [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] → [Audio Loopback].

### CATATAN

- Dengan Perekaman Audio (halaman 75), Suara Input Audio dari perangkat eksternal akan direkam bila ini diatur ke “On”, dan tidak akan direkam bila diatur ke “Off”.
- Suara tidak dapat disalurkan ke perangkat yang dihubungkan melalui jack [AUX IN] atau Bluetooth.

## Menghubungkan ke Perangkat Cerdas (jack [AUX IN]/Bluetooth/terminal [USB TO HOST]/LAN Nirkabel)

Menghubungkan perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet akan memberikan keuntungan berikut:

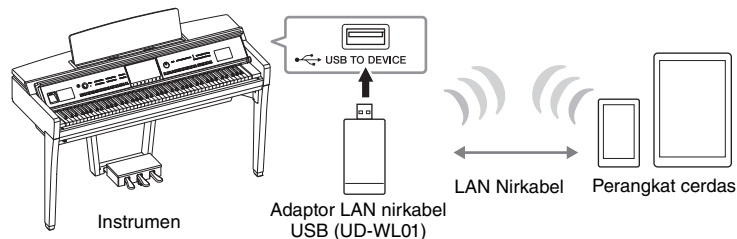
- Dengan menghubungkan melalui jack [AUX IN] (halaman 104) atau Bluetooth (halaman 105), Anda dapat mendengarkan suara perangkat cerdas melalui speaker bawaan instrumen.
- Dengan menghubungkan melalui terminal [USB TO HOST], Anda dapat mentransmisikan/menerima data audio (fungsi Antarmuka Audio USB; halaman 102).
- Dengan menghubungkan melalui adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; dijual secara terpisah) atau kabel USB, Anda dapat menggunakan berbagai aplikasi perangkat cerdas.

Untuk mengetahui instruksi tentang koneksi dengan menggunakan metode selain melalui jack [AUX IN] atau Bluetooth, lihat “Smart Device Connection Manual” (Panduan untuk Menghubungkan Perangkat Cerdas) di situs web (halaman 9).

### PEMBERITAHUAN

Gunakan kabel USB jenis AB dengan panjang kurang dari 3 meter. Kabel USB 3.0 tidak dapat digunakan.

Misalnya



### CATATAN

- Adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01) mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.
- Bila Anda menggunakan perangkat cerdas di dekat instrumen, kami merekomendasikan agar Anda mengaktifkan Wi-Fi atau Bluetooth setelah mengaktifkan “Airplane Mode” (Mode Pesawat) pada perangkat itu untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
- Sebelum menggunakan terminal [USB TO DEVICE], pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]” pada halaman 100.
- Saat menggunakan kabel USB untuk menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas Anda, buatlah koneksi langsung tanpa melalui hub USB.
- Instrumen akan memulai transmisi sesaat kemudian setelah perangkat cerdas dihubungkan.
- Anda dapat mengatur apakah Suara Input Audio dari perangkat eksternal disalurkan ke komputer atau perangkat cerdas atau tidak bersama permainan yang dilakukan pada instrumen. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian mengenai Audio Loopback di atas.

## Menggunakan Aplikasi Perangkat Cerdas

Dengan menghubungkan ke perangkat cerdas dan menggunakan aplikasi perangkat cerdas yang kompatibel, Anda dapat menikmati instrumen ini lebih baik. Carilah aplikasi yang cocok dengan keperluan Anda seperti melihat notasi Lagu Audio, atau menyimpan rekaman permainan piano Anda. Untuk informasi tentang aplikasi dan perangkat cerdas yang kompatibel, akseslah halaman web aplikasi yang bersangkutan di halaman berikut:

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

## Mendengarkan Playback Audio melalui Perangkat Eksternal lewat Speaker Instrumen (jack [AUX IN]/Bluetooth/terminal [USB TO HOST])

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

- Menghubungkan ke jack [AUX IN] dengan menggunakan kabel audio
- Menghubungkan melalui Bluetooth (fungsi Audio Bluetooth)
- Menghubungkan ke terminal [USB TO HOST] dengan menggunakan kabel USB (fungsi Antarmuka Audio USB; halaman 102)

Saat menghubungkan ke perangkat cerdas, Anda juga dapat menghubungkan dengan menggunakan adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; dijual secara terpisah). Untuk informasi tentang koneksi dengan perangkat cerdas, lihat halaman 103.

### Suara Input Audio:

Dalam buku panduan ini, “Suara Input Audio” merujuk pada audio yang dimasukkan ke instrumen dari perangkat eksternal yang dihubungkan dengan berbagai metode ini.

### CATATAN

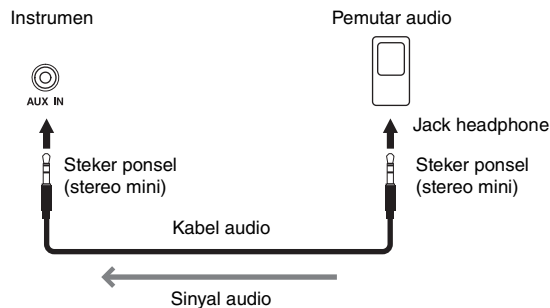
- Volume Suara Input Audio dapat disesuaikan dari perangkat eksternal.
- Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara suara instrumen dan Suara Input Audio dalam tampilan Keseimbangan (halaman 42).
- Anda dapat mengatur apakah Suara Input Audio dari perangkat eksternal disalurkan ke komputer atau perangkat cerdas atau tidak bersama permainan yang dilakukan pada instrumen. Untuk mengetahui detailnya, lihat “Mengaktifkan/Menonaktifkan Audio Loopback” pada halaman 103.

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

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

### PEMBERITAHUAN

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



### CATATAN

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

### Meminimalkan derau suara input melalui Pengontrol Derau

Secara default, instrumen ini memotong derau yang tidak diinginkan dari suara input. Walau demikian, hal ini dapat menyebabkan bunyi yang diinginkan terpotong, misalnya bunyi yang berangsur hilang pada piano atau gitar akustik. Untuk menghindari hal ini, nonaktifkan Pengontrol Derau melalui [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] → [AUX IN Noise Gate].



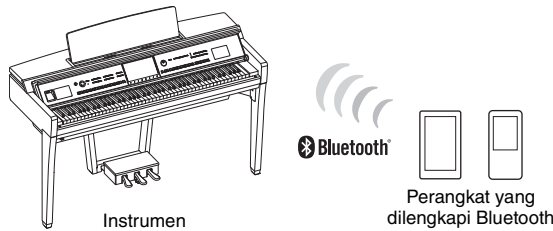
## Mendengarkan data Audio dari perangkat yang dilengkapi Bluetooth melalui instrumen ini (Fungsi Audio Bluetooth)

Sebelum menggunakan fungsi Bluetooth, pastikan membaca “Tentang Bluetooth” pada halaman 106.

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

### Perangkat yang dilengkapi Bluetooth:

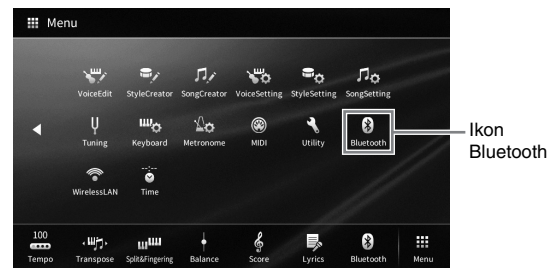
Dalam buku panduan ini, “perangkat yang dilengkapi Bluetooth” merujuk pada perangkat yang dapat mentransmisikan data audio yang disimpan di dalamnya ke instrumen dengan menggunakan fungsi Bluetooth, melalui komunikasi nirkabel. Agar beroperasi dengan benar, perangkat harus kompatibel dengan A2DP (Advanced Audio Distribution Profile). Fungsi Audio Bluetooth dijelaskan di sini dengan menggunakan perangkat cerdas sebagai contoh perangkat yang dilengkapi Bluetooth.



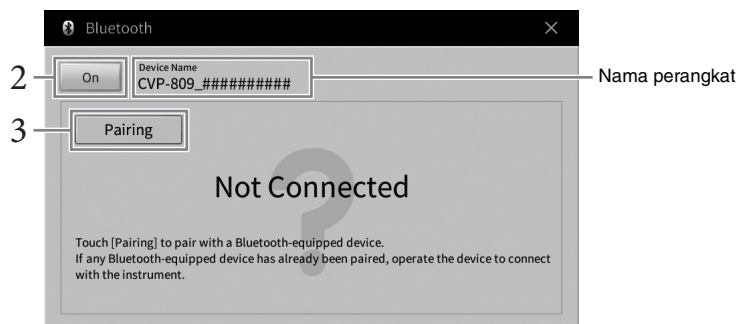
### Kemampuan Bluetooth

Bergantung pada negara tempat Anda membeli produk ini, instrumen mungkin saja tidak memiliki kemampuan Bluetooth.

Jika ikon Bluetooth diperlihatkan dalam tampilan Menu, berarti produk tersebut dilengkapi dengan fungsionalitas Bluetooth.



## 1 Panggil tampilan Bluetooth melalui [Menu] → [Bluetooth].



## 2 Pastikan fungsi Bluetooth diatur ke “On”.

### 3 Sentuh [Pairing] untuk menyandingkan dengan perangkat yang dilengkapi Bluetooth.

Jika Anda ingin menghubungkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth ke instrumen, perangkat tersebut perlu disandingkan dahulu dengan instrumen. Setelah perangkat disandingkan dengan instrumen ini, maka tidak perlu lagi melakukan penyandingan.

#### **CATATAN**

- “Penyandingan” berarti mendaftarkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth pada instrumen ini, dan melakukan saling mengenali untuk komunikasi nirkabel di antara keduanya.
- Hanya satu perangkat cerdas yang dapat dihubungkan ke instrumen ini untuk setiap kalinya (walaupun dapat disandingkan hingga 8 perangkat cerdas ke instrumen ini). Bila menyandingkan dengan perangkat cerdas ke-9 telah berhasil, data penyandingan untuk perangkat dengan tanggal koneksi paling lama akan dihapus.
- Headphone atau speaker Bluetooth tidak dapat disandingkan.

### 4 Pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth, aktifkan fungsi Bluetooth dan pilih instrumen ini (nama perangkat diperlihatkan pada tampilan di langkah 1) dari daftar koneksi.

Setelah penyandingan selesai, nama perangkat yang dilengkapi Bluetooth tersebut dan kata “Connected” akan diperlihatkan dalam tampilan.

#### **CATATAN**

Jika Anda diharuskan memasukkan kunci sandi, masukkan angka “0000”.

### 5 Mainkan data audio pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth untuk memastikan bahwa speaker bawaan instrumen dapat menyalurkan suara audio.

Bila Anda menyalakan instrumen di saat berikutnya, perangkat yang dilengkapi Bluetooth yang terakhir dihubungkan akan dihubungkan ke instrumen ini secara otomatis, jika fungsi Bluetooth pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen diaktifkan. Jika tidak dihubungkan secara otomatis, pilih instrumen ini dari daftar koneksi pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth tersebut.

## Tentang Bluetooth

Bluetooth adalah teknologi untuk komunikasi nirkabel antar perangkat dalam area sekitar 10 meter (33 ft.) dengan menggunakan band frekuensi 2,4 GHz.

### ■ Menangani komunikasi Bluetooth

Band 2,4 GHz yang digunakan oleh perangkat yang kompatibel dengan Bluetooth adalah band radio yang digunakan bersama oleh beberapa jenis perlengkapan. Walaupun perangkat yang kompatibel dengan Bluetooth menggunakan teknologi yang meminimalkan pengaruh komponen lain yang menggunakan band radio yang sama, pengaruh tersebut dapat mengurangi kecepatan atau jarak komunikasi dan dalam beberapa kasus mengganggu komunikasi.

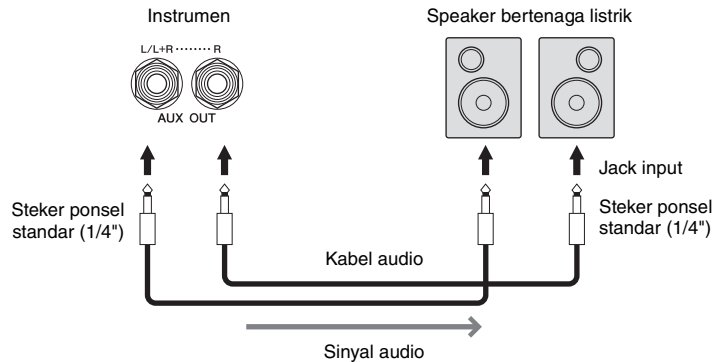
- Kecepatan transfer sinyal dan jarak yang memungkinkan komunikasi berbeda-beda sesuai dengan jarak antar perangkat yang berkomunikasi, keberadaan penghalang, kondisi gelombang radio, dan jenis perlengkapan.
- Yamaha tidak menjamin semua koneksi nirkabel antara unit dan perangkat akan kompatibel dengan fungsi Bluetooth.

## Menggunakan Sistem Speaker Eksternal untuk Playback (jack AUX OUT [L/L+R]/[R])

Anda dapat menghubungkan sistem stereo untuk memperkuat suara instrumen dengan menggunakan jack AUX OUT [L/L+R]/[R]. Suara mikrofon atau gitar yang dihubungkan ke jack [MIC/LINE IN] di instrumen akan dikeluarkan pada waktu yang sama.

### PEMBERITAHUAN

- Untuk menghindari risiko kerusakan, nyalakan dahulu instrumen, kemudian nyalakan perangkat eksternal. Saat mematikannya, terlebih dahulu matikan perangkat eksternal, kemudian matikan instrumen. Karena instrumen dapat dimatikan secara otomatis oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 19), matikan perangkat eksternal, atau nonaktifkan Mati Otomatis bila Anda tidak bermaksud mengoperasikan instrumen.
- Jangan menyalurkan output dari jack AUX OUT ke jack [AUX IN]. Jika Anda membuat koneksi seperti ini, input sinyal di jack [AUX IN] akan dikeluarkan dari jack AUX OUT. Koneksi seperti ini bisa menyebabkan perulangan umpan balik yang membuat permainan jadi tidak normal, bahkan bisa merusak perlengkapan.



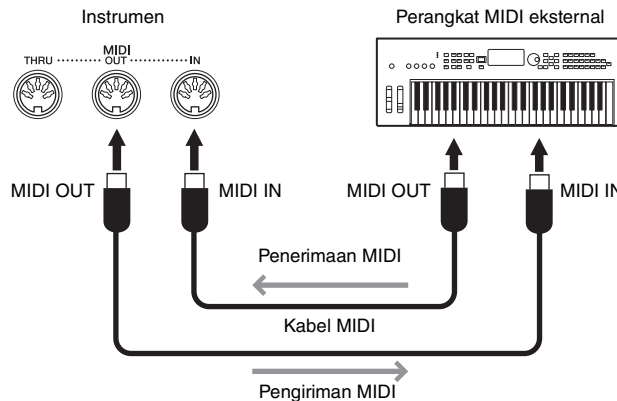
### CATATAN

- Gunakan kabel audio dan steker adaptor yang tidak mempunyai tahanan (nol).
- Gunakan hanya jack [L/L+R] untuk koneksi dengan perangkat monaural.
- Gunakan steker adaptor yang sesuai jika jack input speaker bertenaga listrik tidak cocok dengan steker ponsel kabel audio.
- Ketika Anda memantau output suara melalui jack AUX OUT dari headphone yang dihubungkan ke instrumen, kami merekomendasikan agar Anda menonaktifkan fungsi Binaural Sampling dan Optimiser Stereofonis. Untuk mengetahui detailnya, lihat halaman 21.

## Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (terminal MIDI)

Dengan menggunakan kabel MIDI dan menghubungkan ke perangkat MIDI eksternal (keyboard, sekuenser, dsb.) atau komputer, Anda dapat mengontrol perangkat MIDI dari instrumen atau mengontrol instrumen dari perangkat MIDI.

- **MIDI [IN]:** Menerima pesan MIDI dari perangkat MIDI lain.
- **MIDI [OUT]:** Mengirim pesan MIDI yang dibuat oleh instrumen ke perangkat MIDI lain.
- **MIDI [THRU]:** Cuma merelai pesan MIDI yang diterima di MIDI IN.



Pengaturan MIDI seperti kanal pengirim/penerima pada instrumen dapat diatur melalui [Menu] → [MIDI]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

### CATATAN

- Untuk gambaran umum mengenai MIDI dan cara efektif menggunakannya, lihat "MIDI Basics" (Dasar-dasar MIDI) pada situs web (halaman 9).
- Untuk informasi tentang mengatur perangkat lunak sekuensi Anda, lihat panduan untuk pemilik bagi perangkat lunak yang bersangkutan.

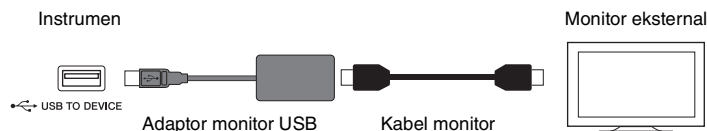
## Melihat Tampilan Instrumen pada Monitor Eksternal

Dengan menghubungkan ke monitor eksternal seperti televisi, Anda dapat membuat duplikat tampilan instrumen (pencerminan) atau menampilkan lirik/teks secara terpisah pada monitor eksternal. Gunakan adaptor monitor USB dan kabel monitor yang kompatibel dengan instrumen maupun monitor untuk menghubungkan ke terminal [USB TO DEVICE] instrumen ini. Untuk mengetahui daftar adaptor monitor USB yang kompatibel, kunjungi situs web berikut:

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

### CATATAN

Sebelum menggunakan terminal [USB TO DEVICE], pastikan membaca "Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal [USB TO DEVICE]" pada halaman 100.



Atur isi tampilan yang akan disalurkan melalui [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity] → halaman 2/2.

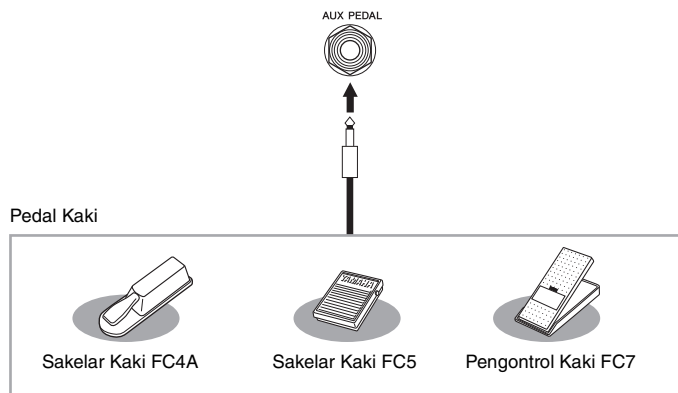
<b>Lyrics/Text</b>	Hanya lirik Lagu atau file teks (yang terakhir Anda gunakan) yang akan disalurkan, tampilan apa pun yang dipanggil pada instrumen.
<b>Mirroring</b>	Tampilan yang saat ini dipilih menjadi output.

## Menghubungkan Mikrofon atau Gitar (jack [MIC/LINE IN])

Anda dapat menghubungkan mikrofon, gitar, atau beragam perlengkapan lainnya ke jack [MIC/LINE IN] (jack telepon standar 1/4"). Untuk instruksi tentang menghubungkan mikrofon, lihat halaman 83. Perhatikan, Anda perlu memilih "MIC" atau "LINE IN", bergantung pada perlengkapan yang dihubungkan. Bila tingkat output perlengkapan yang terhubung (misalnya mikrofon, gitar, bass) rendah, aturlah sakelar [MIC/LINE] ke "MIC". Bila tingkat output perlengkapan yang terhubung (misalnya sintetiser, keyboard, pemutar CD) tinggi, aturlah sakelar [MIC/LINE] ke "LINE".

## Menghubungkan Sakelar Kaki/Pengontrol Kaki (jack [AUX PEDAL])

Sakelar kaki FC4A atau FC5 dan pengontrol kaki FC7 (dijual secara terpisah) dapat dihubungkan ke jack [AUX PEDAL]. Sakelar kaki dapat digunakan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan fungsi, sedangkan pengontrol kaki mengontrol parameter kontinu seperti volume.



### ■ Contoh 1: Menggunakan pengontrol kaki untuk mengontrol volume data permainan pada keyboard.

Hubungkan pengontrol kaki FC7 ke jack [AUX PEDAL]. Dengan pengaturan awal dari pabrik, maka tidak diperlukan pengaturan khusus.

### ■ Contoh 2: Menggunakan sakelar kaki untuk mengontrol Lagu Mulai/Berhenti.


Hubungkan sakelar kaki (FC4A atau FC5) ke jack [AUX PEDAL]. Untuk menetapkan fungsi ke pedal yang terhubung, pilih "Song Play/Pause" dalam tampilan pengoperasian: [Menu] → [Assignable] → [Pedal].

#### **CATATAN**

- Pastikan menghubungkan atau melepaskan pedal hanya saat instrumen dimatikan.
- Jangan menekan sakelar kaki/pedal kaki saat menyalakan instrumen. Melakukan hal ini akan mengubah polaritas sakelar kaki yang telah dikenali, sehingga menyebabkan pengoperasian sakelar kaki jadi terbalik.

# Daftar Fungsi Tampilan Menu

Bagian ini menjelaskan secara sederhana dan sangat singkat tentang apa yang dapat Anda lakukan di tampilan yang dipanggil dengan menyentuh setiap ikon pada tampilan Menu. Beberapa fungsi diterangkan dalam Panduan untuk Pemilik ini pada halaman yang ditunjukkan di bawah ini. Untuk mengetahui detail tentang setiap fungsi, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Menu		Deskripsi	Halaman
	<b>Tempo</b>	Untuk menyesuaikan tempo Lagu MIDI, Gaya, atau Metronom. Operasi yang sama seperti menggunakan tombol TEMPO [-]/[+] dan [TAP TEMPO] dapat dilakukan pada tampilan.	39
	<b>Transpose</b>	Untuk transposisi titinada bunyi keseluruhan dalam seminada, atau cuma bunyi keyboard atau Lagu MIDI.	41
	<b>Split Point &amp; Fingering Type</b>	Memungkinkan Anda mengatur Titik Pisah atau mengubah Jenis Penjarian Akor dan Area Deteksi Akor.	52, 64
	<b>Chord Tutor</b>	Menampilkan kepada Anda contoh cara memainkan akor yang bersangkutan dengan nama akor yang ditetapkan.	-
	<b>Balance</b>	Untuk menyesuaikan keseimbangan volume antar bagian keyboard (Utama, Lapisan, Kiri), Gaya, Lagu, dan input suara melalui mikrofon, jack [AUX IN], dsb.	42
	<b>Filter</b>	Untuk menyesuaikan Konten Harmonis (resonansi) dan kecemerlangan suara.	95
	<b>EQ</b>	Untuk menyesuaikan parameter ekualisasi guna mengoreksi nada atau timbre suara.	
	<b>Effect</b>	Untuk memilih jenis Efek dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.	
	<b>Chorus/Reverb</b>	Untuk memilih jenis Kor/Gema dan menyesuaikan kedalamannya untuk setiap bagian.	
	<b>Pan/Volume</b>	Untuk menyesuaikan pan dan volume untuk setiap bagian.	
	<b>(Master) Compressor</b>	Memungkinkan Anda mengaktifkan/menonaktifkan Master Compressor, dan mengedit parameter terkait.	
	<b>(Master) EQ</b>	Untuk mengedit Master EQ.	
	<b>Score</b>	Untuk menampilkan notasi musik (skor) untuk Lagu MIDI saat ini.	69
	<b>Lyrics</b>	Untuk menampilkan lirik untuk Lagu MIDI saat ini.	70
	<b>Text Viewer</b>	Untuk menampilkan file teks yang dibuat pada komputer Anda.	-
	<b>Keyboard Harmony</b>	Untuk menambahkan efek Harmoni ke bagian tangan kanan pada keyboard. Parameter seperti Harmony Type dapat diatur.	-
	<b>Mic Setting</b>	Membuat pengaturan untuk suara mikrofon.	-
	<b>Vocal Harmony</b>	Untuk menambahkan efek Harmoni Vokal pada nyanyian Anda. Anda dapat mengedit Harmoni Vokal dan menyimpannya sebagai harmoni orisinal Anda.	84
	<b>Playlist</b>	Untuk membuat daftar repertoar sendiri untuk mendaftarkan link ke file Bank Memori Registrasi bagi setiap permainan. Anda dapat dengan mudah memilih pengaturan panel yang diinginkan saja (sebagai Record) untuk permainan Anda dari sekian banyak file Bank Memori Registrasi.	86
	<b>Registration Sequence</b>	Menentukan urutan pemanggilan pengaturan Memori Registrasi saat menggunakan pedal atau tombol ASSIGNABLE.	-
	<b>Registration Freeze</b>	Menentukan item yang tidak akan berubah sekalipun saat Anda memanggil pengaturan panel dari Memori Registrasi.	-

Menu		Deskripsi	Halaman	
	<b>Chord Looper</b>	Dengan merekam kemajuan akor yang Anda mainkan, Gaya dapat dimainkan kembali secara otomatis sebagai respons terhadap data kemajuan akor—tanpa Anda perlu memainkan akor di bagian akor pada keyboard.	-	
	<b>Assignable</b>	<b>Pedal</b> Menentukan fungsi yang ditetapkan ke pedal.	-	
	<b>Assignable</b>	Menentukan fungsi yang ditetapkan ke tombol ASSIGNABLE [1] – [4].	31	
	<b>Voice Edit</b>	Memungkinkan Anda mengedit Suara preset untuk membuat Suara sendiri. Tampilan ini berbeda-beda, bergantung apakah memilih Suara Flute Organ atau jenis Suara lain.	55	
	<b>Style Creator</b>	Memungkinkan Anda membuat Gaya dengan mengedit Gaya preset, atau dengan merekam kanal Gaya satu per satu.	-	
	<b>Song Creator</b>	Memungkinkan Anda membuat Lagu dengan “menulisnya” satu event untuk setiap kalinya, atau dengan mengedit Lagu yang telah direkam.	-	
	<b>Voice Setting</b>	<b>Tune</b>	Untuk menyesuaikan tinada setiap bagian keyboard (Utama/Lapisan/Kiri).	-
		<b>Piano</b>	Untuk mengedit parameter suara Piano, termasuk Suara VRM.	
		<b>Each Key Setting</b>	Untuk menyesuaikan tinada atau volume setiap not (atau kunci) satu per satu untuk Suara bagian Utama.	
		<b>Voice Set</b>	Menentukan pengaturan (efek, dsb.) mana yang telah dikaitkan dengan Suara; yang tidak akan dipanggil saat memilih Suara.	
		<b>Other Setting</b>	Menentukan cara membuka tampilan Pemilihan Suara bila salah satu tombol kategori VOICE ditekan. Juga menentukan apakah menambahkan efek artikulasi atau tidak saat memilih Suara S.Art2 (hanya CVP-809).	
	<b>Style Setting</b>	<b>Setting</b>	Untuk mengedit parameter playback Gaya seperti Stop ACMP (Hentikan Pengiring) dan OTS Link Timing (Pengaturan Waktu Link OTS).	-
		<b>Change Behavior</b>	Menentukan syarat Gaya (bagian, tempo, dsb.) saat memilih Gaya berbeda.	
	<b>Song Setting</b>	<b>Guide</b>	Untuk memilih jenis fungsi Panduan, atau mengubah pengaturan lampu panduan.	-
		<b>Part Ch</b>	Menentukan kanal MIDI mana dalam data Lagu yang digunakan untuk bagian tangan kanan/bagian tangan kiri.	
		<b>Lyrics</b>	Menentukan bahasa lirik yang ditampilkan.	
		<b>Play</b>	Untuk mengedit parameter playback Lagu seperti Playback Pengulangan dan Teknologi Pembantu Permainan.	
		<b>Rec</b>	Untuk mengedit parameter perekaman ulang Lagu MIDI, atau menentukan format file perekaman Audio.	
	<b>Tuning</b>	<b>Master Tune</b>	Untuk menyetel lagi tinada seluruh instrumen dengan interval 0,2 Hz.	-
		<b>Scale Tune</b>	Untuk memilih jenis tangga nada dan menala tinada not (kunci) yang diinginkan dalam per seratus semina.	
	<b>Keyboard Setting</b>	Menentukan Respons Sentuhan keyboard, atau mengaktifkan/ menonaktifkan fungsi Kiri Ditahan.	40	
	<b>Metronome Setting</b>	<b>Metronome</b>	Menentukan volume, bunyi, dan tanda mula metronom.	-
		<b>Tap Tempo</b>	Menentukan volume dan jenis suara yang dipilih bila tombol [TAP TEMPO] ditekan.	
	<b>MIDI Setting</b>	<b>System</b>	Untuk mengedit parameter pesan sistem MIDI.	-
		<b>Transmit</b>	Untuk mengedit parameter pengiriman MIDI.	
		<b>Receive</b>	Untuk mengedit parameter penerimaan MIDI.	
		<b>On Bass Note</b>	Menentukan not bass untuk playback Gaya berdasarkan pesan not yang diterima melalui MIDI.	
		<b>Chord Detect</b>	Menentukan jenis akor untuk playback Gaya berdasarkan pesan not yang diterima melalui MIDI.	

Menu		Deskripsi	Halaman
 <b>Utility</b>	<b>Speaker/ Connectivity</b>	Untuk membuat pengaturan speaker instrumen dan monitor eksternal.	108
	<b>Touch Screen/ Display</b>	Untuk mengedit parameter pengaturan tampilan, seperti tema tampilan awal, kecerahan, dan kalibrasi panel sentuh.	23
	<b>Parameter Lock</b>	Menentukan parameter apa saja (efek, Titik Pisah, dsb.) yang tidak akan berubah bila pengaturan panel diubah melalui Memori Registrasi.	-
	<b>Storage</b>	Menunjukkan kapasitas memori Pengguna dan flash-drive USB yang terhubung atau memungkinkan Anda memformatnya.	101
	<b>System</b>	Menunjukkan versi firmware instrumen ini, dan memungkinkan Anda membuat pengaturan dasar, misalnya bahasa untuk tampilan dan panduan suara.	22
	<b>Factory Reset/ Backup</b>	Untuk mengembalikan instrumen ke default pabrik, atau mencadangkan data yang disimpan dalam instrumen.	43
 <b>Bluetooth<sup>*1</sup></b>	Untuk menghubungkan ke perangkat yang dilengkapi Bluetooth.	105	
 <b>Wireless LAN Settings<sup>*2</sup></b>	Untuk membuat pengaturan menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet melalui adaptor LAN nirkabel USB.	-	
 <b>Time<sup>*2</sup></b>	Untuk membuat pengaturan waktu yang diperlihatkan pada tampilan.	-	

\*1 Ikon ini hanya muncul jika instrumen dilengkapi dengan fungsionalitas Bluetooth. Bergantung pada negara tempat Anda membelinya, Bluetooth mungkin saja tidak tersedia.

\*2 Ikon ini hanya muncul bila adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01; dijual secara terpisah) telah terhubung.

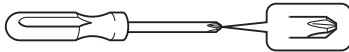


# Perakitan CVP-809 (Jenis Grand piano)

## ⚠ **PERHATIAN**

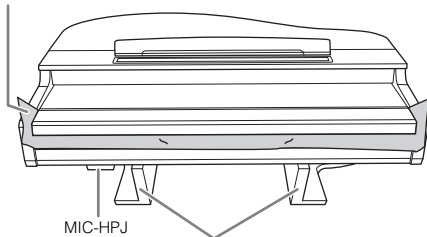
- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung atau salah menempatkan bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diterangkan di sini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- Pastikan hanya menggunakan sekrup yang disertakan dengan ukuran yang ditetapkan. Jangan gunakan sekrup lain. Menggunakan sekrup yang salah dapat menyebabkan kerusakan atau kegagalan fungsi pada produk.
- Pastikan mengencangkan semua sekrup begitu selesai merakit setiap unit.
- Untuk membongkar unit, balikkah urutan perakitan.

Siapkan obeng kepala Phillips (+) dengan ukuran yang sesuai.

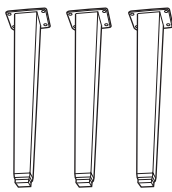


Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.

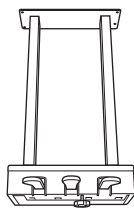
Untuk mencegah penutup kunci terbuka tanpa sengaja selama perakitan, tekan penutup kunci ke bawah, dengan memastikan lembarannya (seperti ditampilkan) tetap di tempatnya.



Untuk mencegah kerusakan pada unit MIC-HPJ di bagian dasar unit utama, pastikan memasang unit utama pada bantalan styrofoam. Juga, pastikan bantalan tersebut tidak mengenai MIC-HPJ.

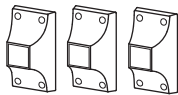


Kaki

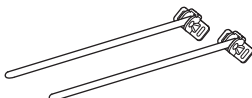


Kotak pedal

Kabel pedal yang telah dikemas ada di dalamnya. Pedal ditutup dengan penutup saat dikirim dari pabrik. Lepaskan penutupnya dari pedal damper agar dapat menggunakan efek GP Responsive Damper Pedal secara optimal.



Penyangga kaki



Penyangga lira



Kabel listrik



Sekrup pemasangan 6 x 40 mm x 12



Penahan kabel



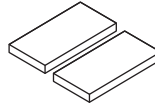
Sekrup pemasangan 6 x 20 mm x 4



Sekrup kecil 4 x 10 mm x 12



Sekrup kecil 4 x 16 mm x 4



Bantalan pelindung x 2

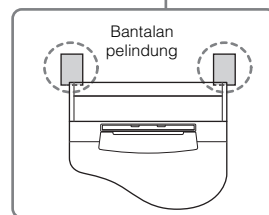
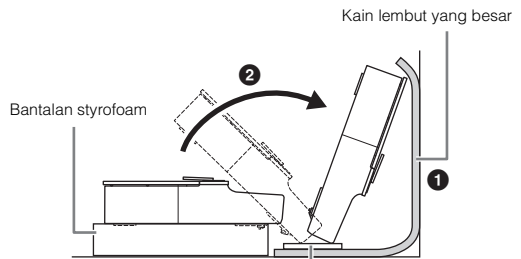


Gantungan headphone

Sekrup kecil 4 x 10 mm x 2

## 1 Sandarkan unit utama ke dinding seperti yang ditampilkan.

- 1 Hamparkan kain lembut yang besar, misalnya selimut, seperti yang ditampilkan untuk melindungi permukaan lantai dan dinding.
- 2 Sandarkan unit utama ke dinding dengan penutup kunci telah ditutup dan sisi keyboard berada di bagian bawah.

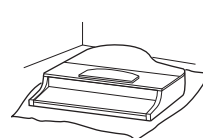


## ⚠ **PERHATIAN**

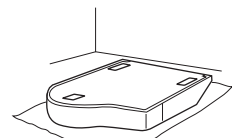
Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.

## **PEMBERITAHUAN**

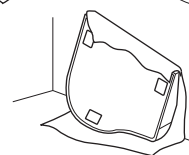
Jangan meletakkan unit utama seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi di sini.



Salah



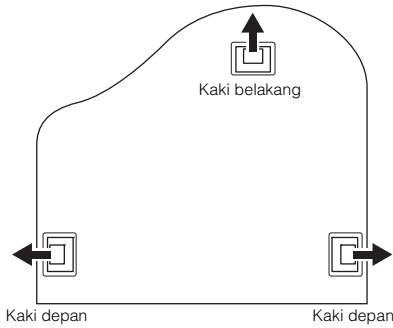
Salah



Salah

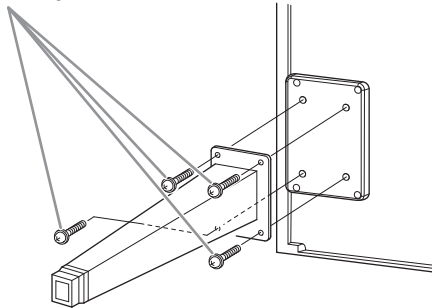
## 2 Pasang ketiga tiang dan ketiga penyangga kaki.

Lihat diagram di bawah ini untuk memastikan arah kakinya.

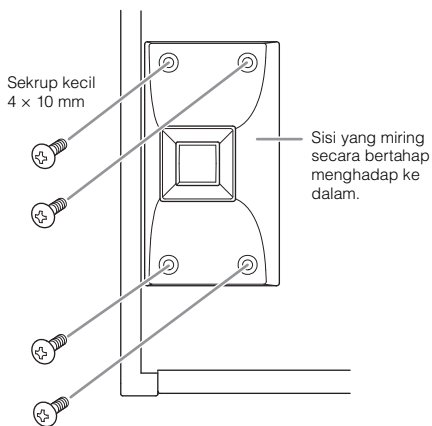


- 1 Pasang dan kencangkan keempat sekrup pada setiap kaki, mulai dengan salah satu kaki depan.

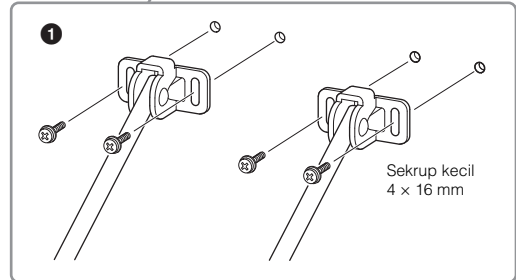
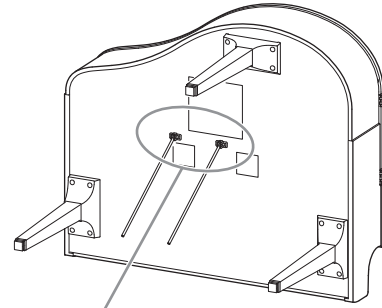
Sekrup pemasangan 6 x 40 mm



- 2 Pasang penyangga kaki di atas kaki dan pasang ke setiap kaki dengan menggunakan empat sekrup kecil (4 x 10 mm). Pastikan bahwa sisi yang miring secara bertahap pada penyangga kaki menghadap ke dalam unit seperti yang ditampilkan.



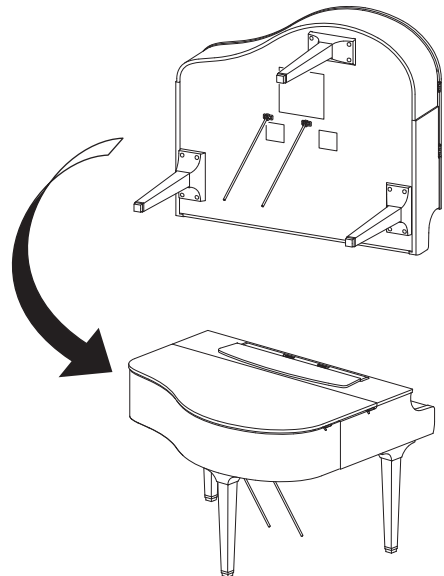
## 3 Pasang penyangga lira.



- 1 Pasang penyangga lira menggunakan empat sekrup kecil (4 x 16 mm).

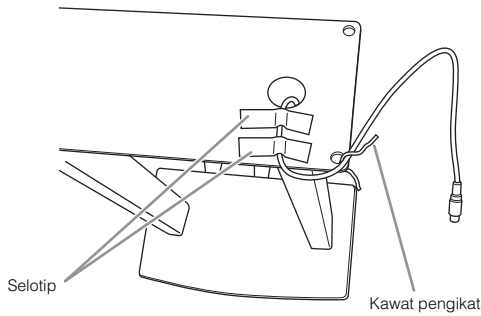
## 4 Angkat unit ke posisi berdiri.

Gunakan kaki depan sebagai penyangga untuk mengangkat unit.

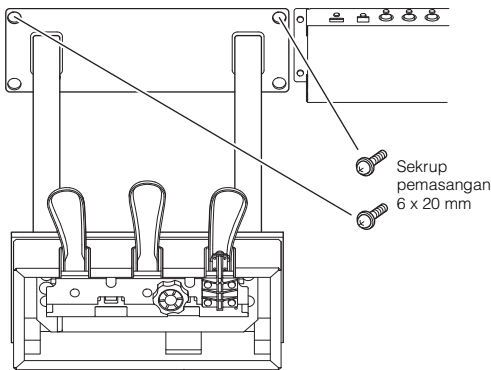


## 5 Pasang kotak pedal.

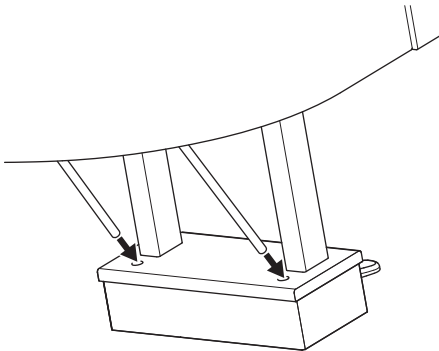
- 1 Lepaskan kawat pengikat dan pita yang menahan kabel pedal ke bagian atas kotak pedal.



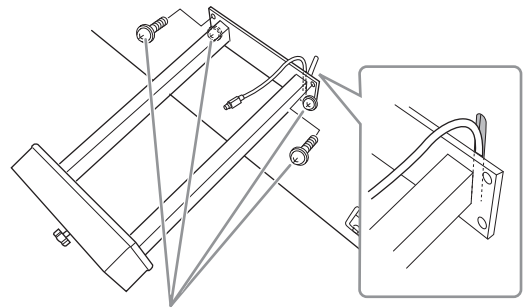
- 2 Pasang sisi depan kotak pedal ke bagian bawah unit dengan mengencangkan kedua sekrup pemasangan sekadarnya (6 x 20 mm).



- 3 Masukkan penyangga lira ke dalam cekungan kotak pedal dan pastikan masuk dengan erat.

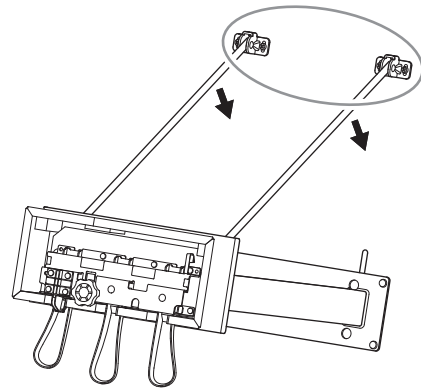


- 4 Sejajarkan kabel dengan alur pada unit dan pasang sisi belakang kotak pedal dengan menggunakan dua sekrup pemasangan (6 x 20 mm), kemudian eratkan kedua sekrup sisi depan kotak pedal yang telah dipasang di langkah 5-2.

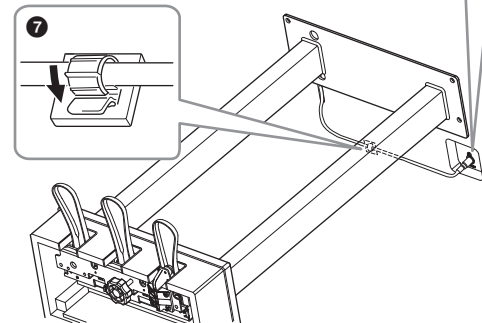
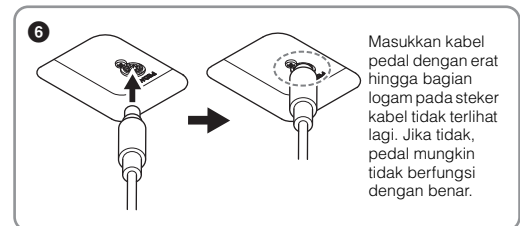


Sekrup pemasangan 6 x 20 mm

- 5 Longgarkan empat sekrup yang telah dipasang di langkah 3, kemudian eratkan lagi keempat sekrup sambil menekan penyangga lira searah panah sebagaimana diilustrasikan.

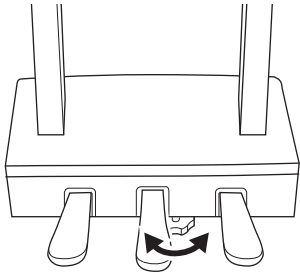


- 6 Masukkan steker kabel pedal ke konektor pedal. Masukkan steker dengan sisi bertanda panah menghadap ke depan (ke arah keyboard). Jika steker sulit dimasukkan, jangan dipaksa. Periksa kembali arah steker, kemudian coba lagi.

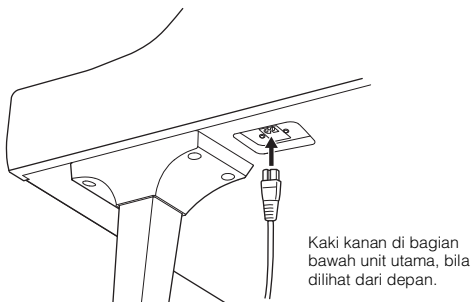


- 7 Pasang penahan kabel ke bagian bawah unit utama seperti yang ditampilkan, kemudian jepitkan penahan ke sekeliling kabel.

## 6 Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.

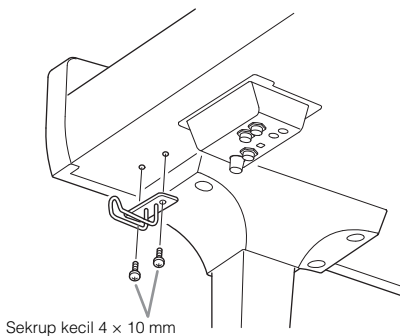


## 7 Masukkan steker kabel listrik ke jack [AC IN].



## 8 Pasang gantungan headphone.

Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup kecil (4 x 10 mm) seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



### **PERHATIAN**

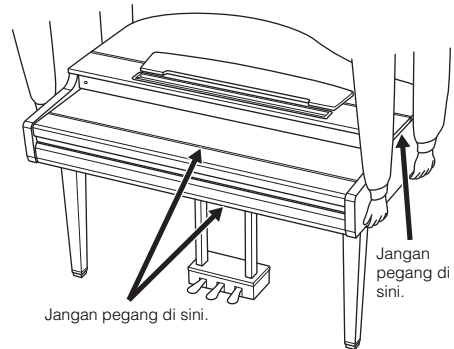
Untuk membongkar unit, baliklah urutan perakitan. Bila tidak dilakukan dapat mengakibatkan kerusakan pada instrumen atau cedera pada orang. Khususnya, jika Anda meletakkan unit utama tanpa melepas kotak pedal, pedal akan patah.

Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

- Adakah bagian yang tertinggal?  
→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
- Apakah instrumen bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?  
→ Pindahkan instrumen ke lokasi yang sesuai.
- Apakah instrumen mengeluarkan bunyi berderik saat Anda menggoyangnya?  
→ Kencangkan semua sekrupnya.
- Apakah kotak pedal berderik atau bergeser bila Anda menekan pedal?  
→ Putar penyesuainya agar terpasang kokoh di lantai.
- Apakah pedal dan kabel listriknya telah dimasukkan dengan erat ke soket?

### **PERHATIAN**

Saat memindah instrumen, peganglah selalu bagian bawah unit utama. Jangan memegang penutup kunci atau bagian atas. Bila salah memegang dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau mencedera diri.



### **Mengangkut**

Jika Anda pindah ke lokasi lain, Anda dapat mengangkut instrumen bersama perlengkapannya. Anda dapat memindah unit apa adanya (terakit) atau Anda dapat membongkar unit seperti saat Anda mengeluarkan dari kotaknya. Angkutlah keyboard dalam keadaan rebah. Jangan menyandarkannya ke dinding atau mendirikannya pada salah satu sisi. Jangan sampai instrumen mengalami getaran atau guncangan yang berlebihan. Saat mengangkut instrumen dalam keadaan terakit, pastikan semua sekrupnya telah dikencangkan dengan benar dan tidak longgar saat memindah instrumen.

### **PERHATIAN**

Jika unit berderak atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

# Perakitan CVP-809

## ⚠ PERHATIAN

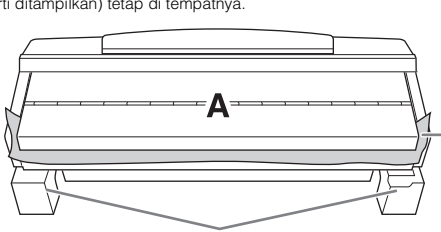
- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung atau salah menempatkan bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diterangkan di sini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- Pastikan hanya menggunakan sekrup yang disertakan dengan ukuran yang ditetapkan. Jangan gunakan sekrup lain. Menggunakan sekrup yang salah dapat menyebabkan kerusakan atau kegagalan fungsi pada produk.
- Pastikan mengencangkan semua sekrup begitu selesai merakit setiap unit.
- Untuk membongkar unit, balikhlah urutan perakitan.

Siapkan obeng kepala Phillips (+) dengan ukuran yang sesuai.

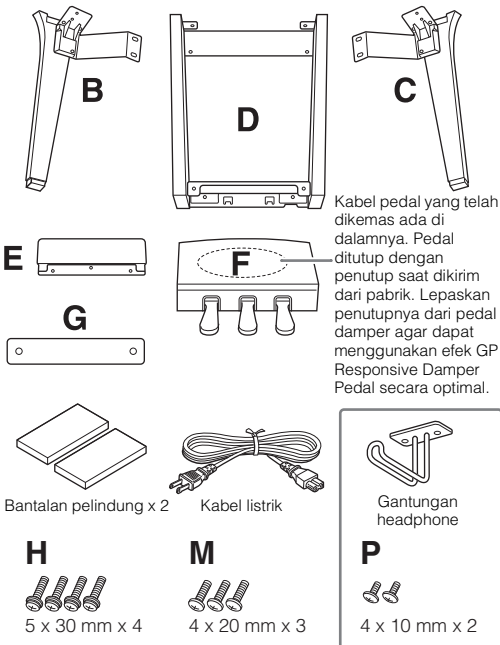


Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.

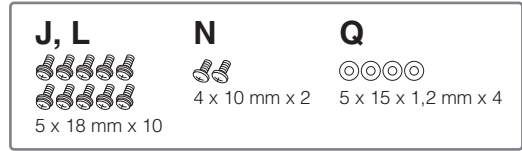
Untuk mencegah penutup kunci terbuka tanpa sengaja selama perakitan, tekan penutup kunci ke bawah, dengan memastikan lembarnya (seperti ditampilkan) tetap di tempatnya.



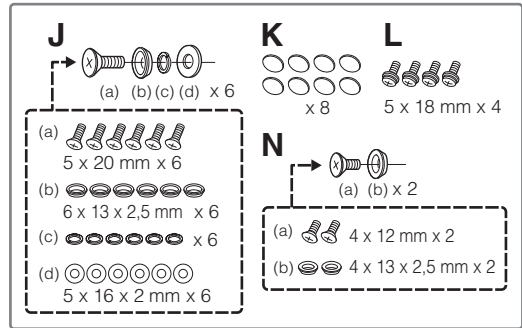
Untuk mencegah kerusakan pada kotak speaker di bagian dasar unit A, pastikan memasang unit A pada bantalan styrofoam. Juga, pastikan bantalan tersebut tidak mengenai kotak speaker.



## CVP-809B/CVP-809PE

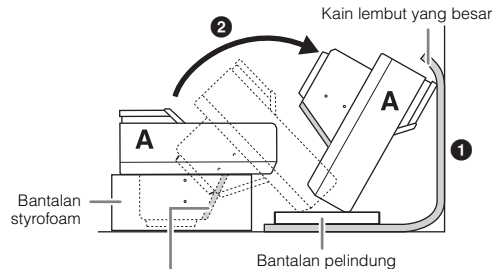


## CVP-809PWH

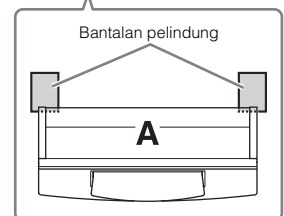


## 1 Sandarkan unit A ke dinding seperti yang ditampilkan.

- 1 Hamparkan kain lembut yang besar, misalnya selimut, seperti yang ditampilkan untuk melindungi permukaan lantai dan dinding.
- 2 Sandarkan unit A ke dinding dengan penutup kunci telah ditutup dan sisi keyboard berada di bagian bawah.



**PEMBERITAHUAN**  
Jangan menyentuh jaring speaker. Hal tersebut dapat merusak speaker di dalamnya.



## ⚠ PERHATIAN

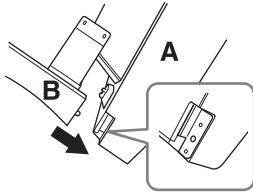
- Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.

## PEMBERITAHUAN

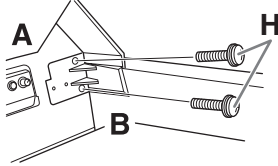
- Bagian atas sandaran catatan musik tidak dipasang erat. Sangga sandaran catatan musik dengan tangan Anda agar sandaran catatan musik tidak jatuh.
- Jangan memasang unit utama secara terbalik atau dengan sisi belakang menghadap ke bawah.

## 2 Pasang unit B dan C ke unit A.

- 1 Sejajarkan unit B dan A agar tonjolannya pas dengan lubang.

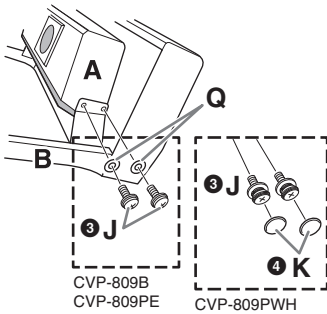


- 2 Pasang erat unit B ke sisi bagian bawah unit A dengan menggunakan kedua sekrup H.



Pasang bagian-bagiannya, dengan menekan unit B ke unit A sehingga keduanya terpasang erat.

- 3 Pasang erat unit B ke kotak speaker unit A dengan menggunakan kedua sekrup J.

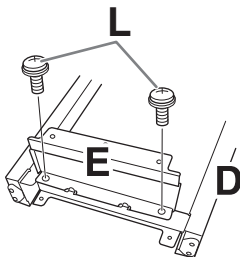


Jika lubang sekrup tidak sejajar, longgarkan sekrup lainnya dan sesuaikan posisi unit B.

- 4 (CVP-809PWH) Pasang kedua tutup K.
- 5 Pasang unit C ke unit A dengan cara yang sama.

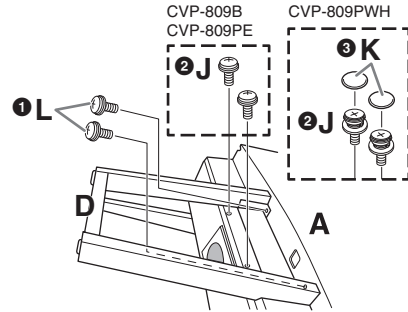
## 3 Pasang unit E ke unit D.

Pasang unit E ke unit D dengan menggunakan kedua sekrup L.



## 4 Pasang unit D ke unit A.

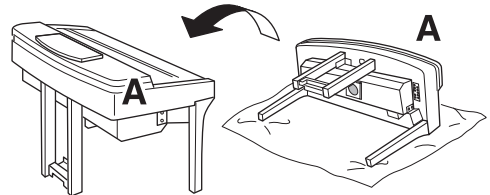
- 1 Pasang erat unit D ke sisi bagian bawah unit A dengan menggunakan kedua sekrup L.



- 2 Pasang erat unit D ke kotak speaker unit A dengan menggunakan kedua sekrup J.  
Jika lubang sekrup tidak sejajar, longgarkan sekrup lainnya dan sesuaikan posisi unit D.

- 3 (CVP-809PWH) Pasang kedua tutup K.

## 5 Angkat unit A ke posisi berdiri.

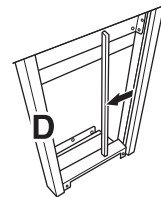


### ⚠ PERHATIAN

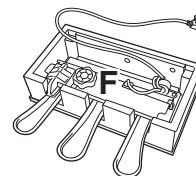
- Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.
- Saat mengangkat unit, jangan memegang penutup kunci.

## 6 Pasang unit F.

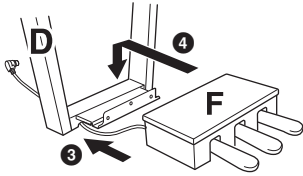
- 1 Lepaskan penutup dari unit D.



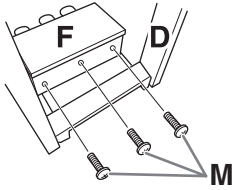
- 2 Buka ikatannya dan luruskan kabel yang dikemas.



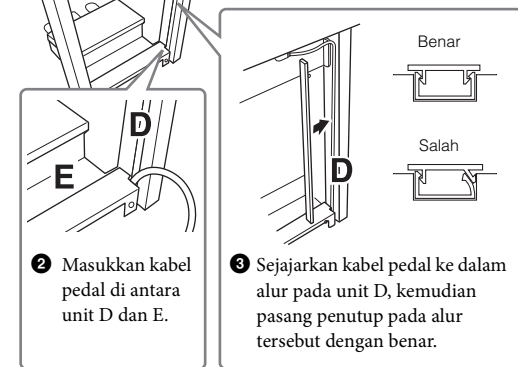
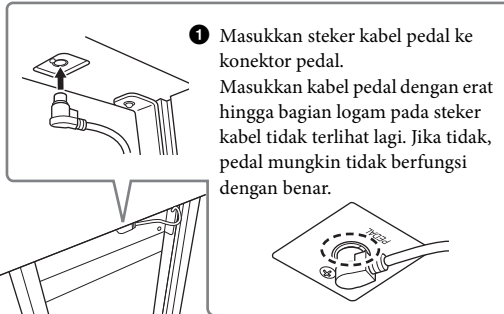
- 3 Masukkan kabel pedal dari bawah unit D ke sisi belakang unit utama.



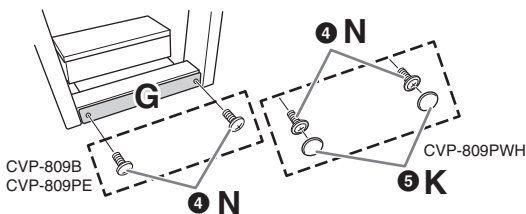
- 4 Pasang unit F pada braket unit D.  
5 Pasang unit F ke unit D dengan menggunakan ketiga sekrup M.



## 7 Hubungkan kabel pedal.

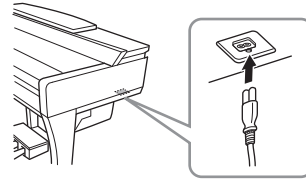


- 4 Pasang unit G dengan menggunakan kedua sekrup N.

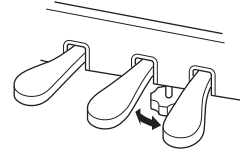


- 5 (CVP-809PWH) Pasang kedua tutup K.

- 8 Masukkan steker kabel listrik AC ke jack [AC IN].

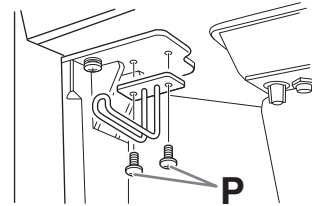


- 9 Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



- 10 Pasang gantungan headphone.

Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup P seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.

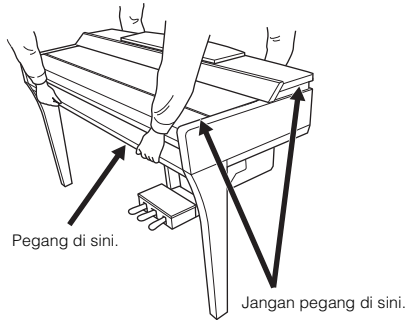


Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

- Adakah bagian yang tertinggal?  
→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
- Apakah instrumen bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?  
→ Pindahkan instrumen ke lokasi yang sesuai.
- Apakah instrumen mengeluarkan bunyi berderik saat Anda menggoyangnya?  
→ Kencangkan semua sekrupnya.
- Apakah kotak pedal berderik atau bergeser bila Anda menekan pedal?  
→ Putar penyesuainya agar terpasang kokoh di lantai.
- Apakah pedal dan kabel listriknya telah dimasukkan dengan erat ke soket?

**⚠ PERHATIAN**

Saat memindah instrumen, peganglah selalu bagian bawah unit utama. Jangan memegang penutup kunci atau bagian atas. Bila salah memegang dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau mencederai diri.



**Mengangkut**

Jika Anda pindah ke lokasi lain, Anda dapat mengangkut instrumen bersama perlengkapannya. Anda dapat memindah unit apa adanya (terakit) atau Anda dapat membongkar unit seperti saat Anda mengeluarkan dari kotaknya. Angkutlah keyboard dalam keadaan rebah. Jangan menyandarkannya ke dinding atau mendirikannya pada salah satu sisi. Jangan sampai instrumen mengalami getaran atau guncangan yang berlebihan. Saat mengangkut instrumen dalam keadaan terakit, pastikan semua sekrupnya telah dikencangkan dengan benar dan tidak longgar saat memindah instrumen.

**⚠ PERHATIAN**

Jika unit berderak atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

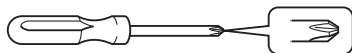


# Perakitan CVP-805

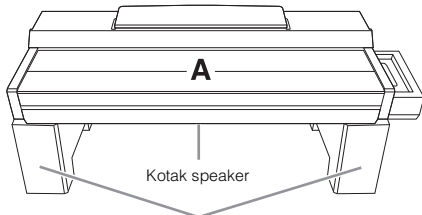
## ⚠ **PERHATIAN**

- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung atau salah menempatkan bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diterangkan di sini.
- Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- Pastikan hanya menggunakan sekrup yang disertakan dengan ukuran yang ditetapkan. Jangan gunakan sekrup lain. Menggunakan sekrup yang salah dapat menyebabkan kerusakan atau kegagalan fungsi pada produk.
- Pastikan mengencangkan semua sekrup begitu selesai merakit setiap unit.
- Untuk membongkar unit, baliklah urutan perakitan.

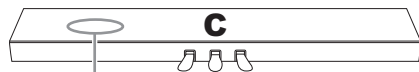
Siapkan obeng kepala Phillips (+) dengan ukuran yang sesuai.



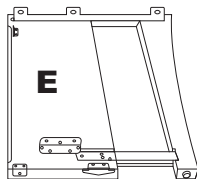
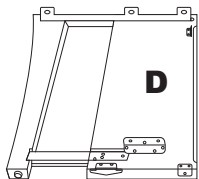
Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.



Keluarkan bantalan styrofoam dari paket, posisikan di lantai, kemudian letakkan A di atasnya. Posisikan bantalan agar tidak menghalangi kotak speaker di bawah A.



Kabel pedal yang telah dikemas di dalam sini.



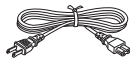
6 x 20 mm x 10



4 x 12 mm x 2



4 x 20 mm x 4



Kabel listrik



Penahan kabel x 2



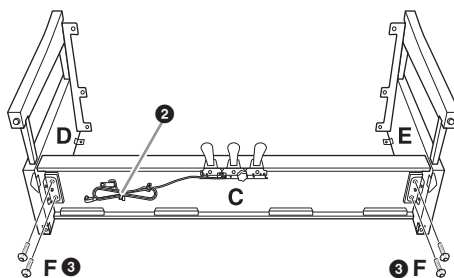
4 x 10 mm x 2



Gantungan headphone

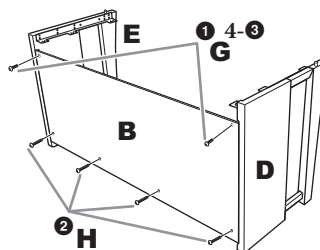
## 1 Pasang C ke D dan E.

- 1 Letakkan C, D dan E seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.
- 2 Buka ikatannya dan luruskan kabel pedal yang dikemas. Jangan buang vinyl pengikatnya. Anda akan memerlukan vinyl pengikat tersebut nanti di langkah 5.
- 3 Pasang D dan E ke C menggunakan empat sekrup F.



## 2 Pasang B.

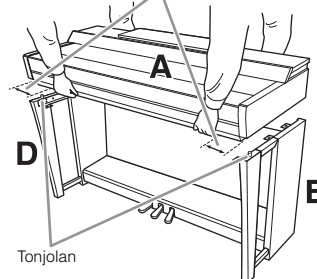
- 1 Sejajarkan lubang pada sisi atas B dengan lubang braket pada D dan E, kemudian pasang sudut atas B ke D dan E dengan mengeratkan kedua sekrup G sekadarnya. Semua sekrup ini akan diertatkan di langkah 4-3.
- 2 Pasang ujung bawah B menggunakan empat sekrup H.



## 3 Pasang A.

Pastikan meletakkan tangan Anda setidaknya 15 cm dari ujung A saat memosisikannya. Tonjolan di atas D dan E harus dimasukkan ke lubang di bagian bawah A.

15 cm atau lebih

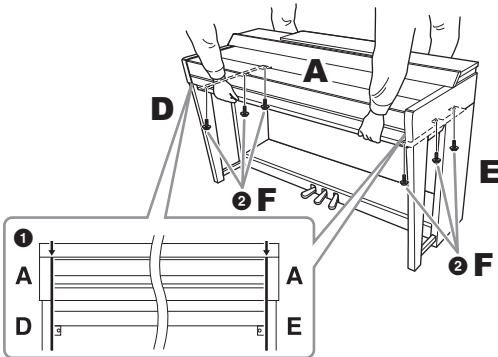


## ⚠ **PERHATIAN**

- Berhati-hatilah jangan sampai menjatuhkan unit atau membuat jari Anda terjepit oleh unit utama.
- Jangan memegang unit utama dalam posisi selain dari posisi yang ditetapkan di sini.

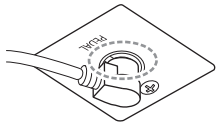
## 4 Eratkan A.

- 1 Sesuaikan posisi A agar garis dalam papan samping A dan D/E sejajar seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.
- 2 Pasang A menggunakan enam sekrup F.
- 3 Eratkan sekrup G pada bagian atas B yang telah dipasang di langkah 2-1.

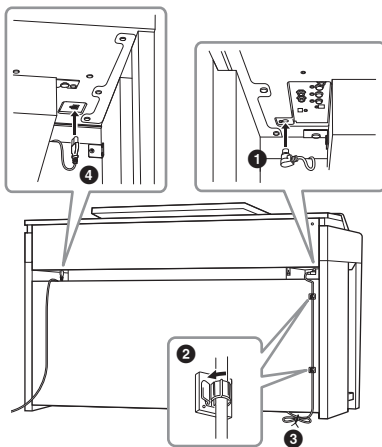


## 5 Hubungkan kabel pedal dan kabel listrik.

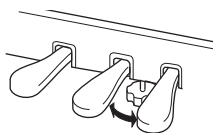
- 1 Masukkan steker kabel pedal ke konektor pedal.  
Masukkan kabel pedal dengan erat hingga bagian logam pada steker kabel tidak terlihat lagi. Jika tidak, pedal mungkin tidak berfungsi dengan benar.



- 2 Pasang penahan kabel ke panel belakang seperti yang ditampilkan, kemudian jepit kabel ke penahannya.
- 3 Gunakan vinyl pengikat untuk mengencangkan kabel pedal.
- 4 Masukkan steker kabel listrik AC ke jack [AC IN].

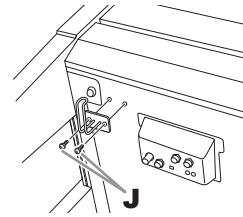


## 6 Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



## 7 Pasang gantungan headphone.

Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup J seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



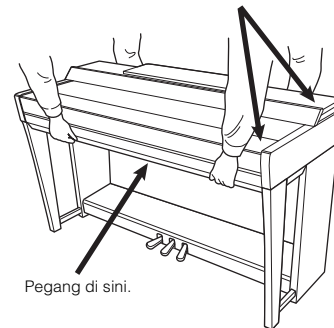
Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

- Adakah bagian yang tertinggal?  
→ Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
- Apakah instrumen bebas dari bau dan perlengkapan dapat dipindah lainnya?  
→ Pindahkan instrumen ke lokasi yang sesuai.
- Apakah instrumen mengeluarkan bunyi berderik saat Anda menggoyangkannya?  
→ Kencangkan semua sekrupnya.
- Apakah kotak pedal berderik atau bergeser bila Anda menekan pedal?  
→ Putar penyesuaiannya agar terpasang kokoh di lantai.
- Apakah pedal dan kabel listriknya telah dimasukkan dengan erat ke soket?

### ⚠ PERHATIAN

Saat memindah instrumen, peganglah selalu bagian bawah unit utama. Jangan memegang penutup kunci atau bagian atas. Bila salah memegang dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau mencederai diri.

Jangan pegang di sini.



Pegang di sini.

### Mengangkut

Jika Anda pindah ke lokasi lain, Anda dapat mengangkut instrumen bersama perlengkapannya. Anda dapat memindah unit apa adanya (terakit) atau Anda dapat membongkar unit seperti saat Anda mengeluarkan dari kotaknya. Angkutlah keyboard dalam keadaan rebah. Jangan menyandarkannya ke dinding atau mendirikannya pada salah satu sisi. Jangan sampai instrumen mengalami getaran atau guncangan yang berlebihan. Saat mengangkut instrumen dalam keadaan terakit, pastikan semua sekrupnya telah dikencangkan dengan benar dan tidak longgar saat memindah instrumen.

### ⚠ PERHATIAN

Jika unit berderak atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

# Pemecahan Masalah

Umum	
<b>Terdengar bunyi klik atau pop bila instrumen dinyalakan atau dimatikan.</b>	Arus listrik sedang mengalir ke instrumen. Hal ini normal.
<b>Instrumen dimatikan secara otomatis.</b>	Hal ini normal dan karena fungsi Mati Otomatis. Jika perlu, atur parameter fungsi Mati Otomatis (halaman 19).
<b>Terdengar berisik dari speaker instrumen.</b>	Mungkin akan terdengar berisik jika ada telepon seluler yang digunakan di dekat instrumen atau jika telepon berdering. Matikan telepon seluler, atau gunakan jauh dari instrumen.
<b>Terdengar berisik dari speaker instrumen atau headphone saat menggunakan instrumen bersama aplikasi pada perangkat cerdas seperti ponsel cerdas atau tablet.</b>	Bila Anda menggunakan instrumen bersama aplikasi pada perangkat cerdas, kami merekomendasikan agar Anda mengaktifkan Wi-Fi atau Bluetooth setelah mengaktifkan "Airplane Mode" (Mode Pesawat) pada perangkat itu untuk menghindari derau yang disebabkan oleh komunikasi.
<b>Di LCD, ada beberapa titik tertentu yang selalu menyala atau tidak menyala.</b>	Ini adalah akibat piksel cacat dan kadang-kadang terjadi TFT-LCD; ini tidak menunjukkan masalah dalam pengoperasian.
<b>Berisik mekanis terdengar selama memainkan.</b>	Mekanisme keyboard pada instrumen ini meniru mekanisme keyboard piano sungguhan. Berisik mekanis juga terdengar di piano.
<b>Ada sedikit perbedaan dalam kualitas suara antar not yang dimainkan pada keyboard.</b>	Hal ini normal dan akibat sistem sampling instrumen.
<b>Beberapa Suara mempunyai bunyi berulang.</b>	
<b>Beberapa derau atau vibrato terdengar jelas pada titinada yang lebih tinggi, bergantung pada Suara.</b>	
<b>Volume keseluruhan pelan atau tidak terdengar suara.</b>	<p>Volume master mungkin diatur terlalu rendah. Atur volume master ke tingkat yang sesuai dengan putaran [MASTER VOLUME] (halaman 20).</p> <p>Semua bagian keyboard dinonaktifkan. Pada tampilan Awal, sentuh [Main]/[Layer]/[Left] untuk mengaktifkan bagian (halaman 49).</p> <p>Volume masing-masing bagian mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume dalam tampilan Keseimbangan (halaman 42).</p> <p>Pastikan kanal yang diinginkan diatur ke On (halaman 97).</p> <p>Pastikan tidak memasang headphone atau steker adaptor ke jack [PHONES].</p> <p>Pastikan "Speaker" diatur ke "On" dari [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity].</p>
<b>Suara terdistorsi atau berisik.</b>	<p>Volume mungkin disetel terlalu tinggi. Pastikan semua pengaturan volume yang relevan telah sesuai.</p> <p>Ini mungkin disebabkan oleh pengaturan efek atau resonansi filter tertentu. Periksa pengaturan efek atau filter dan ubah bila perlu dalam tampilan Mixer, dengan mengacu Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).</p>
<b>Tidak semua not yang dimainkan bersamaan berbunyi, atau bunyi Gaya atau Lagu sepertinya terpotong.</b>	Anda mungkin melebihi polifoni maksimal (halaman 127) instrumen. Bila melebihi polifoni maksimal, not yang paling dahulu dimainkan akan berhenti berbunyi, yang membuat not yang terakhir dimainkan dibunyikan.
<b>Volume keyboard lebih rendah daripada volume playback Lagu/Gaya.</b>	Volume bagian-bagian keyboard mungkin diatur terlalu rendah. Naikkan volume keyboard (Utama/Lapisan/Kiri), atau turunkan volume Lagu/Gaya dalam tampilan Keseimbangan (halaman 42).
<b>Beberapa karakter nama file/folder berantakan.</b>	Pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file/folder (halaman 22).

Umum	
<b>File yang ada tidak diperlihatkan pada tampilan.</b>	Ekstensi file (.MID, dsb.) mungkin telah diubah atau dihapus. Ganti nama file secara manual pada komputer, dengan menambahkan ekstensi yang sesuai.
	File data dengan nama yang berisi lebih dari 50 karakter tidak dapat ditangani oleh instrumen. Ganti nama file, dengan mengurangi jumlah karakter menjadi 50 atau kurang.

Suara	
<b>Suara yang dipilih dari tampilan Pemilihan Suara tidak berbunyi.</b>	Periksa apakah bagian yang dipilih telah diaktifkan atau tidak (halaman 49).
<b>Terdengar bunyi “tumpang-tindih” atau “ganda” yang aneh. Bunyinya sedikit berbeda setiap kali kunci dimainkan.</b>	Bagian Utama dan Lapisan telah diatur ke aktif dan kedua bagian diatur untuk memainkan Suara yang sama. Nonaktifkan bagian Lapisan atau ubah Suara salah satu bagian.
<b>Beberapa Suara akan melompat satu oktaf di tinada bila dimainkan di register yang lebih tinggi atau lebih rendah.</b>	Hal ini normal. Beberapa Suara mempunyai batas tinada yang, bila sampai, akan menyebabkan jenis tinada ini bergeser.
<b>Tidak ada suara yang terdengar atau suaranya aneh di bagian tangan kiri.</b>	Jika parameter “Stop ACMP” diatur ke selain “Disabled” melalui [Menu] → [StyleSetting] → [Setting], Suara pada bagian akor tidak berbunyi secara normal bila tombol [ACMP ON/OFF] aktif. Atur parameter “Stop ACMP” ke “Disabled” atau nonaktifkan tombol [ACMP ON/OFF]. Untuk mengetahui detail tentang fungsi Stop ACMP, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).

Gaya	
<b>Gaya tidak dimulai sekalipun tombol [START/STOP] telah ditekan.</b>	Kanal Irama untuk Gaya yang dipilih mungkin tidak berisi data. Aktifkan tombol [ACMP ON/OFF] dan mainkan dalam bagian tangan kiri pada keyboard untuk membunyikan bagian pengiring Gaya.
<b>Hanya kanal irama yang dimainkan; bunyi pengiring tidak terdengar.</b>	Pastikan fungsi Pengiring Otomatis telah diaktifkan; tekan tombol [ACMP ON/OFF].
	Pastikan Anda memainkan kunci di bagian akor keyboard (halaman 58).
<b>Gaya di flash-drive USB tidak dapat dipilih.</b>	Jika ukuran data Gaya besar (sekitar 120 KB atau lebih), Gaya tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk dibaca oleh instrumen.

Lagu	
<b>Lagu tidak dapat dipilih.</b>	Ini mungkin karena pengaturan bahasa telah diubah. Atur bahasa yang sesuai untuk nama file Lagu (halaman 22).
	Jika ukuran data Lagu besar (sekitar 3 MB atau lebih), Lagu tidak dapat dipilih karena datanya terlalu besar untuk dibaca oleh instrumen.
	Format file tidak didukung. Lihat halaman 66 untuk mengetahui detail tentang format Lagu yang didukung.
<b>Playback Lagu tidak dimulai.</b>	Lagu berhenti di akhir data Lagu. Kembali ke awal Lagu dengan menekan tombol SONG CONTROL [■] (Stop).
<b>(MIDI) Playback lagu berhenti sebelum Lagu selesai.</b>	Fungsi Panduan telah diaktifkan. (Dalam hal ini, playback dalam keadaan “menunggu” kunci yang benar dimainkan.) Nonaktifkan fungsi Panduan (halaman 71).

Lagu	
<b>(MIDI)</b> Nomor hitungan berbeda dari skor di tampilan Posisi Lagu, yang ditampilkan dengan menekan tombol [◀◀] (Mundur)/ [▶▶] (Maju cepat).	Ini terjadi saat memainkan data musik yang telah diatur dengan tempo tetap yang spesifik.
<b>(MIDI)</b> Saat memainkan Lagu, beberapa kanal tidak dimainkan.	Playback kanal-kanal ini mungkin diatur ke nonaktif. Aktifkan playback untuk kanal-kanal yang telah diatur ke nonaktif (halaman 97).
<b>Lampu Panduan tidak menyala selama playback Lagu, sekalipun telah mengaktifkan fungsi Panduan.</b>	Fungsi Panduan dapat digunakan hanya bila Lagu MIDI dimainkan kembali. Ini tidak tersedia untuk Lagu Audio.
	Not di luar rentang 88-kunci tidak dapat ditunjukkan oleh lampu panduan.
	Bila tombol [ACMP ON/OFF] diaktifkan, lampu panduan untuk bagian tangan kiri tidak akan berfungsi. Jika perlu, nonaktifkan tombol [ACMP ON/OFF] saat menggunakannya.
<b>(MIDI)</b> Lampu panduan menyala satu oktaf atau dua oktaf lebih rendah/lebih tinggi daripada titinada sesungguhnya.	Lampu panduan kadang-kadang menyala satu oktaf atau dua oktaf lebih rendah/lebih tinggi daripada titinada sesungguhnya, bergantung pada Suara yang dipilih.
<b>(MIDI)</b> Tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak ditampilkan dengan benar.	Beberapa data Lagu untuk instrumen direkam dengan pengaturan khusus "free tempo". Untuk data Lagu demikian, tempo, ketukan, hitungan, dan notasi musik tidak akan ditampilkan dengan benar.
<b>(MIDI)</b> Saat melihat lirik di tampilan Skor, sebagian lirik hilang dan tidak dapat dilihat.	Ruang untuk menampilkan lirik tidak cukup. Ubah ukuran Skor ke selain "Medium" melalui Setelan Tampilan (halaman 70).
<b>Sebuah pesan yang menunjukkan flash-drive USB tidak tersedia akan muncul, dan perekaman akan dibatalkan.</b>	Pastikan Anda menggunakan flash-drive USB yang kompatibel (halaman 100).
	Pastikan flash-drive USB mempunyai memori yang cukup (halaman 101).
	Jika Anda menggunakan flash-drive USB berisi data yang telah direkam, periksalah terlebih dahulu bahwa tidak ada data penting di perangkat tersebut, kemudian format (halaman 101) dan coba lagi merekam.
<b>Volume playback Lagu berbeda-beda sesuai dengan Lagu yang dipilih.</b>	Volume Lagu MIDI dan Lagu Audio telah diatur secara terpisah. Sesuaikan volume dalam tampilan Keseimbangan (halaman 42) setelah memilih Suara.

Mikrofon	
<b>Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam.</b>	Sinyal input mikrofon tidak dapat direkam melalui perekaman MIDI. Rekam dengan menggunakan perekaman Audio (halaman 75).
<b>Harmoni dapat didengar di samping bunyi mikrofon.</b>	Harmoni Vokal diatur ke "On". Nonaktifkan Harmoni Vokal (halaman 84).
<b>Bunyi efek Harmoni Vokal terdistorsi atau tidak selaras.</b>	Mikrofon vokal Anda mungkin menyerap bunyi dari luar, seperti bunyi gaya dari instrumen. Khususnya, bunyi bass dapat menyebabkan kesalahan dalam mengikuti Harmoni Vokal. Untuk mengatasi hal ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyilah sedekat mungkin dengan mikrofon.</li> <li>• Gunakan mikrofon satu arah.</li> <li>• Turunkan volume Master, atau sesuaikan keseimbangan volume pada tampilan Keseimbangan (halaman 42).</li> </ul>
<b>Efek Harmoni Vokal tidak diterapkan sekalipun telah diaktifkan.</b>	Dalam mode Chordal, Harmoni Vokal hanya ditambahkan bila akor terdeteksi. Cobalah salah satu dari berikut ini: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktifkan tombol [ACMP ON/OFF] dan mainkan akor di bagian akor selama playback Gaya.</li> <li>• Aktifkan bagian Kiri dan mainkan akor di bagian tangan kiri.</li> <li>• Mainkan sebuah Lagu yang berisi akor.</li> <li>• Atur parameter "Stop ACMP" ke selain "Disabled" melalui [Menu] → [StyleSetting] → [Setting]. Untuk mengetahui detailnya, lihat Reference Manual (Panduan Referensi) pada situs web (halaman 9).</li> </ul>

<b>Mixer</b>	
<b>Bunyi terdengar aneh atau berbeda dari harapan saat mengubah Suara irama (drum kit, dsb.) untuk Gaya atau Lagu dari Mixer.</b>	Saat mengubah Suara irama/perkusi (drum kit, dsb.) untuk Gaya dan Lagu dari parameter VOICE, pengaturan detail yang berkaitan dengan suara drum diatur ulang, dan dalam beberapa kasus Anda mungkin tidak dapat memulihkan bunyi orisinal. Anda dapat memulihkan bunyi orisinal dengan memilih lagi Lagu atau Gaya yang sama.

<b>Pedal/Pedal AUX</b>	
<b>Fungsi damper, sostenuto, dan soft tidak bekerja untuk pedal yang bersangkutan.</b>	Steker kabel pedal tidak terhubung dengan erat ke jack pedal. Masukkan dengan erat steker kabel pedal ke dalam jack yang sesuai (halaman 115, 119, 122).
	Pastikan setiap pedal ditetapkan dengan benar ke "Sustain", "Sostenuto" dan "Soft" (halaman 38).
<b>Pengaturan aktif/nonaktif untuk sakelar kaki/pengontrol kaki yang terhubung ke jack [AUX PEDAL] ditukar.</b>	Matikan instrumen, kemudian nyalakan lagi tanpa menekan sakelar kaki/pengontrol kaki, atau ubah parameter Polarity dari [Menu] → [Assignable] → [Pedal].
<b>Pedal damper tidak berfungsi dengan benar.</b>	Mungkin instrumen telah dimatikan saat pedal damper ditekan. Tekan dan lepaskan pedal damper untuk memulihkan pengoperasian yang benar.

<b>Koneksi</b>	
<b>Speaker tidak dimatikan bila sepasang headphone dihubungkan ke jack [PHONES].</b>	Pengaturan Speaker adalah "On" (Aktif). Atur pengaturan speaker ke "Headphone Switch" melalui [Menu] → [Utility] → [Speaker/Connectivity].
<b>Ikon LAN Nirkabel tidak diperlihatkan dalam tampilan Menu sekalipun adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan.</b>	Lepaskan adaptor LAN nirkabel USB dan hubungkan lagi.
<b>Perangkat yang dilengkapi Bluetooth tidak dapat disandingkan maupun dihubungkan ke instrumen.</b>	Periksa apakah fungsi Bluetooth pada perangkat yang dilengkapi Bluetooth telah diaktifkan. Untuk menghubungkan perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen, fungsi Bluetooth pada kedua perangkat perlu diaktifkan.
	Perangkat yang dilengkapi Bluetooth dan instrumen perlu disandingkan untuk menghubungkannya satu sama lain melalui Bluetooth (halaman 105).
	Jika ada perangkat (microwave oven, perangkat LAN nirkabel, dsb.) yang mengeluarkan sinyal dalam band frekuensi 2,4 GHz di dekat situ, jauhkan instrumen ini dari perangkat yang memancarkan sinyal frekuensi radio tersebut.
<b>Bunyi yang salurkan ke jack [AUX IN] terputus.</b>	Volume output perangkat eksternal yang terhubung ke jack [AUX IN] instrumen ini terlalu rendah. Naikkan volume output perangkat eksternal. Tingkat volume yang dihasilkan melalui speaker instrumen ini dapat disesuaikan dengan menggunakan kontrol [MASTER VOLUME]. Fungsi Pengontrol Derau mungkin memotong suara-suara lembut. Jika ini terjadi, nonaktifkan parameter "AUX IN Noise Gate" (halaman 104).

# Spesifikasi

		CVP-809GP (jenis Grand Piano)	CVP-809	CVP-805	
Nama Produk		Piano Digital			
Ukuran/Berat	Lebar [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	[1.430 mm]	1.426 mm [1.429 mm]	1.420 mm [1.423 mm]	
	Tinggi [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	Dengan sandaran catatan musik ditutup	[913 mm]	868 mm [872 mm]	868 mm [871 mm]
		Dengan sandaran catatan musik dinaikkan	[1.076 mm]	1.027 mm [1.028 mm]	1.026 mm [1.027 mm]
		Dengan tutup ke atas	[1.554 mm]	-	
	Tebal [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	[1.236 mm]	612 mm [612 mm]	592 mm [593 mm]	
	Berat [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	[125 kg]	82 kg [84 kg]	80 kg [84 kg]	
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	88		
		Jenis	GrandTouch Keyboard: tuts dari kayu (hanya putih), keytop dari eboni dan gading sintetis, pengatur gerakan		
		88-kunci Linear Graded Hammer	Ya		
		Bobot Pengimbang	Ya	-	
		Respons Sentuhan	Hard2/Hard1/Medium/Soft1/Soft2		
	Pedal	Jumlah Pedal	3: Damper (dengan fungsi pedal setengah), Sostenuto, Soft		
		Fungsi yang Dapat Ditetapkan	Sustain, Sostenuto, Soft, Glide, Lagu Mainkan/Jeda, Gaya Mulai/Berhenti, Volume, dsb.		
		Pedal Damper Respons GP	Ya	-	
	Tampilan	Jenis	LCD TFT Berwarna (Layar Sentuh)		
		Ukuran	800 x 480 titik 9,0 inci	800 x 480 titik 7,0 inci	
		Fungsi Tampilan Skor/Lirik/Teks	Ya		
Bahasa		Inggris, Jepang, Jerman, Prancis, Spanyol, Italia			
Panel	Bahasa	Inggris			
Lemari	Gaya Penutup Kunci	Lipat			
	Sandaran Catatan Musik	Ya (dengan klip musik)			
Suara	Penghasil Nada	Suara Piano	Yamaha CFX, Bösendorfer Imperial		
		Binaural Sampling	Ya (hanya Suara "CFX Grand")		
	Efek Piano	VRM	Ya		
		Sampel Pelepasan Kunci	Ya		
		Lepas Halus	Ya		
	Polifoni (maks.)		256		
	Preset	Jumlah Suara	1.605 Suara + 58 Drum/SFX Kit + 480 Suara XG	1.315 Suara + 49 Drum/SFX Kit + 480 Suara XG	
		Jumlah Suara VRM	17	14	
		Jumlah Suara Artikulasi Super	S.Art2: 36, S.Art: 301	S.Art: 227	
	Khusus	Pengeditan Suara	Ya		
Kompatibilitas		XG, GS (untuk playback Lagu), GM, GM2			
Fitur Lainnya	Mono/Poli	Ya			

		CVP-809GP (jenis Grand Piano)	CVP-809	CVP-805
Nada Piano	Jenis	Gema	65 Preset + 30 Pengguna	
		Kor	107 Preset + 30 Pengguna	106 Preset + 30 Pengguna
		Efek Penyisipan	358 Preset + 30 Pengguna	322 Preset + 30 Pengguna
		Efek Variasi	358 Preset + 30 Pengguna	322 Preset + 30 Pengguna
		Master Compressor	5 Preset + 30 Pengguna	
		Master EQ	5 Preset + 30 Pengguna	
		EQ Bagian	27 Bagian	
		Vocal Harmony (Harmoni Vokal)	54 Preset + 60 Pengguna	
		Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ya	
	Optimiser Stereofonis	Ya		
Fungsi	Dua (Lapisan)	Ya		
	Pisah	Ya		
Gaya	Preset	Jumlah Gaya	675	525
		Jenis Penjarian	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, All Fingered, Full Keyboard, All Full Keyboard	
		Kontrol Gaya	INTRO x 3, MAIN VARIATION x 4, FILL x 4, BREAK, ENDING x 3	
	Khusus	Pembuat Gaya	Ya	
	Fitur Lainnya	Pengaturan Satu Sentuhan (OTS)	4 untuk setiap Gaya	
		Pengulang Akor	Ya	
Kompatibilitas		Format File Style (SFF), Format File Style GE (SFF GE)		
Lagu (MIDI)	Preset	Jumlah Lagu Preset	50 Klasik + 303 Lagu Pelajaran + 50 Populer	
	Perekaman	Jumlah Trek	16	
		Kapasitas Data	sekitar 3 MB/Lagu	
		Pembuat Lagu	Ya	
	Format	Playback	SMF (Format 0, Format 1), XF	
Perekaman		SMF (Format 0)		
Lagu (Audio)	Waktu Perekaman (maks.)	80 menit/Lagu		
	Format	Playback	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo), MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3)	
		Perekaman	WAV (44,1 kHz, 16 bit, stereo), MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3)	
	Fungsi	Bentang Waktu, Pergeseran Titinada, Penyembunyian Vokal	Ya	
Fungsi	Memori Registrasi	Jumlah Tombol	8	
		Kontrol	Sekuen Registrasi, Beku	
	Daftar Putar	Jumlah Rekaman (maks.)	2.500	
	Pelajaran/Panduan		Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo (dengan lampu panduan)	
	Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya	
		Rentang Tempo	5 – 500, Tempo Ketukan	
		Transpose	-12 – 0 – +12	
		Penalaan	414,8 – 440 – 466,8 Hz (selisih sekitar 0,2 Hz)	
Jenis Tangga Nada		9 Jenis		



		CVP-809GP (jenis Grand Piano)	CVP-809	CVP-805
Fungsi (Mungkin tidak memiliki fungsionalitas ini, bergantung pada di negara mana Anda membeli produk.)	Bluetooth	Versi Bluetooth	4.1	
		Profil yang didukung	A2DP	
		Kodek yang kompatibel	SBC	
		Output nirkabel	Bluetooth kelas 2	
		Jarak komunikasi maksimal	Sekitar 10 m	
		Rentang frekuensi transmisi	2.402 – 2.480MHz	
		Daya output maksimal (EIRP)	4 dBm	
		Jenis modulasi	GFSK, $\pi/4$ DQPSK, 8DPSK	
	Lain-lain	Piano Room	Ya	
		Output tampilan ke monitor eksternal	Ya (dengan menggunakan adaptor monitor USB yang tersedia secara komersial*) * Untuk mengetahui daftar perangkat yang kompatibel, akseslah situs web "Yamaha Downloads".	
		Penyesuaian Kecemerlangan	Ya (lampu tampilan/lampu tombol)	
		Antarmuka audio USB	44,1 kHz, 24 bit, stereo	
Penyimpanan dan Konektivitas	Penyimpanan	Memori Internal	sekitar 2 GB	
		Drive Eksternal	Flash-drive USB	
	Konektivitas	Headphone	Jack telepon stereo standar (x 2)	
		Mikrofon	Mic/Line In (jack telepon mono standar), Volume input	
		MIDI	IN, OUT, THRU	
		AUX IN	Jack mini stereo	
		AUX OUT	L/L+R, R	
		AUX PEDAL	Ya	
		USB TO DEVICE	Ya (x 2)	
USB TO HOST	Ya			
Sistem Suara	Amplifier	(40 W + 30 W + 20 W) x 2 + 80 W		(45 W + 20 W) x 2
	Speaker	(16 cm + 5 cm + 2,5 cm (dome)) x 2 + 20 cm, Speaker Kerucut, Twisted Flare Port		(16 cm + 2,5 cm (dome)) x 2
Catu Daya	Mati Otomatis	Ya		
Aksesori yang Disertakan		Panduan untuk Pemilik, Buku Musik, Garansi*, Pendaftaran Produk Anggota Online, Kabel listrik, Bangku* * Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.		
Aksesori Dijual Terpisah (Mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.)		Headphone (HPH-150/HPH-100/HPH-50), Sakelar kaki (FC4A/FC5), Pengontrol kaki (FC7), adaptor LAN nirkabel USB (UD-WL01), Adaptor MIDI nirkabel (MD-BT01/UD-BT01)		

Isi panduan ini berlaku pada spesifikasi terbaru sejak tanggal dipublikasikan. Untuk memperoleh panduan terbaru, akseslah situs web Yamaha kemudian download file panduan. Karena spesifikasi, perlengkapan, atau aksesori yang dijual secara terpisah mungkin tidak sama di setiap wilayah, harap tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.

# Indeks

## A

Adaptor LAN nirkabel USB .....	103
AI Fingered .....	65
AI Full Keyboard .....	65
Akor .....	65
Aksesori .....	9
Antarmuka Audio USB .....	102
Area Gaya .....	26
Area Lagu .....	26
Area Menu .....	26
Area Registrasi .....	26
Area Suara .....	26
Audio Bluetooth .....	105
Audio Loopback .....	103
AUX IN .....	104

## B

Bagian Akor .....	58
Bagian Kiri .....	49
Bagian Lapisan .....	49
Bagian pendahuluan .....	60
Bagian penutup .....	60
Bagian Utama .....	49
Bagian utama .....	61
Bank .....	88
Bentang Waktu .....	74
Bicara .....	85
Binaural Sampling .....	21
Brightness (Kecerahan) .....	23

## C

Cadangkan .....	43
Cari .....	36
Chordal .....	84
Compressor .....	96
Copyright .....	22

## D

Data pengguna .....	27
Daya .....	18
Demo .....	13

## E

Effect (Efek) .....	96
EQ .....	96

## F

Favorit .....	35
File .....	32
Filter .....	96
Fingered .....	64
Fingered On Bass .....	64
Fixed Velocity .....	40
Flash-drive USB .....	100

Folder .....	33
Format .....	8, 101
Full Keyboard .....	64

## G

Ganti Nama .....	33
Gaya .....	57
Gema .....	96

## H

Hapus .....	34
Harmoni Vokal .....	84
Headphone .....	20

## I

IAC (Intelligent Acoustic Control) .....	20
Istirahat .....	61

## J

Jeda .....	68
Jenis Penjarian .....	64

## K

Kanal .....	80, 97
Karaoke .....	85
Kecepatan (Tempo) .....	74
Kembalikan (Pengaturan Ulang Pabrik) .....	42
Keseimbangan .....	42
Keseimbangan Volume .....	42
Kiri Ditahan .....	52
Komputer .....	102
Koneksi .....	98
Koneksi MIDI .....	108
Konversi Audio .....	82
Kor .....	96

## L

Lagu .....	66
Lagu Audio .....	66
Lagu MIDI .....	66
Language .....	22
Layar sentuh .....	29
Lirik .....	70

## M

Maju Cepat .....	68
Master Compressor .....	96
Mati Otomatis .....	19
Memasukkan karakter .....	36
Memori Registrasi .....	86
Merekam (Lagu) .....	75
Metronome (Metronom) .....	39
Mikrofon .....	83
Mixer .....	95
Monitor .....	108

MP3 .....	75
Multi Finger .....	64
Mundur .....	68
<b>N</b>	
Notasi Musik .....	69
<b>O</b>	
Optimiser Stereofonis .....	21
OTS .....	62
Owner Name .....	22
<b>P</b>	
Paksa-keluar .....	19
Pan .....	96
Panduan .....	71
Pedal .....	37, 109
Pedal Damper .....	38
Pedal Damper Responsif GP .....	38
Pedal setengah .....	38
Pedal Soft .....	38
Pedal Sostenuto .....	38
Pemecahan Masalah .....	123
Penalaan .....	41
Pengaturan Satu Sentuhan .....	62
Pengaturan Ulang Pabrik .....	42
Pengaturan Ulang Piano .....	53
Pengiring Otomatis .....	57
Pengisi .....	61
Pengontrol Derau .....	104
Pengontrol Kaki .....	109
Pengulang Akor .....	61
Pengulangan .....	72
Pengulangan A-B .....	72
Penguncian Piano .....	53
Penutup kunci .....	16
Penyandingan .....	106
Penyembunyian Vokal .....	74
Perakitan .....	113, 117, 121
Perekaman (Piano Room) .....	48
Perekaman Audio .....	75
Perekaman MIDI .....	75
Perekaman multi kanal .....	80
Pergeseran Titinada .....	73
Piano Room .....	44
Pindah .....	34
Playback (Gaya) .....	60
Playback (Lagu) .....	66
Playlist (Daftar Putar) .....	86
Pulihkan .....	42
Putaran Data .....	30
<b>R</b>	
Record .....	91
Reference Manual (Panduan Referensi) .....	9
Respons Sentuhan .....	40

<b>S</b>	
Sakelar Kaki .....	109
Salin .....	34
Sandaran catatan musik .....	16
Sensitivitas Sentuh .....	40
Simpan .....	32
Single Finger .....	64
Sinkronisasi Berhenti .....	60
Sinkronisasi Mulai (Gaya) .....	60
Sinkronisasi Mulai (Lagu MIDI) .....	69
Skor .....	69
Speaker Berputar .....	56
Suara .....	49
Suara Artikulasi Super .....	54
Suara Flute Organ .....	55
Suara Input Audio .....	104
Suara S.Art/S.Art2 .....	54
<b>T</b>	
Tag .....	90
Tampilan .....	26
Tampilan Awal .....	26
Tampilan Menu .....	28, 110
Tampilan Pemilihan File .....	27
Teks .....	70
Tempo .....	39
Titik Pisah .....	52
Titik Pisah Gaya .....	52
Titik Pisah Kiri .....	52
Titinada .....	41
Tombol ACMP ON/OFF .....	60
Tombol ASSIGNABLE .....	31
Touch Curve .....	40
Transpose .....	41
Tutup .....	17
<b>U</b>	
USB TO DEVICE .....	100
USB TO HOST .....	102
<b>V</b>	
Version .....	22
Vocoder .....	84
Vocoder-Mono .....	84
Volume .....	20
Volume (Gaya) .....	42
Volume (Lagu) .....	42
Volume Master .....	20
VRM .....	53
<b>W</b>	
WAV .....	75

# GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

- 1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.  
You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.
- 2.** You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
  - a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

- 3.** You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
  - a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
  - b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
  - c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

- 4.** You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
- 5.** You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.  
  
If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.  
  
It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.  
  
This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.
8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
10. Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
11. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

12. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
13. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

## How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>
```

```
This program is free software; you can redistribute it and/or modify it
under the terms of the GNU General Public License as published by the
Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your
option) any later version.
```

```
This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT
ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.
See the GNU General Public License for more details.
```

```
You should have received a copy of the GNU General Public License
along with this program; if not, write to the Free Software Foundation,
Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.
```

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it
under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James
Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

# GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

**1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

**2.** You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

**a)** The modified work must itself be a software library.

**b)** You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

**c)** You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

**d)** If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful. (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same

sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the Library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.  
  
Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version"; you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

## How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>
```

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob'
(a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice
```

That's all there is to it!

## Catatan mengenai distribusi kode sumber

Selama tiga tahun setelah pengiriman final dari pabrik, Anda dapat meminta kode sumber dari Yamaha untuk bagian produk yang berlisensi GNU General Public License atau GNU Lesser General Public License dengan mengirim surat ke salah satu alamat kantor Yamaha yang tercantum di akhir Panduan untuk Pemilik ini.

Kode sumber akan diberikan tanpa biaya; walau demikian, kami mungkin mengharuskan Anda mengganti biaya yang dikeluarkan Yamaha untuk mengirim kode sumber kepada Anda.

- Perhatikan, kami tidak bertanggung jawab apa pun terhadap segala kerugian yang timbul dari perubahan yang dibuat (penambahan/penghapusan) pada perangkat lunak untuk produk ini oleh pihak ketiga selain Yamaha (atau pihak yang diizinkan oleh Yamaha).
- Perhatikan, penggunaan kembali kode sumber yang dirilis ke ranah publik oleh Yamaha tidak memiliki jaminan, dan Yamaha tidak bertanggung jawab apa pun terhadap kode sumber tersebut.
- Kode sumber dapat didownload dari alamat berikut:  
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>



## libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

**COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:**

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000 through 1.6.28, January 5, 2017 are Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2017 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-1.0.6, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux  
Eric S. Raymond  
Mans Rullgard  
Cosmin Truta  
Gilles Vollant  
James Yu  
Mandar Sahasrabudde

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

Some files in the "contrib" directory and some configure-generated files that are distributed with libpng have other copyright owners and are released under other open source licenses.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-0.96, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane  
Glenn Randers-Pehrson  
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger, are derived from libpng-0.88, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler  
Kevin Bracey  
Sam Bushell  
Magnus Holmgren  
Greg Roelofs  
Tom Tanner

Some files in the "scripts" directory have other copyright owners but are released under this license.

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger  
Dave Martindale  
Guy Eric Schalnat  
Paul Schmidt  
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

**END OF COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE.**

## TRADEMARK:

The name "libpng" has not been registered by the Copyright owner as a trademark in any jurisdiction. However, because libpng has been distributed and maintained world-wide, continually since 1995, the Copyright owner claims "common-law trademark protection" in any jurisdiction where common-law trademark is recognized.

## OSI CERTIFICATION:

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

## EXPORT CONTROL:

The Copyright owner believes that the Export Control Classification Number (ECCN) for libpng is EAR99, which means not subject to export controls or International Traffic in Arms Regulations (ITAR) because it is open source, publicly available software, that does not contain any encryption software. See the EAR, paragraphs 734.3(b)(3) and 734.7(b).

Glenn Randers-Pehrson  
glennrp at users.sourceforge.net  
January 5, 2017

## libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.  
1999 Andreas Dilger (adilger@enel.ucalgary.ca)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## libjpeg

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

## imagemagick

Licensed under the ImageMagick License (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://www.imagemagick.org/script/license.php>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

## FreeType

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)). All rights reserved.

## ICU

### COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright © 1991-2016 Unicode, Inc. All rights reserved.  
Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation (the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data

Files or Software are furnished to do so, provided that either  
(a) this copyright and permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, or  
(b) this copyright and permission notice appear in associated Documentation.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

## jemalloc

Copyright (C) 2002-2014 Jason Evans <jasone@canonware.com>. All rights reserved.

Copyright (C) 2007-2012 Mozilla Foundation. All rights reserved.

Copyright (C) 2009-2014 Facebook, Inc. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDER(S) "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## libss2 / libcomerr2

Copyright 1987, 1988 by the Student Information Processing Board of the Massachusetts Institute of Technology

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the names of M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. make no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

## libpopt0

Copyright (c) 1998 Red Hat Software

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE X CONSORTIUM BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of the X Consortium shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from the X Consortium.

## pcre

### PCRE LICENCE

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

### THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS

Written by: Philip Hazel  
Email local part: ph10  
Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service,  
Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge  
All rights reserved.

### PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT

Written by: Zoltan Herczeg  
Email local part: hzmester  
Email domain: freemail.hu

Copyright (c) 2010-2012 Zoltan Herczeg  
All rights reserved.

### STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER

Written by: Zoltan Herczeg  
Email local part: hzmester  
Email domain: freemail.hu

Copyright (c) 2009-2012 Zoltan Herczeg  
All rights reserved.

### THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Contributed by: Google Inc.

Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.  
All rights reserved.

### THE "BSD" LICENCE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- \* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- \* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- \* Neither the name of the University of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

End

## Gen Shin Gothic

- Gen Shin Gothic is a variant of Source Han Sans that also contains some glyphs derived from M+ OUTLINE FONTS.
- The copyrights to the glyphs in the font data derived from Source Han Sans belong to Adobe.
- The copyrights to the glyphs in the font data derived from M+ OUTLINE FONTS belong to M+ FONTS PROJECT.
- The Gen Shin Gothic font files can be used under the same license as Source Han Sans, SIL Open Font License 1.1.

Kredit dan Hak Cipta untuk Lagu yang sudah terinstal

#### **All I Want For Christmas Is You**

Words and Music by Mariah Carey and Walter Afanasieff

Copyright © 1994 BEYONDIDOLIZATION, SONY/ATV MUSIC PUBLISHING LLC, TAMAL VISTA MUSIC, WALLYWORLD MUSIC and KOBALT MUSIC COPYRIGHTS SARL  
All Rights for BEYONDIDOLIZATION Controlled and Administered by UNIVERSAL TUNES, A Division of SONGS OF UNIVERSAL, INC.  
All Rights for SONY/ATV MUSIC PUBLISHING LLC, TAMAL VISTA MUSIC and WALLYWORLD MUSIC Administered by SONY/ATV MUSIC PUBLISHING LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **All The Things You Are**

Lyrics by Oscar Hammerstein II  
Music by Jerome Kern  
Copyright © 1939 UNIVERSAL - POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC.  
Copyright Renewed  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Autumn Leaves**

English lyric by Johnny Mercer  
French lyric by Jacques Prevert  
Music by Joseph Kosma  
© 1947, 1950 (Renewed) ENOCH ET CIE  
Sole Selling Agent for U.S. and Canada: MORLEY MUSIC CO., by agreement with ENOCH ET CIE  
All Rights Reserved

#### **Back For Good**

Words and Music by Gary Barlow  
Copyright © 1995 Sony/ATV Music Publishing (UK) Limited  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Bad Day**

Words and Music by Daniel Powter  
Copyright © 2005 Song 6 Music  
All Rights Administered by BMG Rights Management (US) LLC  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Ballade Pour Adeline**

By Paul de Senneville  
Copyright © 1977 (Renewed) by Coronet-Delphine, Inc. (ASCAP)  
All Rights Administered by Regent Music Corporation (BMI)  
International Copyright Secured All Rights Reserved  
Used by Permission

#### **Beauty And The Beast**

from BEAUTY AND THE BEAST  
Music by Alan Menken  
Lyrics by Howard Ashman  
© 1991 Wonderland Music Company, Inc. and Walt Disney Music Company  
All Rights Reserved. Used by Permission.

#### **Billie Jean**

Words and Music by Michael Jackson  
Copyright © 1982 Mijac Music  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Can't Take My Eyes Off Of You**

Words and Music by Bob Crewe and Bob Gaudio  
Copyright © 1967 EMI Longitude Music and Seasons Four Music  
Copyright Renewed

All Rights on behalf of EMI Longitude Music Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Candle In The Wind**

Words and Music by Elton John and Bernie Taupin  
Copyright © 1973 UNIVERSAL/DICK JAMES MUSIC LTD.  
Copyright Renewed  
All Rights in the United States and Canada Controlled and Administered by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Clocks**

Words and Music by Guy Berryman, Jon Buckland, Will Champion and Chris Martin  
Copyright © 2002 by Universal Music Publishing MGB Ltd.  
All Rights in the United States Administered by Universal Music - MGB Songs  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Dancing Queen**

Words and Music by Benny Andersson, Bjorn Ulvaeus and Stig Anderson  
Copyright © 1976, 1977 UNIVERSAL/UNION SONGS MUSIKFORLAG AB  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by UNIVERSAL - POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC. and EMI GROVE PARK MUSIC, INC.  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Don't You Worry 'Bout A Thing**

Words and Music by Stevie Wonder  
Copyright © 1973 Jobete Music Co., Inc. and Black Bull Music  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Eternal Flame**

Words and Music by Billy Steinberg, Tom Kelly and Susanna Hoffs  
Copyright © 1988 Sony/ATV Music Publishing LLC and Bangophile Music  
All Rights on behalf of Sony/ATV Music Publishing LLC Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
All Rights on behalf of Bangophile Music Controlled and Administered by Songs Of Universal, Inc.  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Every Breath You Take**

Music and Lyrics by Sting  
Copyright © 1983 G.M. Sumner  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Fields Of Gold**

Music and Lyrics by Sting  
Copyright © 1993 Steerpike Ltd.  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Final Countdown**

Words and Music by Joey Tempest  
Copyright © 1986 EMI Music Publishing Ltd.  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **The Girl From Ipanema (Garôta De Ipanema)**

Music by Antonio Carlos Jobim  
English Words by Norman Gimbel  
Original Words by Vinicius De Moraes  
Copyright © 1963 ANTONIO CARLOS JOBIM and VINICIUS DE MORAES, Brazil  
Copyright Renewed 1991 and Assigned to SONGS OF UNIVERSAL, INC. and WORDS WEST LLC  
English Words Renewed 1991 by NORMAN GIMBEL for the World and Assigned to WORDS WEST LLC (P.O. Box 15187, Beverly Hills, CA 90209 USA)  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Hallelujah**

Words and Music by Leonard Cohen  
Copyright © 1985 Sony/ATV Music Publishing LLC  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Hey Jude**

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney  
Copyright © 1968 Sony/ATV Music Publishing LLC  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **The House Of The Rising Sun**

Words and Music by Alan Price  
Copyright © 1964 Keith Prowse Music Publishing Co., Ltd. and ole Cantaloupe Music  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **I Will Always Love You**

Words and Music by Dolly Parton  
Copyright © 1973 (Renewed 2001) Velvet Apple Music  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **In The Mood**

By Joe Garland  
Copyright © 1939, 1960 Shapiro, Bernstein & Co., Inc., New York  
Copyright Renewed  
International Copyright Secured All Rights Reserved  
Used by Permission

#### **It Must Have Been Love**

Words and Music by Per Gessle  
Copyright © 1990 JIMMY FUN MUSIC  
All Rights Administered in the United States and Canada by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Just The Way You Are**

Words and Music by Billy Joel  
Copyright © 1977 IMPULSIVE MUSIC  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by ALMO MUSIC CORP.  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **La Bamba**

By Richard Valenzuela  
Copyright © 1959 EMI Longitude Music and Valens Heirs Designee  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Let It Be**

Words and Music by John Lennon and Paul McCartney  
Copyright © 1970 Sony/ATV Music Publishing LLC  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Let It Go**

from FROZEN  
Music and Lyrics by Kristen Anderson-Lopez and Robert Lopez  
© 2013 Wonderland Music Company, Inc.  
All Rights Reserved. Used by Permission.

#### **Let There Be Love**

Lyric by Ian Grant  
Music by Lionel Rand  
Copyright © 1940 Shapiro, Bernstein & Co., Inc., New York  
Copyright Renewed  
International Copyright Secured All Rights Reserved  
Used by Permission

#### **Mas Que Nada**

Words and Music by Jorge Ben  
Copyright © 1963 by Peermusic do Brasil Edições Musicais Ltda.  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by Peer International Corporation  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Moon River**

from the Paramount Picture BREAKFAST AT TIFFANY'S  
Words by Johnny Mercer  
Music by Henry Mancini  
Copyright © 1961 Sony/ATV Music Publishing LLC  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Moves Like Jagger**

Words and Music by Adam Levine, Benjamin Levin, Ammar Malik and Johan Schuster  
Copyright © 2010, 2011 by Universal Music - Careers, Sudgee Music, Matza Ball Music, Where Da Kasz At?, Lotzah Balls Soup, Prescription Songs, Maru Cha Cha and MXM Music AB  
All Rights for Sudgee Music Administered by Universal Music - Careers  
All Rights for Matza Ball Music Administered by Songs Of Universal, Inc.  
All Rights for Where Da Kasz At?, Lotzah Balls Soup, Prescription Songs, Maru Cha Cha and MXM Music AB Administered by Kobalt Music Publishing America, Inc.  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **My Heart Will Go On (Love Theme From 'Titanic')**

from the Paramount and Twentieth Century Fox Motion Picture TITANIC  
Music by James Horner  
Lyric by Will Jennings  
Copyright © 1997 Sony/ATV Harmony, Sony/ATV Melody, T C F Music Publishing, Inc., Fox Film Music Corporation and Blue Sky Rider Songs  
All Rights on behalf of Sony/ATV Harmony and Sony/ATV Melody Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219

All Rights on behalf of Blue Sky Rider Songs Administered by Irving Music, Inc.  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **My Life**

Words and Music by Billy Joel  
Copyright © 1978 IMPULSIVE MUSIC  
All Rights Administered by ALMO MUSIC CORP.  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Poker Face**

Words and Music by Stefani Germanotta and RedOne  
Copyright © 2008 Sony/ATV Music Publishing LLC, House Of Gaga Publishing Inc. and RedOne Productions, LLC  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Pride And Joy**

Written by Stevie Ray Vaughan  
Copyright © 1985 Ray Vaughan Music (ASCAP)  
All Rights Administered by Wixen Music Publishing, Inc.  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Route 66**

By Bobby Troup  
Copyright © 1946, Renewed 1973, Assigned 1974 to Londontown Music  
All Rights outside the U.S.A. controlled by Edwin H. Morris & Company, A Division of MPL Music Publishing, Inc.  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Someone Like You**

Words and Music by Adele Adkins and Dan Wilson  
Copyright © 2011 MELTED STONE PUBLISHING LTD., BMG MONARCH and SUGAR LAKE MUSIC  
All Rights for MELTED STONE PUBLISHING LTD. in the U.S. and Canada Controlled and Administered by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.  
All Rights for BMG MONARCH and SUGAR LAKE MUSIC Administered by BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Spanish Eyes**

Words by Charles Singleton and Eddie Snyder  
Music by Bert Kaempfert  
Copyright © 1965 Bert Kaempfert Music  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Unchained Melody**

Lyric by Hy Zaret  
Music by Alex North  
© 1955 (Renewed) North Melody Publishing (SESAC) and HZUM Publishing (SESAC) c/o Unchained Melody Publishing, LLC  
All Rights Reserved Used by Permission

#### **Up Where We Belong**

from the Paramount Picture AN OFFICER AND A GENTLEMAN  
Words by Will Jennings  
Music by Buffy Sainte-Marie and Jack Nitzsche  
Copyright © 1982 Sony/ATV Music Publishing LLC  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **What A Wonderful World**

Words and Music by George David Weiss and Bob Thiele  
Copyright © 1967 by Range Road Music Inc., Quartet Music and Abilene Music, Inc.  
Copyright Renewed  
All Rights for Range Road Music Inc. Administered by Round Hill Carlin, LLC  
All Rights for Quartet Music Administered by BMG Rights Management (US) LLC  
All Rights for Abilene Music, Inc. Administered Worldwide by Imagem Music LLC  
International Copyright Secured All Rights Reserved  
Used by Permission

#### **White Christmas**

from the Motion Picture Irving Berlin's HOLIDAY INN  
Words and Music by Irving Berlin  
© Copyright 1940, 1942 by Irving Berlin  
Copyright Renewed  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Wonderful Tonight**

Words and Music by Eric Clapton  
Copyright © 1977 by Eric Patrick Clapton  
Copyright Renewed  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Wonderwall**

Words and Music by Noel Gallagher  
Copyright © 1995 SM Music Publishing UK Limited and Oasis Music  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **You've Lost That Lovin' Feelin'**

Words and Music by Barry Mann, Cynthia Weil and Phil Spector  
Copyright © 1964, 1965 Screen Gems-EMI Music Inc. and Mother Bertha Music  
Copyright Renewed  
All Rights Administered by Sony/ATV Music Publishing LLC, 424 Church Street, Suite 1200, Nashville, TN 37219  
International Copyright Secured All Rights Reserved

#### **Your Song**

Words and Music by Elton John and Bernie Taupin  
Copyright © 1969 UNIVERSAL/DICK JAMES MUSIC LTD.  
Copyright Renewed  
All Rights in the United States and Canada Controlled and Administered by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.  
All Rights Reserved Used by Permission

MEMO





PT. YAMAHA MUSIK INDONESIA (DISTRIBUTOR)  
JL. JEND. GATOT SUBROTO KAV.4 JAKARTA SELATAN 12930  
<http://id.yamaha.com/id/support/>

PRODUSEN :  
PT. YAMAHA MUSIC MANUFACTURING ASIA  
Kawasan Industri MM2100 Blok EE-3 Cikarang Barat, Bekasi 17849

Terdaftar pada Deperindag RI  
Nomor : P.33.YMID2.00251.0519

**Yamaha Global Site**  
<https://www.yamaha.com/>  
**Yamaha Downloads**  
<https://download.yamaha.com/>

Manual Development Group  
© 2019 Yamaha Corporation

Published 05/2019 CTMA\* - \*\*B0

VAH4370