

Clavinova[®]

Panduan untuk Pemilik

CLP-685

CLP-675

CLP-645

CLP-635

CLP-665GP

Terima kasih telah memilih Yamaha Clavinova.

Untuk mengoptimalkan potensi permainan dan fitur Clavinova Anda, bacalah Panduan untuk Pemilik ini dengan saksama, dan simpanlah di tempat yang aman untuk referensi nanti.

Sebelum menggunakan instrumen, pastikan membaca "TINDAKAN PENCEGAHAN" pada halaman 6–7.

Untuk informasi tentang merakit instrumen, lihat instruksi di akhir panduan ini.

Untuk mengetahui detail produk, harap hubungi perwakilan Yamaha terdekat atau distributor resmi yang tercantum di bawah ini.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,
Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,
D.F., C.P. 03900, México
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,
Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossetini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch
Switzerland in Thalwil**
Seestrasse 18a, 8800 Thalwil, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA/CROATIA/CZECH REPUBLIC/ HUNGARY/ROMANIA/SLOVAKIA/ SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND

Yamaha Music Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. Wielicka 52, 02-657 Warszawa, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Via Tinelli N.67/69 20855 Gerno di Lesmo (MB),
Italy
Tel: +39-039-9065-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruña km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
19th klm. Neof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,
Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Fillial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Soborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljóðfaerahúsid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: + 357-22-511080
Major Music Center
21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Lefkoşa, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,
Moscow, 121059, Russia
Tel: +7-495-626-5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Mor Sumbul Sokak Varyap Meridian Business
1.Blok No:1 113-114-115
Bati Atasehir Istanbul, Turkey
Tel: +90-216-275-7960

ISRAEL

RBX International Co., Ltd.
P.O Box 10245, Petach-Tikva, 49002
Tel: (972) 3-925-6900

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +852-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
P-401, JMD Megapolis, Sector-48, Sohna Road,
Gurgaon-122018, Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
11F, Prudential Tower, 298, Gangnam-daero,
Gangnam-gu, Seoul, 06253, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-7803900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F., No.1, Yuandong Rd., Banqiao Dist.,
New Taipei City 22063, Taiwan (R.O.C.)
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-28-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 80 Market Street, South Melbourne,
VIC 3205 Australia
Tel: +61-3-9693-5111

NEW ZEALAND

Musics Works LTD
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

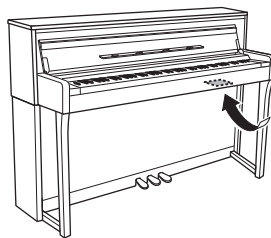
COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

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)

Clavinova®

CLP-685

CLP-675

CLP-645

CLP-635

CLP-665GP

Panduan untuk Pemilik

TINDAKAN PENCEGAHAN

BACALAH DENGAN SAKSAMA SEBELUM MELANJUTKAN

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

Untuk adaptor AC (CLP-635)



PERINGATAN

- Adaptor AC ini dirancang untuk digunakan bersama instrumen elektronik Yamaha saja. Jangan gunakan untuk keperluan lain.
- Hanya untuk digunakan dalam ruangan. Jangan gunakan di lingkungan yang basah.



PERHATIAN

- Saat mempersiapkan, pastikan bahwa stopkontak AC mudah diakses. Jika terjadi masalah atau kegagalan fungsi, segera matikan listrik instrumen dan lepaskan adaptor AC dari stopkontak. Bila adaptor AC dihubungkan ke stopkontak AC, ingatlah bahwa listrik mengalir pada tingkat minimal, sekalipun listriknya dimatikan. Bila Anda tidak menggunakan instrumen dalam waktu lama, pastikan mencabut steker kabel listriknya dari stopkontak AC di dinding.

Untuk CLP-685, CLP-675, CLP-645, CLP-635, CLP-665GP



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

Catu daya/Adaptor AC (CLP-635)

- 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.
- (CLP-635) Gunakan hanya adaptor yang ditentukan (halaman 128). Penggunaan adaptor yang salah dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau kepanasan.
- 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.

Lokasi (kalau fungsionalitas Bluetooth disertakan)

(Untuk informasi apakah fungsionalitas *Bluetooth* disertakan atau tidak, lihat halaman 81.)

- Gelombang radio dapat memengaruhi perangkat elektro-medis.
 - 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.

Peringatan air

- Jangan sampai instrumen terkena hujan, jangan menggunakannya di dekat air atau dalam kondisi lembap atau basah, atau meletakkan wadah berisi cairan (seperti vas bunga, botol, atau gelas) yang mungkin bisa tumpah 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.

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.



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

Catu daya/Adaptor AC (CLP-635)

- 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 pegangstekernya, 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

- Bacalah dengan saksama dokumen terlampir yang menjelaskan proses perakitan. Instrumen yang tidak dirakit dengan benar dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau bahkan mencederai Anda.

Lokasi

- Jangan meletakkan instrumen dalam posisi labil karena bisa terjatuh tanpa sengaja.
- (CLP-685, CLP-675, CLP-645, CLP-635) 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.
- (CLP-665GP) Karena produk ini sangat berat, pastikan ada cukup banyak orang yang siap membantu sehingga Anda dapat mengangkat dan memindahkan produk ini dengan aman dan mudah. Mengangkat atau memindahkan instrumen secara paksa dapat menyebabkan cedera pada punggung Anda, cedera lainnya, atau menyebabkan kerusakan pada instrumen itu 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 cabutstekernya 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 naikan 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 kunci atau instrumen. Juga berhati-hati agar penutup kunci tidak menjepit jari Anda.
- (CLP-685) Jangan membanting penutup kunci ketika menutupnya. Penutup kunci dilengkapi dengan mekanisme SOFT-CLOSE™ yang menutup penutup dengan perlahan. Membanting penutup kunci dapat merusak mekanisme SOFT-CLOSE™, dan kemungkinan dapat mencederai tangan dan jari Anda yang terjepit di antara penutup kunci yang menutup.
- Jangan sekali-kali memasukkan atau menjatuhkan kertas, logam, atau benda lainnya ke dalam celah penutup kunci, 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.
- 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.

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.
- Untuk bangku yang dapat disesuaikan, jangan menyesuaikan tinggi bangku sambil mendudukinya, karena hal ini dapat menyebabkan penggunaan tenaga yang berlebihan pada mekanisme pengatur, yang mungkin menyebabkan kerusakan pada mekanisme tersebut atau bahkan 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.

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 [⏻] (Standby/On) dalam status siaga (lampu daya padam), 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 bunyi berisik. Jika Anda menggunakan instrumen ini bersama dengan perangkat pintar, misalnya iPhone, iPad, dsb., kami sarankan Anda mengaktifkan “Airplane Mode” (Mode Pesawat) pada perangkat tersebut, kemudian mengaktifkan pengaturan Wi-Fi/*Bluetooth* guna menghindari derau akibat komunikasi.
- Jangan biarkan instrumen terkena debu atau getaran yang berlebihan, atau suhu yang terlalu panas atau dingin (seperti sinar matahari langsung, dekat alat pemanas, atau dalam mobil saat tengah hari) agar panel tidak luntur, kerusakan pada komponen internal atau pengoperasian yang tidak stabil. (Kisaran suhu pengoperasian yang aman: 5° – 40°C, atau 41° – 104°F.)
- Jangan meletakkan benda-benda dari vinyl, plastik, atau karet di atas instrumen, karena hal ini dapat mengubah warna panel atau keyboard.
- 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.
- Gunakan kain lembut dan kering saat membersihkan bangku (atau, bila perlu, kain yang sedikit lembap). Jangan gunakan minyak cat, bahan pelarut, alkohol, cairan pembersih, atau kain lap yang mengandung bahan kimia.

■ Menyimpan data

- Beberapa data dalam instrumen ini (halaman 100) dan data Lagu yang tersimpan di memori internal instrumen (halaman 52) akan tetap tersimpan ketika instrumen dimatikan. Akan tetapi, data yang tersimpan dapat hilang disebabkan oleh beberapa kegagalan, kesalahan operasional, dsb. Simpan data Lagu ke flash drive USB atau perangkat eksternal seperti komputer (halaman 74). Sebelum menggunakan flash drive USB, pastikan membaca halaman 72.
- 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 Style Pengiring, data MIDI, data WAVE, data rekaman suara, notasi musik, data notasi musik, 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 aransemennya, dan mungkin tidak persis sama dengan aslinya.
- Perangkat ini dapat menggunakan beragam jenis/format data musik dengan mengoptimalkannya terlebih dahulu ke data musik dengan format yang sesuai untuk digunakan pada perangkat. Akibatnya, perangkat ini mungkin tidak memainkannya persis seperti yang diinginkan oleh produser atau pengarangnya.
- Font bitmap yang digunakan dalam instrumen ini disediakan oleh dan dimiliki oleh Ricoh Co., Ltd.

■ Tentang panduan ini

- Ilustrasi dan layar LCD yang ditampilkan dalam panduan ini hanya untuk tujuan instruksional, dan mungkin terlihat agak berbeda dari yang ada pada instrumen Anda.
- Windows adalah merek dagang terdaftar milik Microsoft® Corporation di Amerika Serikat dan negara-negara lain.
- iPhone, iPad, dan iPod touch adalah merek dagang dari Apple Inc., yang telah terdaftar di A.S. dan di negara-negara lainnya.
- Nama perusahaan dan nama produk dalam panduan ini adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari perusahaannya masing-masing.

■ Tuning

- Tidak seperti pada piano akustik, instrumen ini tidak memerlukan penalaan oleh ahli (walaupun titinada dapat disesuaikan sendiri oleh pengguna agar serasi dengan instrumen lain). Ini karena titinada instrumen digital selalu terjaga sempurna.

■ Tentang *Bluetooth*

- Untuk informasi menangani komunikasi *Bluetooth*, lihat “Tentang *Bluetooth*” pada halaman 131.

Aksesori yang Disertakan

- Panduan untuk Pemilik (buku ini)
- Data List (Daftar Data) (hanya CLP-685)
- “50 Classical Music Masterpieces” (50 Mahakarya Musik Klasik) (Buku Musik)
- Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online)
- Kabel listrik (kecuali CLP-635)
- Kabel listrik*, adaptor AC* (CLP-635)
- Bangku*
- Garansi*

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

Tentang Panduan

Instrumen ini berisi dokumen dan materi instruksional berikut.

Dokumen yang Disertakan



Panduan untuk Pemilik (buku ini)

Dokumen ini menjelaskan cara menggunakan Clavinova.

• Pendahuluan:

Bagian ini menjelaskan cara mempersiapkan dan memulai penggunaan Clavinova Anda. Persiapannya sangat sederhana, Anda bisa langsung memainkannya.

• Operasi Utama:

Bagian ini menjelaskan beragam fungsi yang berguna untuk latihan Anda, seperti playback Lagu Preset dan perekaman Lagu.

• Pengaturan Detail:

Bagian ini menjelaskan cara melakukan pengaturan detail untuk beragam fungsi Clavinova. Lihatlah bagian ini jika perlu.

• Apendiks:

Bagian ini berisi Daftar Pesan, deskripsi Voice Preset, dan materi referensi lainnya.



Data List (Daftar Data) (hanya CLP-685)

Dokumen ini berisi daftar Voice XG dan XG Drum Kit yang dapat dipilih pada CLP-685.

Ikon-ikon pada panduan ini

Misalnya **685** 675 645 635 665GP

Ini menunjukkan bahwa fungsi terkait hanya tersedia pada model-model tertentu. Ikon-ikon ini menunjukkan bahwa fungsi ini hanya ada di CLP-685 namun tidak ada di CLP-675, CLP-645, CLP-635, CLP-665GP.

Materi Online (Dapat didownload dari web)



iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)

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



Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)

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



MIDI Reference (Referensi MIDI)

Berisi informasi terkait MIDI.

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

Yamaha Downloads

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

Aplikasi Perangkat Pintar “Smart Pianist”

Nikmati pengoperasian mudah dengan menyambungkan ke perangkat pintar Anda. Untuk menggunakan aplikasi ini, Anda perlu menginstal aplikasi “Smart Pianist” (dapat diunduh gratis; baca halaman 83).



Permainan piano skala penuh

▶▶ halaman 24

CLP-685 dan CLP-675 memiliki fitur keyboard terbaru, yang menghasilkan sentuhan dan rasa autentik grand piano sebenarnya. Mekanisme keyboard yang telah disempurnakan tersebut memberikan rentang respons sentuhan yang lebih luas, dengan kendali ekspresif yang luar biasa, mulai dari pianissimo hingga fortissimo. Selain itu, kunci keyboard memiliki jarak titik poros (panjang dari sisi depan ke titik poros) yang lebih panjang untuk menghasilkan rasa yang lebih alamiah, bahkan ketika memainkan bagian dalam kunci. Lebih dari itu, seluruh model memiliki fitur suara piano yang dibuat dengan sampel dari concert grand piano andalan CFX Yamaha dan grand piano Bösendorfer buatan Wina yang terkenal. Tambah lagi, fungsi VRM pada semua model menyimulasikan efek resonansi yang sangat nyaman didengar pada piano akustik—di mana suara salah satu dawai akan menggetarkan beberapa dawai lain dan papan suara secara bersamaan. Anda dapat membuat kustomisasi suara piano (dalam pengaturan kelompok “Ruang Piano” khusus) dengan menyesuaikan beragam parameter, seperti resonansi dawai, resonansi damper, dan respons sentuhan. Ketika headphone terhubung, suara piano secara otomatis akan disesuaikan untuk memberikan sensasi jarak suara yang alamiah. Memilih CFX Voice juga akan memanggil suara binaural sampling, yang memunculkan suara alamiah dan realistis ketika menggunakan headphone (halaman 20). Secara keseluruhan, model-model ini menghasilkan bunyi yang sangat bervariasi dan kaya yang sangat mirip dengan piano akustik sungguhan.

* Bösendorfer adalah anak perusahaan Yamaha.



Playback Lagu untuk tujuan kesenangan mendengarkan dan mempraktikkan

▶▶ halaman 39

Di instrumen ini juga disertakan 50 mahakarya musik klasik, ditambah 303 Lagu pelajaran untuk menguasai piano. Anda dapat menikmati suara lagu-lagu yang disertakan ini begitu saja, atau menggunakannya untuk praktik tangan kanan/tangan kiri secara terpisah.* 303 Lagu pelajaran tersebut terdiri dari bagian-bagian praktik yang diambil dari beragam manual instruksi piano standar, termasuk “The Virtuoso Pianist”. Selain itu, Anda dapat memasukkan audio dari perangkat cerdas ke instrumen ini melalui *Bluetooth*** dan mendengarkannya melalui speaker bawaan instrumen. Lihat halaman 81 untuk mengetahui detailnya.

*Fungsi untuk mengaktifkan/menonaktifkan bagian hanya tersedia untuk lagu MIDI yang memiliki bagian tangan kiri dan bagian tangan kanan.

**Model CLP-685, CLP-675, CLP-645, dan CLP-665GP dilengkapi dengan fungsionalitas *Bluetooth*, akan tetapi, model tersebut dapat saja tidak mendukung *Bluetooth*, tergantung pada negara tempat Anda membeli produk. Informasi mengenai apakah fungsionalitas *Bluetooth* disertakan atau tidak, lihat halaman 131.



Dua puluh irama yang berbeda

▶▶ halaman 51

Memainkan bersama salah satu dari dua puluh irama dasar yang disertakan dalam instrumen adalah cara tepat untuk menambahkan kenikmatan bermain. Tersedia beragam pola dari jazz, musik pop, dan yang serupa, untuk memberikan apa yang Anda butuhkan untuk membuat permainan jadi lebih menyenangkan dan hidup.



Merekam permainan Anda

▶▶ halaman 52

Instrumen ini memungkinkan Anda menyimpan permainan ke memori internal atau flash drive USB (dijual secara terpisah). Anda dapat merekam permainan dengan menggunakan salah satu dari dua cara, perekaman MIDI atau Audio, sesuai dengan kebutuhan Anda. Perekaman MIDI cocok untuk membuat track-track independen—misalnya, merekam bagian tangan kanan ke Track 1 terlebih dahulu, kemudian bagian tangan kiri ke Track 2—sehingga memungkinkan Anda membuat karya yang sebenarnya sulit dimainkan langsung dengan kedua tangan sekaligus. Di sisi lain, Rekaman Audio menyimpan data yang telah direkam dalam format WAV stereo berkualitas CD ke flash drive USB untuk disimpan ke komputer dan dimainkan pada pemutar musik portabel.

Daftar Isi

TINDAKAN PENCEGAHAN	6
PEMBERITAHUAN	8
Informasi	8
Aksesori yang Disertakan	9
Tentang Panduan	9
Fitur	10

Pendahuluan 12

Terminal dan Kontrol Panel	12
Panel Kontrol	12
Memulai — Memainkan Clavinova	14
Menyalakan atau Mematikan Instrumen	14
Sandaran Catatan Musik	17
Tutup	18
Mengatur Volume — [MASTER VOLUME]	19
Menggunakan Headphone	19
Menggunakan Pedal	21
Operasi Dasar pada Tampilan	22

Operasi Utama 24

Menikmati Permainan Piano	24
Memilih dua jenis Voice Grand Piano langsung dari panel	24
Menyesuaikan Suara dan Respons Sentuhan dari Voice Piano (Ruang Piano)	25
Memainkan Beragam Bunyi Instrumen Musik (Voice)	28
Memilih Voice	28
Menyempurnakan dan Menyesuaikan Suara	30
Memainkan Dua Voice Secara Bersamaan (Ganda)	32
Membagi Rentang Keyboard dan Memainkan Dua Voice Berbeda (Mode Pisah)	33
Menggunakan Ganda dan Pisah Secara Bersamaan	34
Memainkan Duet	35
Menggunakan Metronom	36
Memainkan Lagu Latar	39
Mendengarkan Demo Voice	40
Playback Lagu	41
Memainkan Bagian Satu-Tangan — Fungsi Pembatalan Bagian (Lagu MIDI)	44
Memutar Sebuah Lagu Berulang kali	45
Menyesuaikan Keseimbangan Volume	48
Fungsi Playback yang Berguna	50
Memainkan Keyboard bersama Playback Irama	51
Merekam Permainan Anda	52
Metode Perekaman	52
Perekaman MIDI Cepat	53
Perekaman MIDI—Track Independen	55
Perekaman MIDI ke Flash Drive USB	57
Perekaman Audio ke Flash Drive USB	58
Teknik Perekaman Lainnya	59

Menangani File Lagu	63
Jenis Lagu dan Keterbatasan Operasi File	63
Operasi Dasar File Lagu	64
Menghapus File — Delete (Hapus)	65
Menyalin File — Copy (Salin)	65
Memindah File — Move (Pindah)	66
Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio selama playback — MIDI to Audio (MIDI ke Audio)	67
Mengganti Nama File — Rename (Ganti Nama)	68
Koneksi	69
Konektor	69
Menghubungkan Perangkat USB (Terminal [USB TO DEVICE])	72
Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (Terminal MIDI)	73
Menghubungkan ke Komputer/Perangkat Pintar (Terminal USB [TO HOST] (Ke Host), Terminal USB [TO DEVICE] (Ke Perangkat), Terminal MIDI)	74
Penggunaan Efektif Atas Komputer atau Perangkat Pintar dengan Instrumen	81
Mendengarkan Data Audio dari Perangkat Pintar melalui Instrumen ini (Fungsi Audio <i>Bluetooth</i> *)	81
Menggunakan Aplikasi Perangkat Pintar	83
Mengirimkan/Menerima Data Audio (fungsi Antarmuka Audio USB)	84

Pengaturan Detail 85

Pengoperasian Dasar	85
Voice Menu (Menu Suara)	86
Song Menu (Menu Lagu)	90
Metronome/Rhythm Menu (Menu Metronom/Irama)	93
Recording Menu (Menu Perekaman)	94
System Menu (Menu Sistem)	95

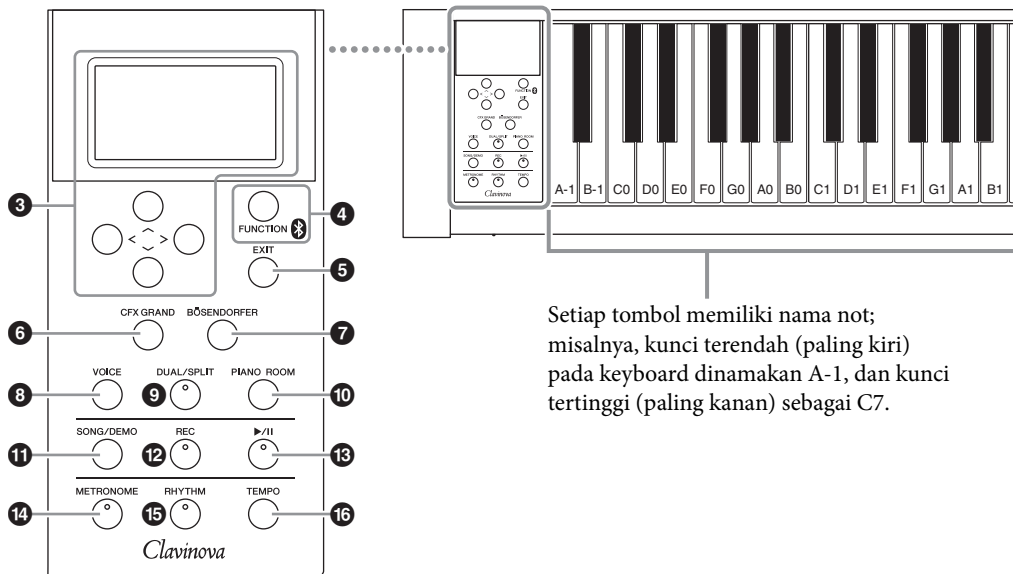
Apendiks 102

Daftar Voice Preset	102
Daftar Lagu	106
50 Classics (50 Musik Klasik)	106
Lagu Pelajaran	106
Daftar Irama	107
Daftar Pesan	108
Pemecahan Masalah	110
Merakit Clavinova	112
Spesifikasi	126
Indeks	129
Tentang <i>Bluetooth</i> *	131

*Informasi mengenai apakah fungsionalitas *Bluetooth* disertakan atau tidak, lihat halaman 131.

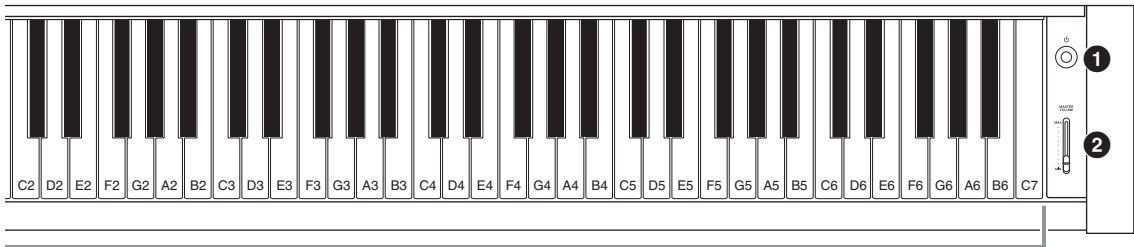
Terminal dan Kontrol Panel

Panel Kontrol

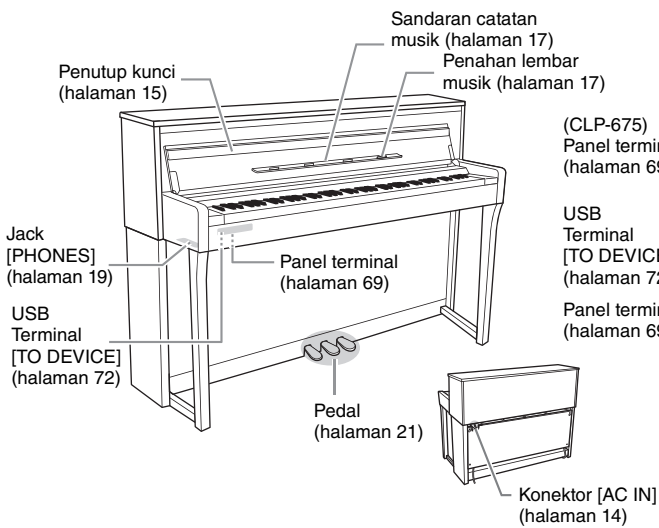


Setiap tombol memiliki nama not; misalnya, kunci terendah (paling kiri) pada keyboard dinamakan A-1, dan kunci tertinggi (paling kanan) sebagai C7.

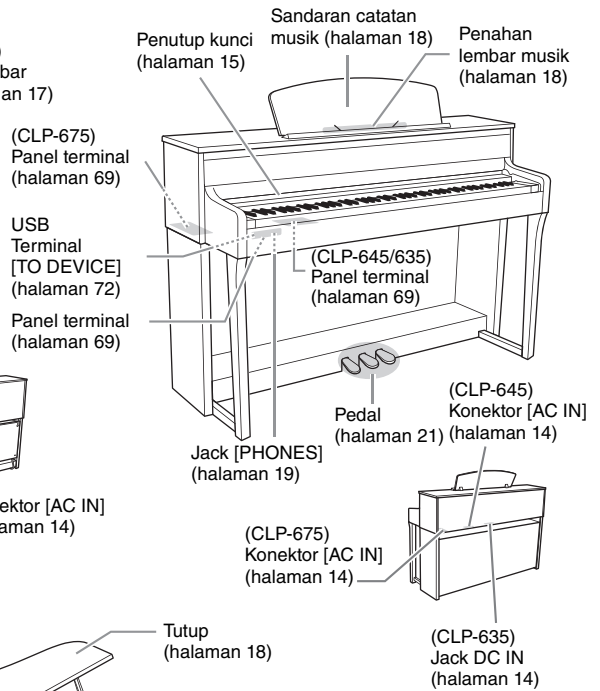
- 1 Sakelar (Siaga/Aktif) [⏻].....halaman 15**
Untuk menyalakan instrumen atau mengaturnya untuk siaga.
- 2 Slider [MASTER VOLUME]halaman 19**
Untuk menyesuaikan volume keseluruhan.
- 3 Tombol [^]/[v]/[<]/[>], tampilan...halaman 22**
Untuk memilih sebuah item atau mengatur nilai menggunakan tombol-tombol yang sesuai dengan indikator tampilan.
- 4 Tombol [FUNCTION]halaman 85**
Menekan tombol ini akan mengubah-ubah tampilan antara menu “Voice”, menu “Song” (Lagu), menu “Metronome /Rhythm” (Metronom/Irama), menu “Recording” (Perekaman), dan menu “System” (Sistem), yang dapat Anda gunakan untuk membuat pengaturan detail bagi berbagai fungsi terkait.
📶 (logo Bluetooth)halaman 81
Model CLP-685, CLP-675, CLP-645, dan CLP-665GP dilengkapi dengan fungsionalitas *Bluetooth*; namun, model-model tersebut bisa saja tidak mendukung *Bluetooth*, tergantung negara tempat Anda membeli produk. Jika logo *Bluetooth* tercetak di panel kontrol, berarti produk dilengkapi dengan fungsionalitas *Bluetooth*.
- 5 Tombol [EXIT]halaman 22**
Menekan tombol ini akan mengeluarkan dari tampilan saat ini, atau mengembalikan ke tampilan Voice atau Song (Lagu).
- 6 Tombol [CFX GRAND]halaman 24**
Untuk memilih Voice “CFX Grand”.
- 7 Tombol [BÖSENDORFER]halaman 24**
Untuk memilih Voice “Bösendorfer”.
- 8 Tombol [VOICE].....halaman 28**
Memanggil tampilan daftar Voice.
- 9 Tombol [DUAL/SPLIT]halaman 32**
Untuk memainkan dua Voice secara bersamaan, atau Voice yang berbeda pada bagian tangan kiri dan kanan di keyboard.
- 10 Tombol [PIANO ROOM]halaman 25**
Memanggil tampilan Piano Room (Ruang Piano) di mana Anda dapat memilih suara piano optimum dan menyesuaikan respons sentuhan.
- 11 Tombol [SONG/DEMO]halaman 39**
Memanggil Daftar Lagu untuk memilih Lagu demo atau Lagu untuk playback atau edit.
- 12 Tombol [REC]halaman 52**
Untuk merekam permainan keyboard Anda.
- 13 Tombol [▶/||] (Main/Jeda).....halaman 41**
Untuk selang-seling memainkan dan menghentikan sementara Lagu Preset atau materi yang telah Anda rekam.
- 14 Tombol [METRONOME]halaman 36**
Untuk menggunakan fungsi metronom.
- 15 Tombol [RHYTHM]halaman 51**
Untuk menggunakan fungsi irama.
- 16 Tombol [TEMPO]halaman 36**
Untuk mengatur tempo.



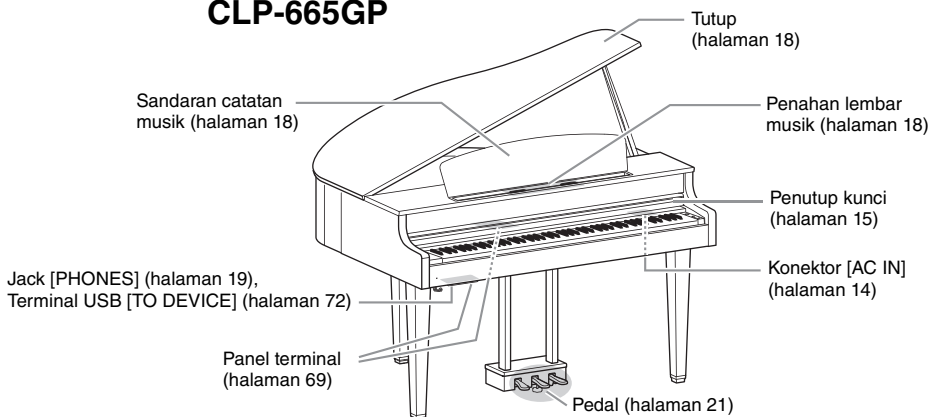
CLP-685



CLP-675, CLP-645, CLP-635



CLP-665GP



Memulai — Memainkan Clavinova

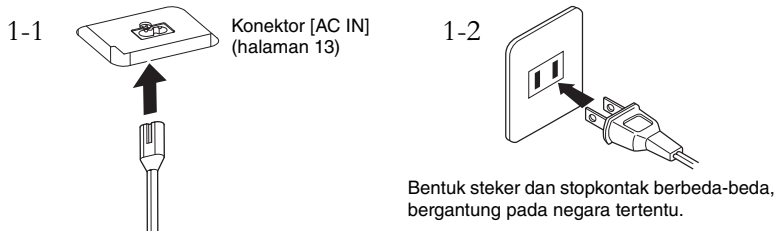
Bagian ini menjelaskan cara mempersiapkan dan memulai penggunaan Clavinova Anda. Persiapannya sangat sederhana, Anda bisa langsung memainkannya.

Menyalakan atau Mematikan Instrumen

1. Sambungkan kabel listrik dan adaptor AC (khusus CLP-635).

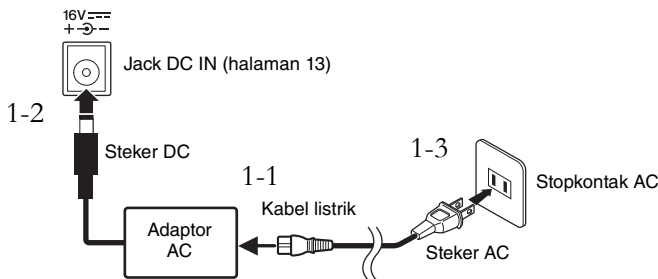
685 675 645 635 665GP

Terlebih dahulu masukkan steker kabel listrik ke konektor AC pada instrumen, kemudian masukkan ujung satunya lagi ke stopkontak AC yang sesuai di dinding. Di beberapa area, adaptor steker mungkin telah disediakan agar sesuai dengan konfigurasi pin stopkontak AC di dinding di area Anda. Untuk informasi selengkapnya tentang menghubungkan kabel listrik, lihat instruksi perakitan pada halaman 115, 119, 121 atau 125.



685 675 645 635 665GP

Hubungkan steker adaptor AC sesuai urutan yang ditampilkan dalam ilustrasi.



⚠ 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.

⚠ PERINGATAN

- Gunakan hanya kabel listrik AC yang disertakan bersama instrumen Anda. Jika kabel yang disertakan sudah hilang atau rusak dan perlu diganti, hubungi dealer Yamaha Anda. Penggunaan pengganti yang tidak sesuai bisa menyebabkan kebakaran dan bahaya sengatan listrik!
- Jenis kabel listrik AC yang disediakan bersama instrumen Anda mungkin berbeda, bergantung pada negara tempat Anda membelinya. (Di beberapa area, adaptor steker mungkin telah disediakan agar sesuai dengan konfigurasi pin stopkontak AC di dinding di area Anda.) JANGAN memodifikasi steker yang disediakan bersama instrumen Anda. Jika steker tidak pas dengan stopkontak, mintalah tukang listrik yang berkompeten untuk memasangnya.

⚠ PERINGATAN

Gunakan hanya adaptor yang ditentukan (halaman 128). Penggunaan adaptor lain dapat menyebabkan kerusakan yang tidak bisa diperbaiki pada adaptor dan instrumen.

CATATAN

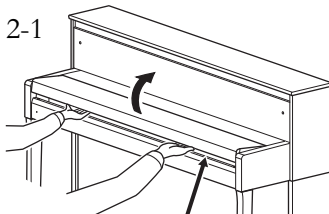
Saat melepaskan kabel listrik/adaptor AC, terlebih dahulu matikan listriknya, kemudian ikuti prosedur ini dalam urutan terbalik.

2. Buka penutup kunci.

685 675 645 635 665GP

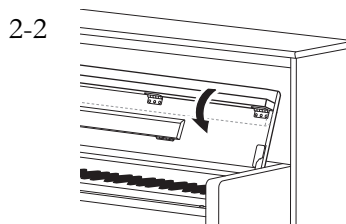
2-1. Dengan kedua tangan, pegang pada pegangannya, kemudian angkat dan buka penutup kunci.

2-2. Lipat ke bawah bagian atas penutup kunci.



PERHATIAN

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



685 675 645 635 665GP

Angkat penutupnya sedikit, kemudian dorong dan geser ke ujung.



PERHATIAN

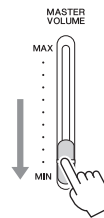
Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit saat membuka atau menutup penutupnya.

PERHATIAN

- Jangan meletakkan benda-benda seperti lembaran kertas atau kepingan logam 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. Hal ini dapat menyebabkan sengatan listrik, korsleting, kebakaran, atau kerusakan serius lainnya pada instrumen.

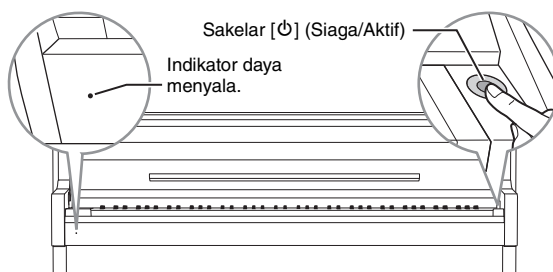
- Pegang penutup dengan kedua tangan saat membuka atau menutupnya. Jangan melepaskannya hingga terbuka atau tertutup. Berhati-hatilah agar jari tidak terjepit (jari Anda atau jari orang lain, khususnya anak-anak) di antara penutup dan unit.

3. Turunkan slider [MASTER VOLUME] di ujung kanan panel depan ke “MIN”.



4. Tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) di ujung kanan panel depan untuk menyalakan instrumen.

Tampilan yang berada di ujung kiri panel depan dan indikator daya yang berada di bawah ujung kiri keyboard akan menyala.

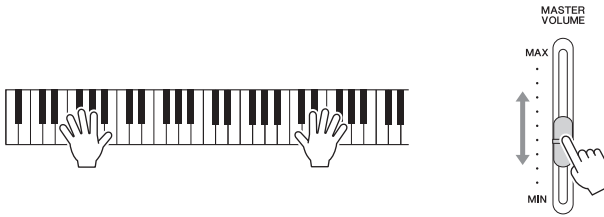


PEMBERITAHUAN

Hanya tekan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) saat menyalakan instrumen. Operasi lainnya, seperti menekan kunci, tombol atau pedal dapat menyebabkan malafungsi pada instrumen.

5. Mainkan keyboard.

Sambil memainkan keyboard, sesuaikan tingkat volume dengan menggunakan slider [MASTER VOLUME]. Untuk detailnya, lihat “Mengatur volume — [MASTER VOLUME]” pada halaman 19.



6. Setelah Anda menggunakan instrumen, tekan dan tahan sakelar [⏻] (Siaga/Aktif) selama satu detik untuk memaatkannya.

Tampilan dan indikator daya padam.

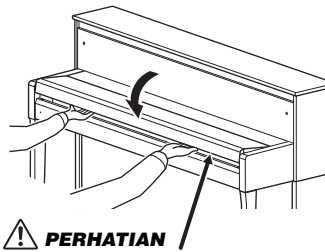
7. Tutuplah penutup kunci.

685 675 645 635 665GP

7-1. Jika sandaran catatan musik dibuka, maka lipatlah kembali.

7-2. Dengan kedua tangan, buka bagian atas yang dilipat pada penutup kunci, dan tutuplah pelan-pelan.

Penutup kunci dilengkapi dengan mekanisme SOFT-CLOSE™ yang menutup penutup dengan perlahan.



⚠ PERHATIAN

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

685 675 645 635 665GP

Geser penutup ke arah Anda dan pelan-pelan turunkan penutup di atas kunci.



⚠ PERHATIAN

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

⚠ PERHATIAN

Sekalipun instrumen telah dimatikan, listrik masih mengalir ke instrumen walaupun kecil. Bila Anda tidak menggunakan instrumen dalam waktu lama atau selama badai petir, pastikan mencabut steker kabel listriknya dari stopkontak AC di dinding.

⚠ PERHATIAN

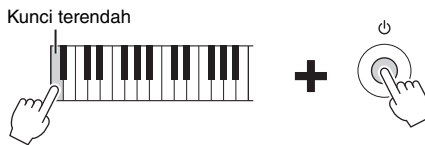
Jangan membanting penutup kunci saat menutupnya. Membanting penutup kunci dapat merusak mekanisme SOFT-CLOSE™, dan kemungkinan dapat mencederaikan tangan dan jari Anda yang terjepit di antara penutup kunci yang menutup.

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 99).

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.



PEMBERITAHUAN

- Semua data yang belum disimpan akan hilang jika instrumen dimatikan secara otomatis. Pastikan Anda menyimpan data sebelum hal ini terjadi.
- Tergantung status instrumen, instrumen mungkin tidak dimatikan secara otomatis, sekalipun setelah melewati waktu yang ditetapkan. Selalu matikan instrumen secara manual bila tidak digunakan.

Sandaran Catatan Musik

685

675

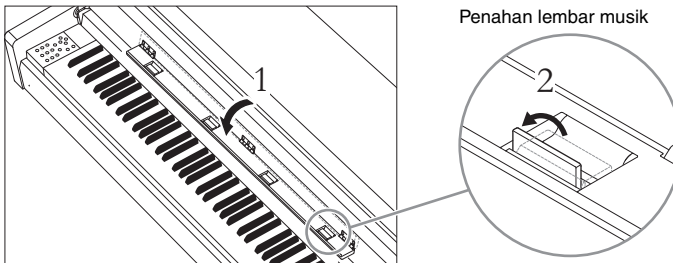
645

635

665GP

Buka sandaran catatan musik:

1. Buka sandaran catatan musik, yang berada di dalam penutup kunci.
2. Buka penahannya, yang memungkinkan Anda menahan halaman buku musik pada tempatnya.



CATANAN

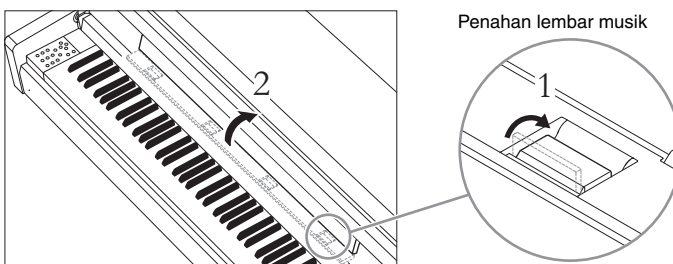
Lipat bagian atas penutup kunci (lihat langkah 2 pada halaman 15) ketika menggunakan sandaran catatan musik.

PEMBERITAHUAN

Jangan letakkan benda berat apa pun di atas sandaran buku musik untuk waktu yang lama. Hal tersebut dapat merusak sandaran catatan musik.

Lipat sandaran catatan musik:

1. Lipat penahan lembar musik kalau belum terlipat.
2. Lipat sandaran catatan musik sebelum menutup penutup kunci.

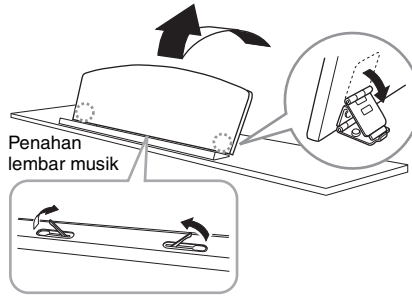


685 675 645 635 665GP

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.

Penahannya memungkinkan Anda menahan halaman buku musik pada tempatnya.



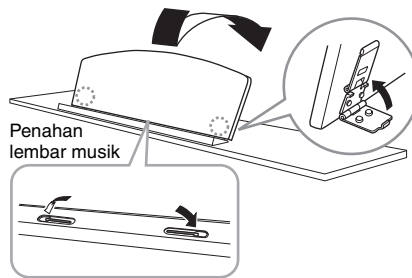
⚠ PERHATIAN

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:

Tutup penahan lembar Musik jika terbuka, dan turunkan sandaran catatan musik dengan mengikuti petunjuk di bawah ini.

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

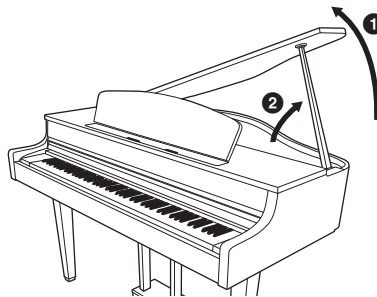


Tutup

685 675 645 635 665GP

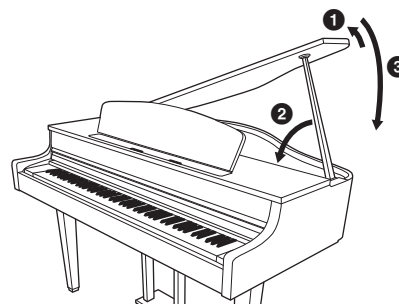
Untuk membuka tutupnya:

1. Naikkan dan tahan sisi kanan tutupnya (dilihat dari ujung keyboard instrumen).
2. Naikkan penahan tutupnya dan dengan hati-hati turunkan tutupnya agar ujung penahan pas dengan lubang di tutupnya.



Untuk menutup tutupnya:

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

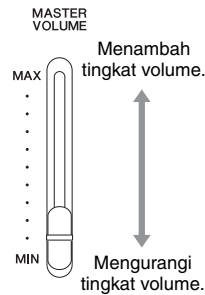


⚠ PERINGATAN

- 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.
- 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 terlepas dari lubang tutup sehingga menyebabkan tutup jatuh.

Mengatur Volume — [MASTER VOLUME]

Untuk menyesuaikan volume, gunakan slider [MASTER VOLUME] yang berada di sebelah kanan panel. Mainkan keyboard untuk benar-benar menghasilkan suara sambil menyesuaikan volumenya.



Master Volume: Tingkat volume suara keyboard keseluruhan.

Menyesuaikan slider [MASTER VOLUME] juga memengaruhi tingkat output jack [PHONES] dan tingkat output jack AUX OUT.

⚠️ PERHATIAN

Jangan gunakan instrumen dengan tingkat volume yang tinggi dalam waktu lama, karena bisa merusak pendengaran Anda.

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 efektif dari output suara speaker instrumen.

Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan IAC melalui tampilan menu “System” (Sistem): Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “System” (Sistem) → “Sound” → “IAC.” Pengaturan default untuk fungsi ini adalah “On” (Aktif).

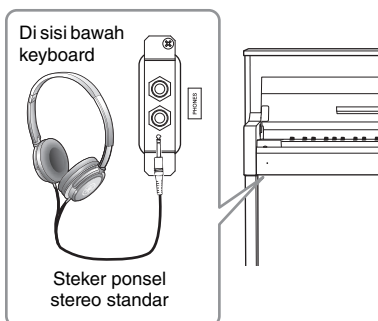
CATATAN

Tampilan menu “System” (Sistem) (halaman 95)

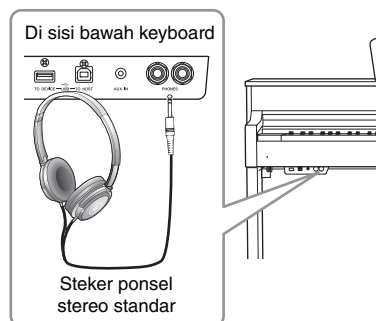
Menggunakan Headphone

Hubungkan sepasang headphone ke salah satu jack [PHONES]. Bila headphone telah dimasukkan ke salah satu jack [PHONES], sistem speaker internal secara otomatis akan dimatikan. Disediakan dua jack [PHONES]. Dua set headphone stereo standar dapat dimasukkan. (Jika Anda menggunakan sepasang headphone saja, Anda dapat memasukkannya ke salah satu jack ini.)

685 675 645 635 665GP



685 675 645 635 665GP



⚠️ PERHATIAN

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

Menghasilkan Sensasi Jarak Suara Alami —Binaural Sampling dan Optimiser Stereofonis

Instrumen memiliki dua teknologi canggih yang memungkinkan Anda menikmati suara yang sangat realistis dan alami, bahkan saat mendengarkan dengan headphone.

Binaural Sampling (hanya Voice “CFX Grand”)

Binaural sampling adalah metode yang menggunakan dua mikrofon khusus yang diatur di posisi telinga penampil dan merekam suara dari piano sebagaimana adanya. Mendengarkan suara dengan efek ini melalui headphone memberikan kesan sedang tenggelam dalam suara, seakan suara tersebut sungguh muncul dari piano. Selain itu, Anda dapat menikmati suara secara alami dalam waktu yang lama tanpa membuat telinga pegal. Ketika voice default “CFX Grand” (halaman 24) dipilih, menghubungkan headphone akan secara otomatis mengaktifkan suara binaural sampling.

Optimiser Stereofonis (Voice dalam kelompok Piano selain “CFX Grand”)

Optimiser Stereofonis merupakan efek yang menghasilkan jarak suara alami seperti suara binaural sampling meskipun Anda mendengarkannya melalui headphone. Ketika Voice dalam kelompok Piano selain “CFX Grand” dipilih, menghubungkan headphone akan secara otomatis mengaktifkan Optimiser Stereofonis.

Ketika headphone terhubung, Voice dalam kelompok Piano secara otomatis berubah ke suara Binaural Sampling atau suara yang diperbesar dengan Optimiser Stereofonis, dengan pengaturan default. Karena suara tersebut dioptimalkan untuk didengarkan dengan headphone, kami menyarankan agar Anda mengatur fungsi ini ke “OFF” (nonaktif) untuk situasi berikut.

- Memainkan suara piano instrumen ini dengan sistem speaker berdaya eksternal, ketika memantau output suara dari instrumen menggunakan headphone yang terhubung.
- Membuat rekaman audio (halaman 52), kemudian memainkan Lagu audio yang direkam tersebut melalui speaker instrumen. (Pastikan Anda mematikan fungsi tersebut sebelum rekaman audio).

Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan pengaturan ini melalui tampilan menu “System” (Sistem). Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “System” (Sistem): “Sound” (Suara) → “Binaural” (halaman 96).

Menggunakan gantungan headphone

Dengan praktis Anda dapat menggantung headphone pada instrumen saat tidak sedang menggunakannya. Pasangudukan headphone dengan mengikuti petunjuk pada bagian akhir buku panduan ini (CLP-685: halaman 116, CLP-675: halaman 119, CLP-645/635: halaman 122, CLP-665GP: halaman 125).

Pengambilan Sampel

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

CATATAN

Voice dalam kelompok Piano adalah kumpulan Voice yang berada dalam kategori “Piano” di Daftar Voice Preset (halaman 102). Untuk mengetahui detail tentang memilih Voice, lihat halaman 24.

CATATAN

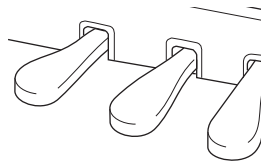
Sebelum menghubungkan sistem speaker berdaya eksternal, pastikan Anda membaca “Koneksi” (halaman 69).

PEMBERITAHUAN

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

Menggunakan Pedal

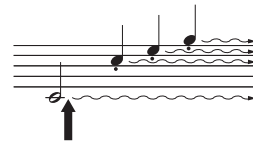
Instrumen ini dilengkapi dengan tiga pedal kaki: pedal damper (kanan), pedal sostenuto (tengah), dan pedal halus (kiri).



Pedal damper (pedal kanan)

Bila Anda menekan pedal damper, not yang Anda mainkan akan bertahan lebih lama.

Bila Anda memilih Voice dalam kelompok Piano, menekan pedal damper akan mengaktifkan VRM (halaman 26) untuk menciptakan ulang secara akurat resonansi unik dari papan suara dan dawai grand piano akustik.



Bila Anda menekan pedal damper di sini, not yang Anda mainkan sebelum Anda melepas pedal akan bertahan lebih lama.

CATATAN

Voice dalam kelompok Piano adalah kumpulan Voice yang berada dalam kategori "Piano" di Daftar Voice Preset (halaman 102). Untuk mengetahui detail tentang memilih Voice, lihat halaman 24.

CATATAN

Anda dapat menetapkan fungsi lainnya ke setiap pedal dengan menggunakan "Pedal Assign" (Penetapan Pedal) dalam tampilan menu "Voice" (halaman 88).

Fungsi pedal setengah

Instrumen ini juga memiliki fungsi Pedal-setengah yang memungkinkan Anda menggunakan teknik damper setengah, di mana damper ditekan setengah. Dalam keadaan damper setengah ini (di piano sungguhan), damper hanya terasa meredam dawai secara parsial. Fungsi Pedal-setengah di Clavinova memungkinkan Anda mengontrol peredaman damper secara halus dan ekspresif, dan menciptakan nuansa lembut dalam permainan Anda, dengan mengontrol secara akurat di mana saja tekanan pada pedal akan memengaruhi peredaman damper. Ini dapat diatur melalui tampilan menu "System" (Sistem): Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu "System" (Sistem): "Pedal" → "Half Pedal Point" (Titik Pedal Setengah) (halaman 96).

Pedal Damper Responsif GP

685 675 645 635 665GP

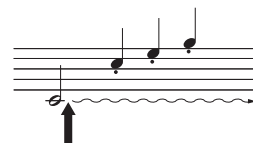
Pedal damper CLP-685/675 adalah Pedal Damper Responsif GP. Pedal khusus ini dirancang untuk memberikan respons taktis yang canggih dan, saat ditekan, lebih terasa seperti pedal piano besar sesungguhnya. Hal ini lebih memudahkan merasakan titik pedal setengah dan lebih mudah menerapkan efek pedal setengah daripada pedal lainnya. Karena sensasi penekanan mungkin berbeda sesuai situasi, termasuk lokasi pemasangan instrumen, Anda harus menyesuaikan titik pedal setengah yang diterangkan di atas ke pengaturan yang diinginkan.

CATATAN

Pedal ditutup dengan penutup vinyl saat dikirim dari pabrik. Jika instrumen Anda dilengkapi Pedal Damper Responsif GP, lepaskan penutupnya dari pedal damper untuk penggunaan efek pedal yang optimal.

Pedal sostenuto (pedal tengah)

Jika Anda memainkan not atau akor pada keyboard dan menekan pedal sostenuto sambil menahan not, not tersebut akan bertahan selama Anda menahan pedal. Not selanjutnya tidak akan bertahan.



Bila Anda menekan pedal sostenuto di sini sambil menahan not, not tersebut akan bertahan selama Anda menahan pedal.

CATATAN

Saat pedal sostenuto (tengah) ditahan, jenis Voice yang ditahan (non-decay) seperti dawai atau organ mungkin terdengar terus tanpa melemah setelah not dilepas.

CATATAN

Pedal tengah atau pedal kiri juga dapat digunakan sebagai tombol [▶/■] (Main/Jeda). Anda dapat menetapkan fungsi ini dari tampilan menu "System" (Sistem): Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu "System" (Sistem): "Pedal" → "Play/Pause" (Main/Jeda) (halaman 96).

Pedal halus (pedal kiri)

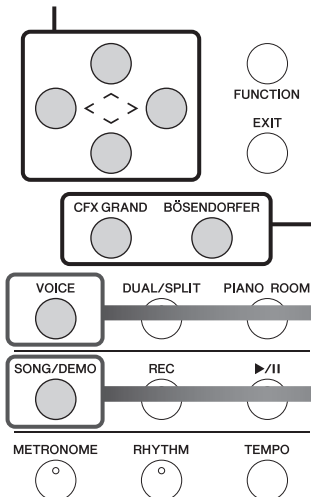
Pedal halus mengurangi volume dan sedikit mengubah timbre not yang dimainkan saat pedal ditekan. Pedal lunak tidak akan memengaruhi not-not yang sudah dimainkan saat pedal ini ditekan. Untuk menerapkan efek ini, mainkan not setelah menekan pedal. Ingat, fungsi pedal ini akan berubah dari pedal halus, bergantung pada Voice yang dipilih. Bila "Mellow Organ" (Organ Lembut) dipilih, menekan dan melepas pedal ini akan memindah-mindah kecepatan Speaker Berputar antara "cepat" dan "lambat" ("Speaker Berputar" pada halaman 87). Bila Vibraphone telah dipilih, pedal ini akan mengaktifkan dan menonaktifkan Vibrato ("VibeRotor" pada halaman 87).

Operasi Dasar pada Tampilan

Pada tampilan layar, Anda dapat memanggil tiga fungsi utama: Voice, Song (Lagu), dan Demo. Selain itu, beragam pengaturan detail dapat dibuat untuk menghasilkan kemampuan dan potensi permainan yang jauh lebih besar.

Pilih sebuah Voice, Lagu, atau Lagu Demo.

Pilih dari daftar, atau ubah tampilan.



Memilih Voice

1. Tekan tombol [VOICE] untuk memanggil tampilan Daftar Voice.

Ketika hal itu ditampilkan di sini, Anda dapat menggulir tampilan secara vertikal.

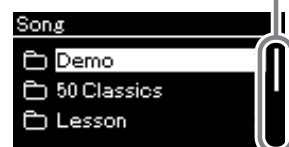


2. Tekan tombol [^] atau [V] untuk memilih kelompok Voice.

Memilih Lagu/Demo

1. Tekan tombol [SONG/DEMO] (Lagu/Demo) untuk memanggil tampilan daftar kategori Lagu.

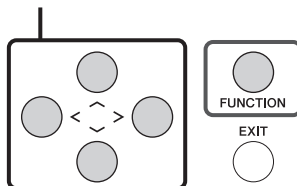
Ketika hal itu ditampilkan di sini, Anda dapat menggulir tampilan secara vertikal.



2. Tekan tombol [^] atau [V] untuk memilih kategori Lagu.

Pengaturan Detail

Pilih dari daftar, atau ubah tampilan.



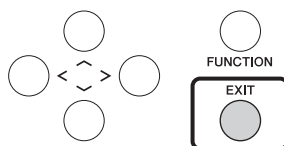
1. Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memilih menu yang diinginkan.

Ikon menu Nama Menu



2. Tekan tombol [^] atau [V] untuk memilih sebuah parameter pada menu saat ini.

Kembali ke tampilan Voice/Song



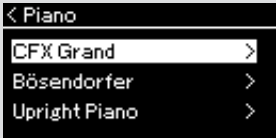
Tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Voice atau tampilan Lagu, tergantung tampilan mana yang diperlihatkan sebelumnya. Menekan tombol [EXIT] ketika jendela sembur diperlihatkan, akan mengembalikan ke tampilan yang sebelumnya diperlihatkan.

Voice: Suara instrumen untuk dimainkan dari keyboard. Di samping suara Piano, tersedia beragam suara instrumen musik lain.

Song (Lagu): Komposisi musik untuk kesenangan mendengarkan atau untuk memainkan kembali dan mempraktikkan.


Demo: Demo Voice membuat Anda dapat merasakan berbagai karakteristik Voice.

[>] untuk memilih sebuah Voice.
[<] untuk kembali.



[>] untuk memilih sebuah Voice.
[^] untuk kembali.

Tampilan Voice



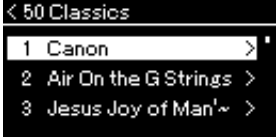
Hal tersebut menunjukkan posisi saat ini pada kelompok Voice.

3. Tekan tombol [^] atau [V] untuk memilih sebuah Voice.
Tekan kedua tombol [^] dan [V] secara bersamaan untuk memilih Voice pertama pada daftar.

4. Mainkan keyboard.
Tekan tombol [<] atau [>] untuk memilih Voice sebelumnya atau berikutnya. Tekan kedua tombol [^] dan [V] secara bersamaan untuk memilih Voice pertama pada kelompok Voice.

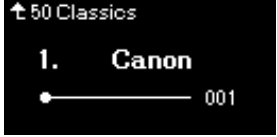
Anda dapat memilih Voice "CFX Grand" dan "Bösendorfer" langsung dari tombol panel kontrol.

[>] untuk memilih sebuah Lagu.
[<] untuk kembali.



[>] untuk memilih sebuah Lagu.
[^] untuk kembali.

Tampilan Lagu

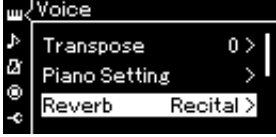


3. Tekan tombol [^] atau [V] untuk memilih sebuah Lagu.
Ketika "Lesson" (Pelajaran) dipilih, tekan tombol [^] atau [V] untuk memilih jenis Pelajaran.

4. Tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) untuk playback Lagu.
Gunakan tombol [<] atau [>] untuk memilih bar sebelumnya atau berikutnya.

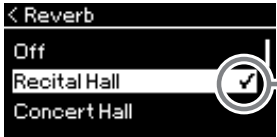
Perhatikan, kedalaman hierarki berbeda-beda, bergantung pada parameter yang dipilih.

[>] untuk pengaturan terperinci.
[<] untuk kembali.



[>] untuk pengaturan terperinci.
[EXIT] untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

Memilih sebuah nilai dari daftar




Tanda centang diperlihatkan di sebelah kanan pilihan.

3. Tekan tombol [^] atau [V] untuk memilih sebuah parameter.

4. Gunakan tombol [^][V] atau [>] untuk memilih suatu pengaturan.
Tekan tombol [<] untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

Menyesuaikan nilai pada penggeser di jendela sembul

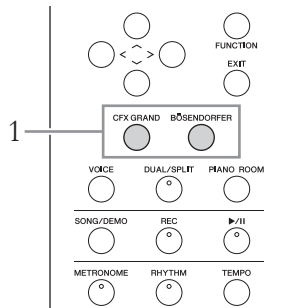


4. Tekan tombol [<] or [>] untuk menyesuaikan nilai, tekan tombol [EXIT] untuk menutup jendela sembul.
Untuk mengatur ulang nilai default, tekan tombol [<] and [>] secara bersamaan.

Menikmati Permainan Piano

Instrumen ini memasukkan suara dari dua grand piano terkenal, Yamaha CFX dan Bösendorfer Imperial, sekaligus berbagai suara dari piano lain — dengan daya tarik dan karakteristik sonik masing-masing yang khas. Cukup pilih suara piano tertentu yang diinginkan, sesuai dengan musik yang ingin Anda mainkan atau pilihan pribadi Anda.

Memilih dua jenis Voice Grand Piano langsung dari panel



1. Tekan tombol [CFX GRAND] atau tombol [BÖSENDORFER] untuk memilih jenis piano.

Voice akan dipanggil dari tombol Voice yang dipilih dan namanya muncul pada tampilan Voice.

Tampilan Voice



CFX Grand

Suara concert grand piano Yamaha CFX dengan rentang dinamis yang lebar untuk kontrol ekspresif maksimal. Cocok untuk memainkan segala gaya dan genre musik.

Bösendorfer

Suara piano Bösendorfer buatan Wina yang terkenal. Suaranya yang lapang mencerminkan ukuran instrumen dan cocok untuk mengekspresikan kelembutan dalam gubahan.

2. Mainkan Keyboard.

Memilih Voice Piano Lainnya

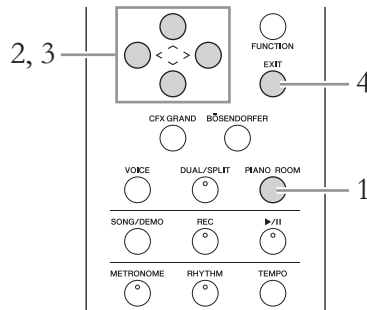
Tekan tombol [\leftarrow][\rightarrow] untuk memilih Voice piano selain “CFX Grand” dan “Bösendorfer.” Anda juga dapat memilih Voice lain dengan menekan tombol [VOICE] (halaman 28).

CATATAN

Anda dapat mendengar dan mengalami karakteristik Voice dengan mendengarkan Lagu Demo untuk setiap Voice (halaman 40).

Menyesuaikan Suara dan Respons Sentuhan dari Voice Piano (Ruang Piano)

Anda dapat menyesuaikan pengaturan Voice terperinci dalam kelompok Piano di Ruang Piano. Coba buat sebuah suara piano kustom dengan menyesuaikan beragam parameter, seperti posisi tutup, resonansi dawai, resonansi damper, dan seterusnya.



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

Tampilan Piano



2. Tekan tombol [^]/[v] untuk memilih item (halaman 26).
3. Tekan tombol [<]/[>] untuk mengubah pengaturan (halaman 26).
4. Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Piano Room (Ruang Piano).













CATATAN

Jika Voice yang dipilih adalah suara selain kelompok Piano, menekan tombol [PIANO ROOM] mengubahnya menjadi "CFX Grand".

CATATAN

Menekan tombol [PIANO ROOM] menonaktifkan fungsi Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet).

Yang dapat Anda lakukan di Piano Room (Ruang Piano)

Item	Ikon	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang Pengaturan
Lid Position (Posisi Tutup)		Menentukan seberapa banyak membuka Tutup.	Full (Penuh)	Full, Half, Close (Penuh, Setengah, Tutup)
Brightness (Kecemerlangan)		Menyesuaikan kecermerlangan suara.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice.	0 – 10
Touch (Sentuhan)		Menentukan cara respons suara terhadap kekuatan permainan Anda. Anda harus menyesuaikan pengaturan ini sesuai dengan Voice tertentu yang sedang Anda mainkan atau Lagu tertentu yang sedang Anda bawakan, sebagaimana yang diinginkan.	Medium (Sedang)	Soft1 (Halus 1), Soft2 (Halus 2), Medium (Sedang), Hard1 (Keras 1), Hard2 (Keras 2), Fixed (Tetap)
Reverb (Gema)		Menentukan jenis Reverb yang diterapkan pada semua suara, termasuk permainan keyboard, playback Lagu, dan input data MIDI dari perangkat MIDI eksternal.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice.	Lihat Daftar Jenis Reverb (halaman 89)
Reverb Depth (Kedalaman Reverb/Gema)		Menyesuaikan kedalaman Reverb Ketika Reverb diatur "off" (nonaktif) atau nilainya diatur "0", maka tidak ada efek yang dihasilkan.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice.	0 – 127
Master Tune (Penalaan Master)		Menyetel titinada untuk seluruh instrumen. Fungsi ini berguna bila Anda memainkan instrumen bersama instrumen lain atau musik CD.	A3 = 440,0 Hz	A3 = 414,8 Hz – 466,8 Hz (sekitar irama 0,2 Hz)
VRM (Pemodelan Resonansi Virtual)		Mengaktifkan/menonaktifkan efek VRM. Untuk informasi tentang fungsi VRM, lihat halaman 27. Untuk mengetahui detail tentang Voice Piano yang kompatibel dengan VRM, lihat "Daftar Voice Preset" pada halaman 102. Mendengarkan Demo VRM Anda dapat mendengarkan perbedaan ketika VRM On/Off (Aktif/Nonaktif) dengan menekan tombol [▶/] (Play/Pause) saat tampilan VRM On/Off muncul. Jika Anda menekan tombol [▶/] (Play/Pause) saat VRM On (Aktif), Lagu Demo saat VRM On akan diputar. Jika Anda menekan tombol [▶/] (Play/Pause) saat VRM Off (Nonaktif), Lagu Demo saat VRM Off akan diputar.	On (Aktif)	On (Aktif), Off (Nonaktif)
Damper Res. (Resonansi Damper)		Menentukan kedalaman efek resonansi dawai yang diterapkan saat pedal damper ditekan. Parameter ini dapat diatur ketika VRM aktif.	5	0 – 10
String Res. (Resonansi Dawai)		Menentukan kedalaman efek resonansi dawai yang diterapkan saat not pada keyboard ditekan. Parameter ini dapat diatur ketika VRM aktif.	5	0 – 10
Aliquot Res. (Resonansi Aliquot)		Menyesuaikan getaran simpatik dari efek resonansi Aliquot. Untuk detail tentang Aliquot, lihat "Apa itu ALiquot?" (halaman 27).	5	0 – 10
Body Res. (Resonansi Tubuh)		Menyesuaikan resonansi piano itu sendiri, misalnya papan suara, sisi samping piano, frame, dan seterusnya. Parameter ini dapat diatur ketika VRM aktif.	5	0 – 10
Key Off Sample (Sampel Pelepasan Kunci)		Menentukan volume suara pelepasan kunci (suara halus yang terjadi saat Anda melepas kunci) yang hanya tersedia untuk beberapa Voice. Untuk Voice yang bisa menggunakan efek ini, lihat Daftar Voice (halaman 102).	5	0 – 10
Half Pedal Point (Titik Pedal Setengah)		Tentukan saat di mana Anda harus menekan pedal kanan sebelum efek "Sustain Continuously" mulai diterapkan. Pengaturan ini hanya diterapkan pada efek "Sustain Continuously" (Terus Bertahan) (halaman 89) yang ditetapkan ke pedal kanan.	0	-2 (efektif dengan penekanan paling dangkal) – 0 – +4 (efektif dengan penekanan paling dalam)

Apa itu VRM?

Fungsi VRM (Virtual Resonance Modeling) menggunakan model fisik canggih untuk menstimulasikan suara resonansi dawai yang muncul ketika pedal damper pada piano sebenarnya ditekan atau beberapa kunci nada dimainkan dan ditahan. 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 mempengaruhi, sehingga menciptakan resonansi yang kaya dan mewah yang akan bertahan dan menyebar. Teknologi VRM (Virtual Resonance Modeling) yang ada dalam instrumen ini mereproduksi interaksi rumit dari resonansi dawai dan papan suara secara akurat menggunakan instrumen musik virtual (pemodelan fisik), dan membuat suara lebih menyerupai piano akustik sebenarnya. Karena resonansi spontan yang dibuat pada saat itu sesuai dengan keadaan keyboard atau pedal, Anda dapat memvariasikan suara secara ekspresif dengan mengubah pengaturan waktu penekanan kunci nada, dan pengaturan waktu serta kedalaman penekanan pedal.

Apa itu Aliquot?

Aliquot adalah metode pembunyian dawai untuk piano yang menggunakan dawai tambahan yang tidak ditekan pada oktaf lebih tinggi untuk menambah nada. Dawai-dawai tersebut akan bergetar bersamaan dengan dawai lainnya di piano akustik, beresonansi dengan overtone, dan menambahkan kekayaan, kecemerlangan, serta kompleksitas warna pada suara. Karena tidak memiliki damper, dawai-dawai tersebut akan terus berbunyi bahkan setelah Anda melepaskan tangan dari keyboard.

Memainkan Beragam Bunyi Instrumen Musik (Voice)

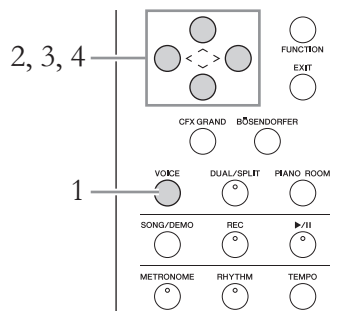
Di samping suara piano sebenarnya yang sangat indah, Anda dapat memilih dan memainkan suara instrumen musik lainnya (Voice), seperti organ atau instrumen berdawai.

Memilih Voice

Voice instrumen dengan mudah dibagi ke dalam beberapa kelompok jenis instrumen. Pilih Voice yang diinginkan dan mainkan piano.

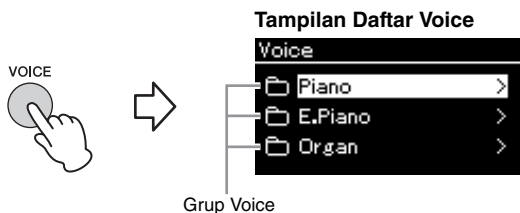
Anda juga dapat memilih Voice dari XG Voice (hanya untuk CLP-685).

Untuk instruksi, lihat halaman 29.



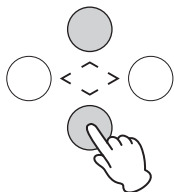
1. Tekan tombol [VOICE] untuk memanggil tampilan Daftar Voice.

Grup Voice akan dicantumkan dalam tampilan. Voice yang dipilih saat ini akan disorot.



2. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih grup Voice.

Sorot nama grup Voice yang ingin Anda gunakan.



CATATAN

Untuk mendengarkan dan merasakan karakteristik Voice, dengarkan Lagu Demo untuk setiap Voice (halaman 40).

CATATAN

Respons Sentuhan (halaman 95) tidak akan diterapkan pada beberapa Voice. Untuk informasi tentang Voice yang dapat diterapkan Respons Sentuhan, lihat "Daftar Voice Preset" pada halaman 102.

XG

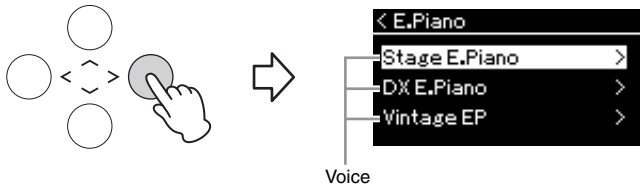
XG adalah penyempurnaan besar pada format GM System level 1 (halaman 39), dan dikembangkan oleh Yamaha khusus untuk memberikan Voice dan variasi yang lebih banyak, termasuk kontrol ekspresif yang lebih besar atas Voice dan efek, dan untuk memastikan kompatibilitas data pada masa mendatang.

CATATAN

Untuk informasi tentang Voice, lihat "Daftar Voice Preset" (halaman 102).

3. Tekan tombol [>].

Voice dalam grup yang dipilih akan dicantumkan dalam tampilan.



CATATAN

Tekan tombol [<] untuk kembali ke Daftar Voice untuk memilih Grup Voice

4. Gunakan tombol [^]/[v] untuk menggulir daftar Voice, kemudian tekan tombol [>] untuk memilih Voice yang diinginkan.

Voice yang dipilih saat ini akan diperlihatkan dalam tampilan.

Tampilan Voice




Anda dapat memilih Voice lainnya secara berurutan menggunakan tombol [<]/[>] melalui tampilan Voice.

Tekan tombol [^] untuk kembali ke tampilan Daftar Voice.

5. Mainkan keyboard.

Memilih Voice XG 685 675 645 635 665GP

Jika Anda ingin memilih Voice dari voice XG, pilih "XG" di langkah 2.



Gulir tampilan ke bawah dengan menekan tombol [v].

Karena grup Voice XG memiliki jumlah Voice yang sangat banyak, grup ini dibagi ke dalam beberapa sub-grup. Tekan tombol [>] untuk memanggil daftar grup Voice, kemudian pilih grup Voice yang diinginkan dari daftar menggunakan tombol [^]/[v]. Setelah ini, ikuti prosedur yang dimulai dengan langkah 3 di atas.

*Untuk mengetahui detail tentang Voice XG, lihat "Daftar Voice XG" dalam Daftar Data tersendiri.

CATATAN

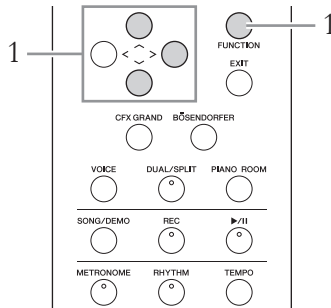
Anda dapat menetapkan Respons Sentuhan (bagaimana suara merespons cara Anda memainkan kunci). Anda harus menyesuaikan pengaturan ini sesuai dengan Voice tertentu yang sedang Anda mainkan atau Lagu tertentu yang sedang Anda mainkan, sebagaimana yang diinginkan. Anda dapat membuat pengaturan dari tampilan menu "System" (Sistem): Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memilih tampilan menu "System" (Sistem) → "Keyboard" → "Touch" (halaman 95). Anda juga dapat menyesuaikan Respons Sentuhan untuk Voice dalam kelompok Piano dari tampilan Ruang Piano (halaman 26).

Menyempurnakan dan Menyesuaikan Suara

Penerapan efek berikut memberi Anda kemampuan ekspresif yang lebih besar dan lebih kaya.

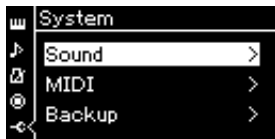
Brilliance (Brilian)

Untuk menyesuaikan kecemerlangan suara. Pengaturan ini umumnya diterapkan pada semua bagian (Voice/Lagu/MIDI keyboard).



1. Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “System” (Sistem), kemudian pilih item yang disorot di setiap tampilan sebagaimana diilustrasikan di bawah ini.

Tampilan menu “System” (Sistem)



1-1. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Sound” (Suara).

1-2. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

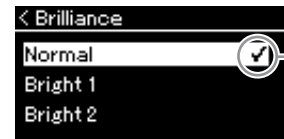
Tampilan Sound (Suara)



1-3. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Brilliance” (Brilian).

1-4. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

Tampilan Brilliance (Brilian)



1-5. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih nilai.

Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih sifat nada yang diinginkan dalam tampilan Brilliance (Brilian). Untuk mengatur ulang ke pengaturan default, tekan tombol [^] dan [v] secara bersamaan.

- **Mellow 1 – 3**

Nada halus dan lembut. Suara menjadi lebih lembut dan bulat sesuai kenaikan angka.

- **Normal**

Nada standar.

- **Bright 1 – 3**

Nada yang jelas. Suara menjadi lebih jelas sesuai kenaikan angka.

Tanda centang

Pengaturan default: Normal

CATATAN

Jika Anda memilih Bright (Jelas) 1 – 3 sebagai jenis brilian, tingkat volume akan bertambah sedikit. Dalam kondisi ini, jika Anda menaikkan pengaturan slider [MASTER VOLUME], suara mungkin menjadi terdistorsi. Jika ini terjadi, kurangi volume.

Reverb

Kontrol ini menambah gema pada suara dengan menirukan gema alami aula konser. Jenis Reverb yang ideal akan dipilih secara otomatis bila Anda memilih suatu Voice, namun Anda dapat memilih jenis Reverb apa saja yang tersedia.

Untuk memilih jenis Reverb yang diinginkan, gunakan tampilan menu “Voice”: “Reverb” (halaman 86). Anda juga dapat memilih jenis Reverb untuk Voice di kelompok Piano dari tampilan Piano Room (Ruang Piano) (halaman 26).

Pengaturan ini umumnya diterapkan pada semua bagian (Voice/Lagu/MIDI keyboard).

Chorus

Kontrol ini menambahkan kehangatan dan keluasan pada suara. Jenis Chorus yang ideal akan dipilih secara otomatis bila Anda memilih Voice, namun Anda dapat memilih jenis Chorus apa saja yang tersedia.

Untuk memilih jenis Chorus yang diinginkan, gunakan tampilan menu “Voice”: “Chorus” (halaman 86).

Pengaturan ini umumnya diterapkan pada semua bagian (Suara/Lagu/MIDI keyboard).

Efek

Instrumen ini menyediakan aneka ragam Efek, yang memungkinkan Anda menerapkan penyempurnaan seperti Echo atau Tremolo pada Voice yang dipilih untuk permainan keyboard Anda. Anda dapat memilih jenis Efek apa saja yang tersedia dari tampilan menu “Voice”: “Voice Edit” → “Efek” (halaman 87).

CATATAN

Anda dapat menyesuaikan kedalaman Reverb untuk Voice yang dipilih melalui tampilan menu Voice: “Voice Edit” (Pengeditan Voice) → “Reverb Depth” (Kedalaman Reverb) (halaman 87).

CATATAN

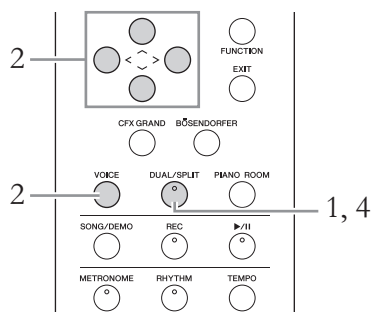
Anda dapat menyesuaikan kedalaman Chorus untuk Voice yang dipilih melalui tampilan menu Voice: “Voice Edit” (Pengeditan Voice) → “Chorus Depth” (Kedalaman Chorus) (halaman 87).

CATATAN

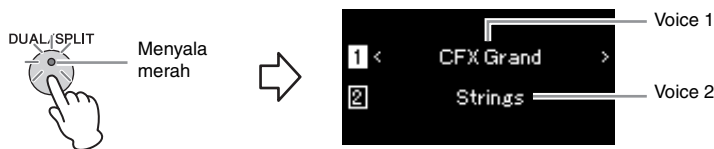
Bila Anda ingin menerapkan efek Chorus pada Voice yang jenis Chorus-nya telah dinonaktifkan secara default, aturlah jenis Chorus ke selain “Off” (Nonaktif) kemudian atur nilai kedalaman Chorus sebagaimana yang diinginkan (lebih besar dari “0”).

Memainkan Dua Voice Secara Bersamaan (Ganda)

Dua Suara dapat dimainkan secara bersamaan. Anda dapat membuat Voice yang bertekstur hangat dan kaya dengan menggunakan Voice dari beberapa macam grup secara bersamaan di satu lapisan, atau dengan menggunakan Voice dalam grup yang sama.



1. Untuk masuk mode Ganda, tekan tombol [DUAL/SPLIT] sekali hingga lampu menyala merah.



Voice yang ditampilkan di bagian atas adalah Voice 1 dan yang di bagian bawah adalah Voice 2.

2. Pilih Voice untuk melapis.

2-1. Gunakan tombol [^]/[v] untuk menyorot [1] (Voice 1) dalam tampilan.

2-2. Gunakan tombol [<]/[>] atau tombol [VOICE] untuk memilih Voice yang diinginkan.

Jika Anda menggunakan tombol [VOICE] untuk memanggil tampilan Daftar Voice, tekan tombol [>] untuk memilih suatu Voice, kemudian kembali ke tampilan sebelumnya.

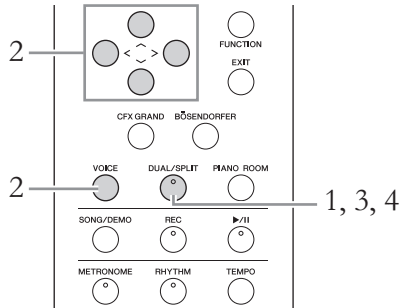
Gunakan tombol [^]/[v] untuk menyorot [2] (Voice 2), pilih suatu Voice dengan cara yang sama.

3. Mainkan keyboard.

4. Untuk keluar dari mode Ganda, tekan tombol [DUAL/SPLIT] berulang kali untuk mematikan lampunya.

Membagi Rentang Keyboard dan Memainkan Dua Voice Berbeda (Mode Pisah)

Mode Pisah memungkinkan Anda memainkan dua Voice berbeda pada keyboard—satu dengan tangan kiri Anda dan satu lagi dengan tangan kanan Anda.



1. Untuk masuk mode Pisah, tekan tombol [DUAL/SPLIT] berulang kali hingga lampunya menyala hijau.



Voice yang ditampilkan di bagian atas adalah Voice Kanan dan yang di bagian bawah adalah Voice Kiri.

2. Pilih Voice untuk area tangan kanan dan area tangan kiri.

2-1. Gunakan tombol [^]/[v] untuk menyorot [R] (Voice Kanan) dalam tampilan.

2-2. Gunakan tombol [<]/[>] atau tombol [VOICE] untuk memilih Voice yang diinginkan.

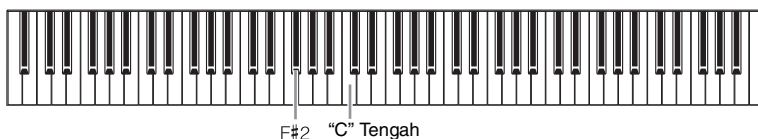
Jika Anda menggunakan tombol [VOICE] untuk memanggil tampilan Voice List (Daftar Voice), tekan tombol [>] untuk memilih suatu Voice, kemudian kembali ke tampilan sebelumnya.

Gunakan tombol [^]/[v] untuk menyorot [L] (Voice Kiri), dan pilih suatu Voice dengan cara yang sama.

3. Mainkan keyboard.

Mengubah Titik Pisah

Anda dapat mengubah Titik Pisah (batas antara rentang tangan kiri dan kanan) dari pengaturan default “F#2” ke tombol lain. Saat dalam mode Pisah, tahan tombol [DUAL/SPLIT], dan tekan tombol yang ingin Anda tetapkan sebagai Titik Pisah.



4. Untuk keluar dari mode Pisah, tekan tombol [DUAL/SPLIT] berulang kali sehingga lampunya mati.

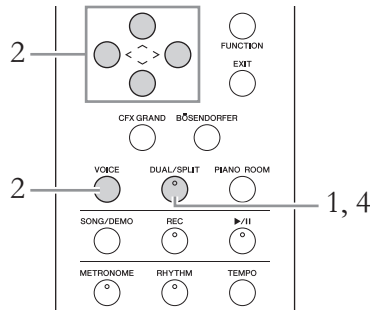
CATATAN

Tombol Titik Pisah yang ditetapkan akan dimasukkan dalam rentang tangan kiri.

CATATAN

Titik Pisah juga dapat diatur melalui tampilan menu “System” (Sistem): Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memilih tampilan menu “System” (Sistem) → “Keyboard” → “Split Point” (halaman 96).

Menggunakan Ganda dan Pisah Secara Bersamaan



1. Untuk masuk mode Ganda dan Pisah secara bersamaan, tekan tombol [DUAL/SPLIT] berulang kali sehingga lampunya menyala jingga.



Voice yang ditampilkan di bagian atas adalah Voice Kanan 1 dan yang di bagian tengah adalah Voice Kanan 2, dan yang di bagian bawah adalah Voice Kiri.

2. Pilih Voice untuk melapis dan untuk area tangan kiri.
 - 2-1. Gunakan tombol [^]/[v] untuk menyorot [R1] (Voice Kanan 1) dalam tampilan.
 - 2-2. Gunakan tombol [<]/[>] atau tombol [VOICE] untuk memilih Voice yang diinginkan.

Jika Anda menggunakan tombol [VOICE] untuk memanggil tampilan Daftar Voice, tekan tombol [>] untuk memilih suatu Voice, kemudian kembali ke tampilan sebelumnya.

Gunakan tombol [^]/[v] untuk menyorot [R2] (Voice Kanan 2), dan [L] (Voice Kiri), kemudian pilih suatu Voice dengan cara yang sama.

3. Mainkan keyboard.
4. Tekan tombol [DUAL/SPLIT] untuk keluar dari mode Ganda dan Pisah.

Lampu pada tombol [DUAL/SPLIT] mati.

CATATAN

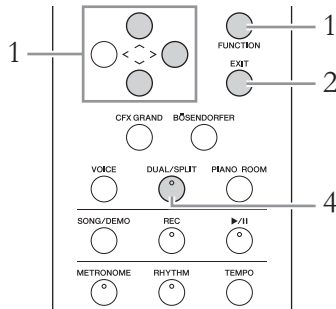
Tombol Titik Pisah yang ditetapkan akan dimasukkan dalam rentang tangan kiri.

CATATAN

Untuk informasi selengkapnya tentang Titik Pisah, lihat halaman 33.

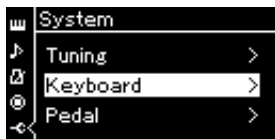
Memainkan Duet

Fungsi ini memungkinkan dua pemain berbeda untuk memainkan instrumen, satu di kiri dan satu lagi di kanan. Hal tersebut memudahkan latihan duet dalam rentang oktaf yang sama.

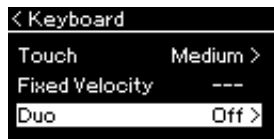


1. Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “System” (Sistem), kemudian pilih item yang disorot di setiap tampilan sebagaimana diilustrasikan di bawah ini.

Tampilan menu “System”

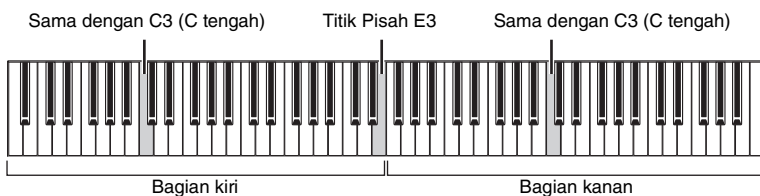


Tampilan keyboard



- 1-1. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “Keyboard”.
- 1-2. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.
- 1-3. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “Duo (Duet)”.
- 1-4. Tekan tombol [>] untuk memilih On (aktif).

Keyboard dibagi menjadi dua bagian, dengan kunci E3 sebagai Titik Pisah.



Fungsi pedal berubah sebagai berikut.

Pedal Kanan	Pedal damper untuk rentang tangan kanan
Pedal Tengah	Pedal damper untuk rentang tangan kanan dan rentang tangan kiri
Pedal Kiri	Pedal damper untuk rentang tangan kiri

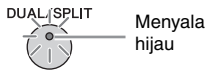
CATATAN

Ketika Duet aktif, fungsi Reverb, VRM, dan Optimiser Stereofonis akan dinonaktifkan (halaman 20).

CATATAN

Tombol Titik Pisah yang ditetapkan akan dimasukkan dalam rentang tangan kiri.

2. **Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan menu.**
Ketika Duet aktif, tombol [DUAL/SPLIT] menyala hijau dan tulisan [Duo] akan muncul pada tampilan Voice.



3. **Mainkan keyboard.**

Suara dari rentang tangan kiri dikeluarkan dari sebelah kiri, suara dari rentang tangan kanan dikeluarkan dari sebelah kanan.

4. **Tekan tombol [DUAL/SPLIT] untuk keluar dari mode Duet.**

Anda juga dapat keluar dari mode Duet dengan mengikuti salah satu dari instruksi di bawah ini.

- Tekan salah satu tombol [CFX GRAND], [BÖSENDORFER], [PIANO ROOM].
- Ulangi prosedur yang sama dari langkah 1 untuk mengaturnya ke "Off" (nonaktif).

Menggunakan Metronom

Instrumen memiliki metronom bawaan (perangkat yang menjaga tempo tetap akurat)—yang merupakan alat bantu praktis untuk berlatih.

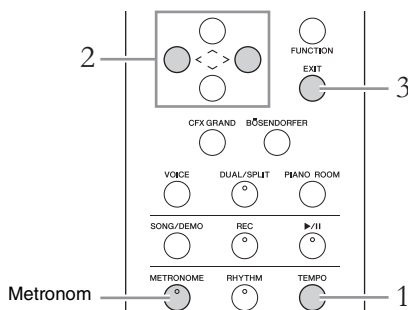
1. **Tekan tombol [METRONOME] untuk memulai metronom.**
Hal tersebut akan memanggil tampilan Tempo, dan dari situ Anda dapat menyesuaikan tempo. Untuk mengetahui detailnya, lihat bagian berikutnya.
2. **Tekan tombol [METRONOME] untuk menghentikan metronom.**

Untuk menutup tampilan Tempo, tekan tombol [EXIT].

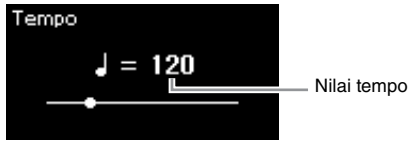
CATATAN

Anda dapat mengatur volume metronom, BPM, dan seterusnya melalui tampilan menu "Metronome/Rythm" (Metronom/Irama) (halaman 93).

Menyesuaikan Tempo



1. Tekan tombol [TEMPO] untuk memanggil tampilan Tempo.



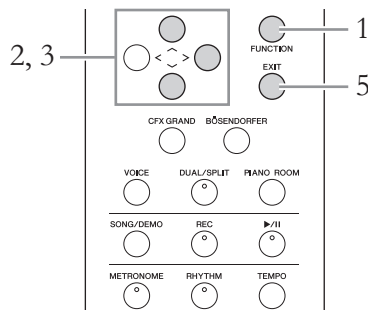
2. Tekan tombol [<]/[>] untuk menyesuaikan tempo.
Anda dapat menyesuaikan nilai tempo (jumlah ketukan per menit) menggunakan tombol [<]/[>]. Untuk mengatur ulang tempo ke pengaturan default, tekan tombol [<] dan [>] secara bersamaan.

3. Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan Tempo.

CATATAN

Untuk informasi tentang mengatur tanda birama, lihat halaman 37.

Mengatur tanda birama metronom



1. Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “Metronome/Rhythm” (Metronom/Irama).
2. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Tanda Birama” dan kemudian tekan tombol [>].

Tampilan Tanda Birama



3. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih tanda birama yang diinginkan.

Rentang pengaturan: 2/2, 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8, 12/8

Pengaturan default: 4/4 (Memilih Lagu MIDI akan mengubah nilai tempo ke nilai yang ditetapkan dalam data Lagu MIDI yang dipilih).

Tanda tempo dan rentang Pengaturan

Tempo ditampilkan berupa “note type=xxx” (Misalnya: ♩ =120). Memilih Time Signature (Tanda Birama) akan mengubah parameter yang tersedia sebagaimana berikut.

Jenis not	Tanda Birama	Rentang pengaturan
♩ Not setengah	2/2	3 – 250
♩ Not seperempat	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4	5 – 500
♩ Not seperempat bertitik	6/8, 9/8, 12/8	4 – 332 (hanya angka genap)
♩ Not seperdelapan	3/8, 7/8	10 – 998 (hanya angka genap) dan 999

- * Bila nilai tempo Lagu MIDI yang dipilih berada di luar rentang pengaturan instrumen, nilai tersebut akan diubah agar masuk dalam rentang pengaturan.
- * Jenis not akan ditetapkan ke not seperempat asalkan parameter “BPM” di tampilan menu “Metronome/Rhythm” (Metronom/Irama) diatur ke “Crotchet” (Seperempat Nada) terlepas dari Tanda Birama yang Anda atur.

Jenis not

Lama untuk satu ketukan

Pengaturan detail metronom

Anda dapat mengatur volume metronom, BPM, dan seterusnya melalui tampilan menu “Metronome/Rythm” (Metronom/Irama) (halaman 93).

4. Aktifkan pengaturan “Bell” (Bel).

Untuk mengetahui detailnya, lihat “Bell” di menu (halaman 93) “Metronome/Rhythm” (Metronom/Irama).

Metronom akan dimainkan kembali sesuai dengan Tanda Birama yang dipilih dengan suara Bel pada ketukan pertama setiap hitungan.

5. Tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan menu “Metronome/Rhythm” (Metronom/Irama).

Memainkan Lagu Latar

Instrumen ini dapat memainkan Lagu Preset, Lagu yang Anda rekam pada instrumen ini, atau Lagu yang tersedia secara komersial. Selain mendengarkan Lagu ini, Anda dapat memainkan keyboard saat Lagu dimainkan.

Lagu MIDI dan Lagu Audio

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

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 notasi musik. Berdasarkan informasi permainan yang terekam, penghasil nada (pada Clavinova, dsb.) mengeluarkan bunyi yang bersangkutan. Lagu MIDI menggunakan kapasitas data yang kecil bila dibandingkan dengan Lagu Audio, dan memungkinkan Anda dengan mudah mengubah aspek suara, seperti Voice yang digunakan, dsb. Lagu Audio adalah rekaman dari suara yang dibuat sendiri. Data ini direkam dalam cara yang sama dengan yang digunakan dalam merekam pita kaset, atau dengan perekam suara, dsb. Data ini dapat dimainkan dengan pemutar musik portabel, dsb., sehingga memungkinkan Anda dengan mudah membiarkan orang lain mendengarkan permainan Anda.

Anda dapat memainkan jenis Lagu berikut di instrumen ini.

- Lagu Demo Voice Preset (Demo Voice)
- Lagu Preset: 50 Lagu Preset klasik (“50 Classics”) dan 303 Lagu Pelajaran (“Lesson”)
- Lagu rekaman Anda sendiri (lihat halaman 52 untuk instruksi tentang perekaman)
- Data Lagu MIDI yang tersedia secara komersial: SMF (Standard MIDI File)
Ukuran maksimal playback pada instrumen ini sekitar 500 KB per satu Lagu MIDI.
- Data Lagu Audio yang tersedia secara komersial: Wav (ekstensi file = .wav dengan laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo, dan panjang maksimal 80 menit)

685 675 645 635 665GP

CLP-685 kompatibel dengan format berikut.

GM System Level 2

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

XG

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

GS

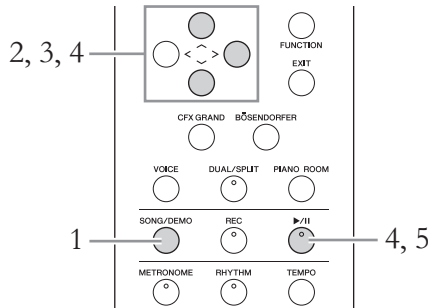
GS mulanya dikembangkan oleh Roland Corporation. Dalam cara yang sama dengan Yamaha XG, GS merupakan penyempurnaan besar untuk GM khususnya untuk memberikan Voice dan kit Drum yang lebih banyak serta variasinya, termasuk kontrol ekspresif yang lebih besar atas Voice dan efek.

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

Misalnya: **MIDI** Audio Menunjukkan penjelasan hanya berlaku untuk Lagu MIDI

Mendengarkan Demo Voice

Untuk setiap grup Voice, instrumen berisi sejumlah rekaman Demo yang memperagakan karakteristik khusus dari Voice yang bersangkutan. Untuk informasi tentang Voice yang memiliki Demo yang dapat dimainkan kembali, lihat “Daftar Voice Preset” pada halaman 102.



1. Tekan tombol [SONG/DEMO] untuk memanggil tampilan daftar Lagu.



2. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Demo”, kemudian tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.
3. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih Demo Voice yang diinginkan, kemudian tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan Demo berikutnya.

Demo Voice yang dipilih saat ini akan diperlihatkan dalam tampilan.

Tampilan Demo



4. Tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) untuk memulai playback.
5. Tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) lagi untuk menghentikan playback.

Demo Piano berhenti secara otomatis bila playback Demo Piano mencapai akhir.

Memilih Demo Lainnya

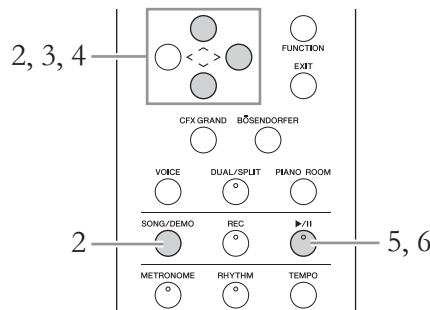
Tekan tombol [^] untuk kembali ke tampilan daftar Lagu, kemudian ulangi langkah 3–4 pada bagian ini.

CATATAN

Operasi rekaman tidak dapat digunakan saat pemutaran Demo Voice.

Playback Lagu

MIDI | Audio



CATATAN

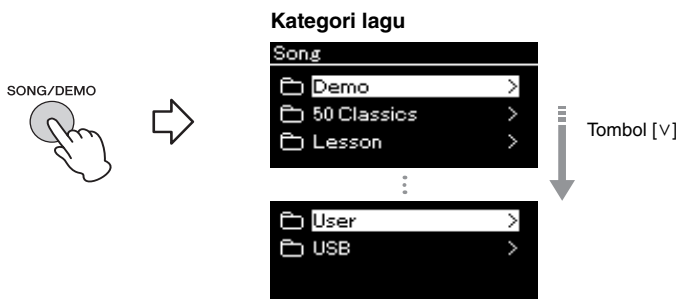
Instrumen dapat secara otomatis memilih sebuah file Lagu yang disimpan dalam direktori akar flash drive USB begitu dihubungkan. Untuk instruksi, harap lihat "Pemuatan Otomatis USB" pada halaman 98.

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

File Audio yang akan dimainkan harus berada pada flash drive USB.

2. Tekan tombol [SONG/DEMO] untuk memanggil tampilan Daftar Lagu, kemudian pilih kategori yang diinginkan menggunakan tombol [^]/[v].

Pilih lagu yang diinginkan dari "50 Classics" (50 Musik Klasik), "Lesson" (Pelajaran), "User" (Pengguna) atau "USB" dengan merujuk deskripsi kategori di bawah ini.



Demo	Demo Voice membuat Anda dapat merasakan berbagai karakteristik Voice (Lagu MIDI) (halaman 40).
50 Classics (50 Musik Klasik)	50 Lagu Preset klasik (Lagu MIDI) Untuk berbagai Lagu tersebut, lihat buku "50 Classical Music Masterpieces" (50 Mahakarya Musik Klasik), yang disertakan dalam instrumen ini. Untuk perinciannya, lihat "Daftar Lagu" pada halaman 106.
Lesson (Pelajaran)	303 Lagu Preset (Lagu MIDI) cocok untuk berlatih, yang diambil dari "The Virtuoso Pianist" dan lainnya. Untuk Lagu ini, lihat Lagu Pelajaran pada halaman 106. Lagu Pelajaran dibagi ke dalam beberapa folder, bergantung pada jenisnya.
User (Pengguna)	Lagu MIDI yang telah direkam dan disimpan ke instrumen dengan menggunakan fungsi Record (Rekam) (halaman 52), dan Lagu MIDI yang telah disalin/dipindah ke instrumen menggunakan operasi File (halaman 63).
USB	Lagu MIDI/Audio yang disimpan ke flash drive USB dengan merekamnya menggunakan instrumen ini atau Lagu Audio yang dikonversi dari Lagu MIDI (halaman 67), atau Lagu MIDI/Audio yang disimpan ke flash drive USB.

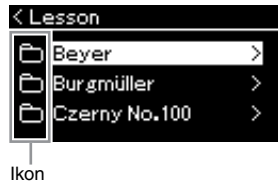
CATATAN

Sebelum menggunakan flash drive USB, pastikan membaca "Menghubungkan Perangkat USB (terminal USB [TO DEVICE])" pada halaman 72.

3. Tekan tombol [>] untuk menampilkan Lagu dalam kategori yang ditetapkan, kemudian pilih Lagu yang diinginkan menggunakan tombol [^]/[v].

Ketika kategori “User” (Pengguna) atau “USB” dipilih, ikon yang menunjukkan jenis Lagu diperlihatkan di sebelah kiri nama Lagu.

Daftar Lagu



ikon	Format data
	Folder
	Lagu MIDI
	Lagu Audio

Karena Lagu Pelajaran secara praktis dibagi ke dalam beberapa folder spesifik, pilih folder yang diinginkan, tekan tombol [>], kemudian pilih sebuah Lagu.

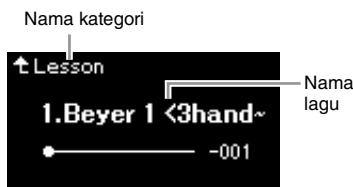
Untuk memilih Lagu yang telah direkam dan disimpan ke flash drive USB:

Bila Anda merekam Lagu dan menyimpannya ke flash drive USB, Lagu yang telah direkam secara otomatis akan disimpan ke folder USER FILES pada flash drive USB. Jika Anda ingin memilih Lagu dari folder USER FILES, pilih USB di langkah 2, dan folder USER FILES di langkah 3.

4. Tekan tombol [>] untuk memilih Lagu yang diinginkan.

Tampilan Lagu akan diperlihatkan yang memungkinkan Anda melihat nama Lagu yang dipilih saat ini dan nama kategorinya.

Tampilan Lagu: Lagu MIDI



Tampilan Lagu: Lagu Audio



5. Tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) untuk memulai playback.

Posisi saat ini untuk playback Lagu akan diperlihatkan.

Tampilan Lagu: Lagu MIDI



Posisi saat ini

Tampilan Lagu: Lagu Audio



Posisi saat ini

Anda dapat memainkan keyboard bersama playback Lagu. Anda juga dapat mengubah Voice untuk permainan keyboard Anda. Untuk menyesuaikan keseimbangan volume antara permainan keyboard Anda dan playback Lagu MIDI, atau untuk menyesuaikan Volume Audio, aturlah tiap-tiap parameter Volume yang sesuai dalam tampilan menu “Song” (Lagu) (halaman 48).

CATATAN

Tekan tombol [<] untuk kembali ke kategori/folder.

CATATAN

“NoSong” (Tidak Ada Lagu) akan diperlihatkan dalam tampilan bila tidak ada data di folder itu.

Bila Lagu tidak dapat dibaca dari flash drive USB

Jika lagu tidak dapat dibaca, Anda mungkin perlu mengubah pengaturan Language (Bahasa) untuk nama Lagu di tampilan menu “System” (Sistem) (halaman 99).

CATATAN

Tekan tombol [^] untuk kembali ke daftar Lagu.

CATATAN

Ketika judul Lagu terlalu panjang untuk ditampilkan, tekan tombol [v] untuk melihat judul lengkapnya.

CATATAN

Jika sebuah Lagu telah dipilih, tempo asli Lagu akan digunakan, dan pengaturan Metronom (halaman 36) akan diabaikan.

6. Tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) lagi untuk menghentikan playback.

Sekalipun Anda tidak menekan tombol [▶/||] (Main/Jeda), Lagu akan berhenti secara otomatis bila playback Lagu mencapai akhir.

CATATAN

Berbagai fungsi playback yang berguna diterangkan pada halaman 44 – 50.

Putar Mundur/Maju Cepat

1. Gunakan tombol [<] dan [>] untuk bergerak ke belakang atau maju mengikuti Lagu (dalam bar atau detik), sementara tampilan Lagu diperlihatkan.

Tampilan Lagu: Lagu MIDI



Nomor hitungan

Tampilan Lagu: Lagu Audio



Waktu tempuh

Menahan salah satu tombol akan menggulir mundur/maju terus-menerus. Menekan tombol [<] dan [>] secara bersamaan akan mengembalikan ke posisi Lagu teratas.

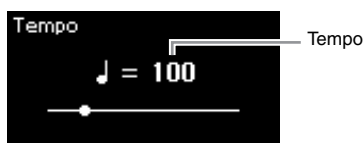
Menyesuaikan tempo

Anda dapat menyesuaikan tempo playback Lagu.

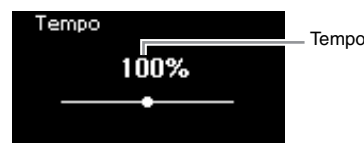
1. Tekan tombol [TEMPO] untuk memanggil tampilan Tempo.

Untuk Lagu MIDI, tekan tombol [TEMPO] pada saat playback Lagu atau saat tampilan Lagu muncul. Untuk Lagu Audio, tekan tombol [TEMPO] saat playback Lagu.

Lagu MIDI



Lagu Audio



CATATAN

Mengubah tempo Lagu Audio dapat mengubah karakteristik tonalnya.

2. Ubah nilai Tempo menggunakan tombol [<]/[>].

Tempo asli Lagu saat ini dapat dipanggil kembali dengan menekan tombol [<] dan [>] secara bersamaan.

Bila Lagu MIDI telah dipilih, rentang tempo akan berbeda-beda, bergantung pada Tanda Birama untuk Lagu yang dipilih. Nilai pengaturan yang tersedia hanya kelipatan 2, bergantung pada Tanda Birama. Untuk informasi selengkapnya, lihat halaman 37.

Bila Lagu Audio telah dipilih, rentang tempo adalah antara 75% – 125%. 100% merupakan nilai tempo asli. Semakin tinggi nilainya semakin cepat temponya.

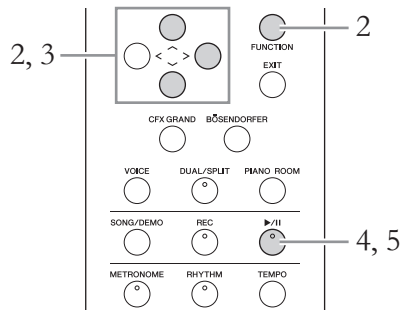
3. Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Tempo.

Memainkan Bagian Satu-Tangan — Fungsi Pembatalan Bagian (Lagu MIDI)

MIDI

Audio

Beberapa Lagu MIDI, seperti Lagu Preset, di bagi ke dalam bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri. Dengan menggunakan data Lagu, Anda dapat mempraktikkan bagian tangan kiri dengan mengaktifkan bagian tangan kanan saja, dan mempraktikkan bagian tangan kanan dengan mengaktifkan bagian tangan kiri saja—sehingga memungkinkan Anda mempraktikkan bagian secara terpisah untuk memudahkan penguasaan materi yang sulit.



1. Pilih sebuah Lagu untuk latihan.

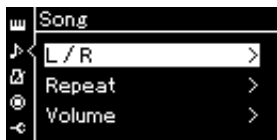
Untuk instruksi, lihat halaman 41. Kategori Lagu “50 Classics” (50 Musik Klasik) dan “Lesson” (Pelajaran) direkomendasikan untuk latihan.

2. Pilih bagian yang ingin Anda praktikkan, kemudian nonaktifkan bagian tersebut.

Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “Song” (Lagu), kemudian pilih item yang disorot di setiap tampilan sebagaimana diilustrasikan di bawah ini.

Dalam tampilan “L/R” (Kiri/Kanan), pilih bagian (track) yang ingin Anda mute untuk latihan. Pilih “R” (Kanan) untuk latihan bagian tangan kanan, atau “L” (Kiri) untuk bagian tangan kiri.

Tampilan menu “Song” (Lagu)



Tampilan L/R (Kiri/Kanan)



- 2-1. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “L/R”.
- 2-2. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

- 2-3. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih track yang diinginkan.

3. Gunakan tombol [>] untuk memilih “Off” (Nonaktif) untuk bagian yang dipilih.

4. Tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) untuk memulai playback.

Mainkan dan latihlah bagian yang baru saja Anda mute.

CATATAN

Kedua bagian dapat diaktifkan atau dinonaktifkan bahkan selama playback.

CATATAN

Biasanya, Channel 1 ditetapkan ke “R” (Kanan), Channel 2 ditetapkan ke “L” (Kiri), dan Channel 3 – 16 ditetapkan ke “Extra” (Ekstra). Walau demikian, penetapan tersebut mungkin berbeda, bergantung pada Lagu tertentu. Channel yang ditetapkan ke “Extra” (Ekstra) tidak dapat diaktifkan atau dinonaktifkan satu per satu.

CATATAN

Beberapa lagu di kategori “50 Lagu Klasik” dan “Pelajaran” merupakan lagu duet. Lihat halaman 106 tentang penetapan bagian untuk lagu duet.

CATATAN

Bila Anda memilih Lagu MIDI lain, kedua bagian secara otomatis akan diaktifkan.

5. Tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) lagi untuk menghentikan playback.

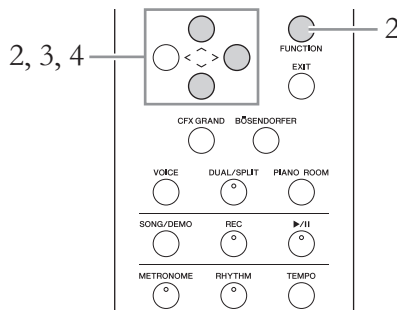
Sekalipun Anda tidak menekan tombol [▶/||] (Main/Jeda), Lagu akan berhenti secara otomatis bila playback Lagu mencapai akhir.

Memutar Sebuah Lagu Berulang kali

Ada tiga item Pengulangan sebagaimana berikut. Semua ini cocok untuk mempraktikkan frase yang sulit. Sebaiknya gunakan fungsi ini dan fungsi Pembatalan Bagian (di atas) untuk mempraktikkan frasa sulit, dalam hal Lagu MIDI.

- **Pengulangan AB**.....Mainkan sebuah Lagu MIDI berulang kali dengan menetapkan rentang tertentu dalam Lagu.
- **Pengulangan Frasa**....Mainkan sebuah Lagu MIDI berulang-ulang dengan menetapkan frasa dalam Lagu.
- **Pengulangan Lagu**.....Mainkan sebuah Lagu MIDI/Audio berulang-ulang, atau mainkan semua Lagu MIDI/Audio yang tersimpan dalam folder khusus berulang-ulang secara berurutan atau secara acak.

Penjelasan di sini hanya berlaku pada Pengulangan AB dan Pengulangan Lagu. Untuk Pengulangan Frasa, lihat halaman 90.



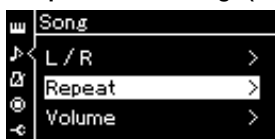
1. Pilih Lagu yang akan dimainkan kembali.

Untuk instruksi, lihat halaman 41.

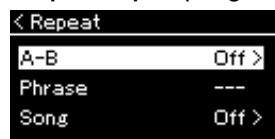
2. Panggil tampilan Repeat (Pengulangan).

Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “Song” (Lagu). Pilih “Repeat” (Pengulangan) kemudian tekan tombol [>].

Tampilan menu “Song” (Lagu)



Tampilan Repeat (Pengulangan)



3. Dalam tampilan Repeat (Pengulangan), pilih item yang diinginkan menggunakan tombol [^]/[v], kemudian tekan tombol [>].

Jika Anda ingin mengatur Pengulangan AB, pilih “A – B”.

Jika Anda ingin mengatur Pengulangan Lagu, pilih “Song” (Lagu).

4. Atur dalam tampilan pengaturan yang sesuai.

- Pengulangan ABLihat di bawah.
- Pengulangan Lagu.....Lihat halaman 47.

Pengaturan Pengulangan AB



Tetapkan rentang pengulangan.

4-1. Tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) untuk memulai playback Lagu.

4-2. Tekan tombol [>] di titik mulai (A) rentang yang akan diulangi.

Tampilan A – B



4-3. Tekan tombol [>] lagi di titik penutup (B).

Setelah pendahuluan otomatis (untuk membantu memandu Anda ke frasa), rentang dari Titik A ke Titik B dimainkan berulang-ulang.

5. Untuk menonaktifkan fungsi Pengulangan, tekan tombol [>] saat “Repeat Off” (Pengulangan Nonaktif) disorot, atau pilih Lagu lain.



Menetapkan bagian teratas Lagu sebagai Titik A

Tetapkan Titik A sebelum memulai playback, kemudian mulai playback dan tetapkan Titik B.

Menetapkan bagian akhir Lagu sebagai Titik B

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

CATATAN

Anda juga dapat menetapkan rentang pengulangan dengan prosedur berikut.

- 1 Sorot angka hitungan menggunakan tombol [^], kemudian majukan-cepat Lagu ke Titik A menggunakan tombol [←]/[>].
- 2 Sorot “Set A” menggunakan tombol [v], kemudian tekan tombol [>].
Setelah menetapkan Titik A, tampilan untuk penetapan Titik B akan dipanggil.
- 3 Tetapkan Titik B dalam cara yang sama dengan Titik A.

Pengaturan Pengulangan Lagu

MIDI

Audio

4-1. Pilih jenis Pengulangan yang diinginkan menggunakan tombol [^]/[v] dalam tampilan pengaturan.

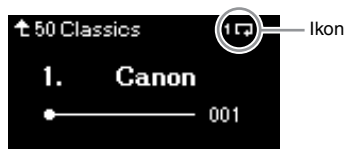
Tampilan Pengaturan



- **Off (Nonaktif):**
Menonaktifkan playback berulang.
- **Single (Satu):**
Memainkan file yang dipilih berulang-ulang.
- **All (Semua):**
Terus-menerus memainkan kembali semua Lagu dalam rentang tertentu sesuai urutan.
- **Random (Acak):**
Terus-menerus memainkan kembali semua Lagu dalam rentang tertentu secara acak.

4-2. Tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) untuk memulai Pengulangan.

Ikon yang sesuai dengan setiap pengaturan Pengulangan diperlihatkan pada tampilan Lagu.



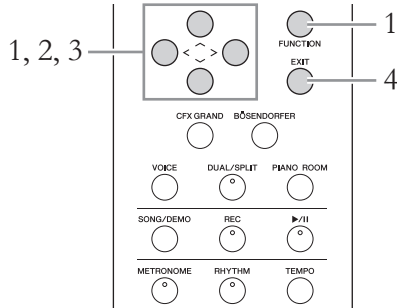
Saat pengaturan Pengulangan aktif,  (Satu kali),  (Semua), atau  (Acak) diperlihatkan di pojok kanan atas tampilan Lagu.

5. Untuk menonaktifkan fungsi Pengulangan, tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) lagi untuk menghentikan playback, kemudian pilih “Off” (Nonaktif) di langkah 4-1.

Menyesuaikan Keseimbangan Volume

MIDI | **Audio**

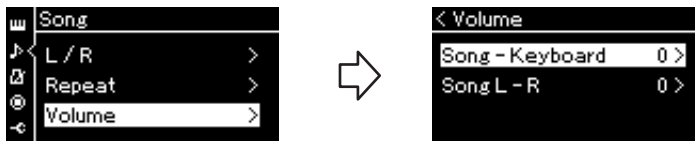
Bila Lagu MIDI telah dipilih, Anda dapat menyesuaikan Keseimbangan Volume antara playback Lagu dan suara yang sedang Anda mainkan di keyboard, atau antara bagian Kanan dan Kiri untuk Lagu yang dipilih. Bila Lagu Audio telah dipilih, Anda dapat menyesuaikan volume Lagu Audio.



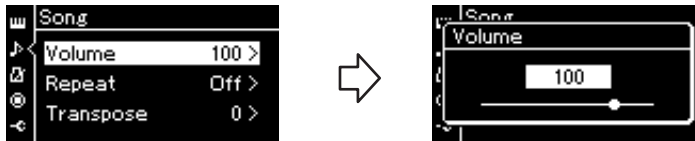
Pilih Lagu yang diinginkan terlebih dahulu. Untuk instruksi, lihat halaman 41.

1. Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “Song” (Lagu). Pilih “Volume”, kemudian tekan tombol [>].

Tampilan menu “Song” (Lagu) (Bila Lagu MIDI telah dipilih)



Tampilan menu “Song” (Lagu) (Bila Lagu Audio telah dipilih)



2. Bila Lagu MIDI telah dipilih, pilih “Song - Keyboard” (Lagu - Keyboard) atau “Song L - R” (Lagu Kiri - Kanan) menggunakan tombol [^]/[v], kemudian tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan pengaturan. Bila Lagu Audio telah dipilih, gunakan tombol [<]/[>] untuk mengatur volume playback Audio. Setelah mengatur nilainya, lanjutkan ke langkah 4.

- **Song - Keyboard (Lagu - Keyboard)**
 Sesuaikan keseimbangan Volume antara playback Lagu MIDI dan suara yang Anda mainkan di keyboard.
- **Song L - R (Lagu Kiri - Kanan)**
 Sesuaikan keseimbangan Volume antara bagian Kanan dan Kiri untuk Lagu MIDI yang dipilih.

CATATAN

Sebagian data musik yang tersedia secara komersial berisi volume yang sangat tinggi. Saat menggunakan data seperti itu (Lagu MIDI), sesuaikan pengaturan “Song - Keyboard”.

3. Sesuaikan keseimbangan Volume menggunakan tombol [<]/[>].

Dalam hal “Song – Keyboard” (Lagu – Keyboard):



Volume permainan Anda akan berkurang. Volume playback Lagu akan berkurang.

Dalam hal “Song L – R” (Lagu Kiri – Kanan):



Volume bagian kanan akan berkurang. Volume bagian kiri akan berkurang.

4. Tekan tombol [EXIT] dua kali untuk keluar dari tampilan menu “Song”.

Kapan pun Anda memilih Lagu MIDI lain, pengaturan “Song L – R” (Lagu Kiri – Kanan) akan dikembalikan ke pengaturan default. Sedangkan untuk “Song – Keyboard” (Lagu – Keyboard) dan Volume Audio, memilih Lagu lain tidak akan mengembalikan pengaturan nilai.

CATATAN

Parameter “Song - Keyboard” (Lagu - Keyboard) yang dipilih akan dipelihara (Pengaturan Backup) bahkan saat daya dimatikan. Pastikan tidak mengatur level volume ke level minimum. Kalau tidak demikian, suara keyboard atau lagu tidak akan dimainkan. Anda dapat mengubah pengaturan untuk mempertahankan parameter yang sudah dipilih atau tidak. Untuk perinciannya, lihat “Pengaturan Pencadangan” pada halaman 100.

Fungsi Playback yang Berguna

MIDI

Audio

Memulai/menghentikan sementara playback dengan menggunakan pedal

Anda dapat menetapkan fungsi Putar/Jeda Lagu (setara dengan tombol [▶/■]) (Main/Jeda) ke pedal tengah atau dalam di menu “System” (Sistem). Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “System” (Sistem), kemudian pilih “Pedal” → “Play/Pause” (Main/Jeda) untuk melakukan penetapan.

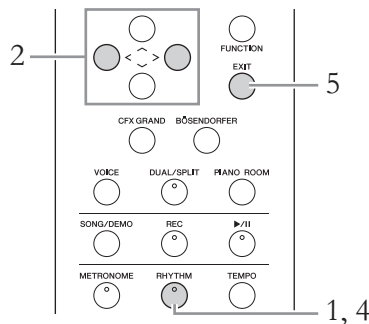
Hal tersebut cocok untuk memulai atau menghentikan sementara playback saat Anda bermain dan tidak dapat melepaskan tangan Anda dari keyboard.

Transposisi tinada Lagu

Anda dapat menggeser tinada playback Lagu naik dan turun dalam interval seminada. Anda dapat mengubah pengaturan dari tampilan menu “System” (Sistem): Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “Song” (Lagu) → “Transpose” (halaman 90).

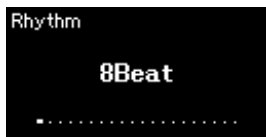
Memainkan Keyboard bersama Playback Irama

Instrumen ini menyediakan beragam pola irama. Pada saat playback Irama, Anda dapat menikmati permainan keyboard.



1. Tekan tombol [RHYTHM] untuk memulai playback Rhythm (Irama).

Intro playback dimulai dengan diikuti playback Irama.



2. Gunakan tombol [<]/[>] untuk memanggil Irama yang diinginkan.

Untuk mengetahui detail tentang Irama yang tersedia, lihat Daftar Irama (halaman 107).

3. Mainkan keyboard bersama playback Irama.

4. Untuk menghentikan playback Irama, tekan lagi tombol [RHYTHM].

Irama otomatis akan berhenti setelah Ending (Penutup) dimainkan.

5. Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan Irama.

Tentang Tempo Irama

- Tempo Irama setara dengan pengaturan untuk Metronom (halaman 36).
- Walaupun Anda mengatur tempo Irama, memilih Lagu MIDI akan mengubah nilai tempo ke nilai yang ditetapkan dalam data MIDI Song (Lagu MIDI) yang dipilih.

Pengaturan Detail untuk Irama

Dari tampilan menu "Metronome/Rhythm" (Metronom/Irama) (halaman 93), Anda dapat mengatur parameter detail, seperti volume Irama dan Sinkronisasi Mulai, yang mana dengan menekan sebuah tombol akan memulai playback Irama.

CATATAN

Tampilan Irama tidak dapat dipanggil pada saat playback Lagu atau perekaman.

Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan Intro/Penutup

Setiap Irama menyediakan sebuah "Intro" (Pendahuluan) dan "Ending" (Penutup) yang memungkinkan Anda memvariasikan aransemen pengiring. Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan "Intro" dan "Ending" di tampilan menu "Metronome/Rhythm" (Metronom/Irama) (halaman 93).

Merekam Permainan Anda

Instrumen ini memungkinkan Anda merekam permainan dengan dua metode berikut.

• **Perekaman MIDI** MIDI

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke instrumen atau flash-drive USB sebagai file SMF (format 0) MIDI. Jika Anda ingin merekam ulang bagian tertentu atau mengedit parameter seperti Voice, gunakan metode ini. Anda juga dapat merekam permainan ke setiap Track satu per satu. Karena Lagu MIDI tidak dapat dikonversi ke Lagu Audio setelah merekam (halaman 67), 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 500 KB data per Lagu.

• **Perekaman Audio** Audio

Dengan metode ini, permainan yang direkam akan disimpan ke flash-drive USB sebagai file Audio. Perekaman selesai tanpa memilih bagian yang terekam. Karena disimpan dalam format WAV stereo dengan resolusi kualitas CD biasa (44,1 kHz/16 bit) secara default, maka file dapat dikirim ke dan dimainkan pada pemutar musik portabel dengan menggunakan komputer. Karena sinyal audio, misalnya sinyal dari jack [AUX IN], juga direkam, Anda dapat merekam permainan keyboard bersama suara permainan dari pemutar CD atau pemutar musik portabel yang dihubungkan. Instrumen ini memungkinkan Anda merekam hingga 80 menit per rekaman tunggal.

Untuk mengetahui detail tentang perbedaan antara Lagu MIDI dan Lagu Audio, lihat halaman 39.

Metode Perekaman

Bab ini membahas empat metode berikut. Perhatikan, format data yang dibuat berbeda, bergantung pada metodenya, MIDI, atau Audio.

• **Perekaman MIDI Cepat** MIDI **halaman 53**

Metode ini memungkinkan Anda memulai perekaman paling cepat. Permainan Anda akan direkam dan disimpan ke kategori “User” (Pengguna) dalam memori internal instrumen ini.

• **Perekaman MIDI—Track Independen** MIDI **halaman 55**

Ini memungkinkan Anda merekam bagian kanan, kiri, dan ekstra secara terpisah. Karena Anda dapat merekam bagian kiri saat memainkan bagian kanan, maka ini berguna untuk merekam kedua bagian pada saat duet. Karena Anda dapat merekam hingga enam belas bagian secara terpisah, rekamlah permainan setiap bagian instrumen satu per satu dan buatlah komposisi dengan gubahan lengkap.

• **Perekaman MIDI ke Flash Drive USB** MIDI **halaman 57**

Metode ini berguna bila Anda ingin menimpa Lagu MIDI yang telah direkam dalam flash drive USB atau membuat Lagu MIDI Baru di flash drive USB.

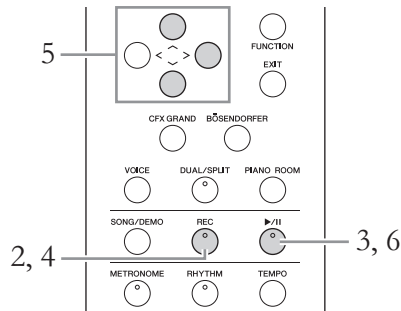
• **Perekaman Audio ke Flash Drive USB** Audio **halaman 58**

Metode ini memungkinkan Anda merekam permainan Anda sebagai data Audio ke flash drive USB yang dihubungkan ke terminal USB [TO DEVICE].

Perekaman MIDI Cepat

MIDI

Metode ini adalah cara tercepat untuk memulai perekaman.



1. Buatlah pengaturan yang diperlukan seperti pemilihan Voice dan tanda birama.

Sebelum memulai operasi Perekaman, pilih Voice (halaman 28) untuk permainan keyboard Anda, aktifkan atau nonaktifkan Ganda/Pisah sesuai yang diinginkan, atur tanda birama dan volume Irama (halaman 36), kemudian pilih jenis Gema/Chorus/Efek sesuai yang diinginkan.

2. Tekan tombol [REC] (Rekam) untuk masuk mode Perekaman.

Sebuah Lagu kosong baru untuk perekaman secara otomatis akan dibuat.

Tampilan REC

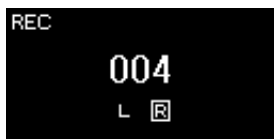


Tombol [▶/||] (Main/Jeda) akan berkedip pada tempo saat itu. Untuk keluar dari mode Perekaman, tekan tombol [REC] (Rekam) lagi.

3. Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.

Bila Anda ingin merekam bagian kosong pada awal Lagu, tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda) untuk mulai merekam.

Tampilan REC (saat perekaman)



CATATAN

Jika Anda ingin merekam bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri secara masing-masing, lihat "Perekaman MIDI—Track Independen" (halaman 55), karena metode Perekaman di sini beranggapan bahwa kedua bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri akan direkam bersama-sama.

Menggunakan Metronom/Irama

Anda dapat menggunakan Metronom/Irama saat merekam. Walaupun bunyi Metronom tidak dapat direkam, bunyi Irama dapat direkam. Pastikan Anda memulai playback Irama setelah masuk mode Perekaman, karena masuk mode Perekaman selama playback Irama akan menghentikan playback.

CATATAN

Keseimbangan Volume "Song – Keyboard" (Lagu – Keyboard) (halaman 48) tidak akan direkam.

CATATAN

Pada perekaman MIDI, permainan akan direkam ke Track 1. Walau demikian, dalam mode Ganda/Pisah/Duet, track yang ditetapkan untuk perekaman dan track yang sebenarnya digunakan untuk perekaman adalah berbeda. Untuk mengetahui detailnya, lihat "Penetapan Track Perekaman" pada halaman 55.

Mode:

Mode adalah menunjukkan dalam status apa Anda menjalankan fungsi tertentu. Dalam mode Perekaman, Anda dapat merekam Lagu.

CATATAN

Menekan dan menahan tombol [REC] selama satu detik akan memanggil tampilan yang berisi daftar Lagu Target Perekaman. Dalam hal ini, pilih "New Song" (Lagu Baru) kemudian tekan tombol [➤] dengan melihat tabel pada halaman 57.

Untuk mulai merekam begitu Irama dimulai:

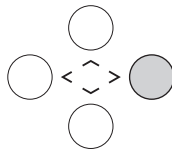
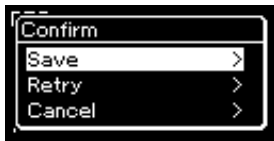
Bila Irama (halaman 51) telah dipilih, tekan tombol [RHYTHM] untuk memulai playback Irama dan perekaman MIDI secara bersamaan.

4. Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol [REC] (Rekam) lagi untuk menghentikan perekaman.

Operasi ini akan mengeluarkan dari mode Perekaman dan memanggil tampilan untuk menyimpan data permainan yang telah direkam.

5. Jika Anda ingin menyimpan permainan yang telah direkam, tekan tombol [>] untuk menjalankan operasi Simpan saat “Save” (Simpan) telah disorot.

Setelah operasi Simpan selesai, tampilan akan memperlihatkan “Save Completed” (Selesai Disimpan) kemudian kembali ke tampilan Song (Lagu). Lagu yang telah direkam akan diberi nama “USERSONGxxx” (xxx: nomor) dan disimpan dalam kategori “User” (Pengguna).



- Jika Anda tidak puas dengan permainan dan ingin merekam lagi, sorot “Retry” (Coba Lagi) kemudian tekan tombol [>]. Cobalah merekam lagi dari langkah 3.
- Jika Anda tidak ingin menyimpan data yang telah direkam, sorot “Cancel” (Batal) kemudian tekan tombol [>].

6. Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda).

PEMBERITAHUAN

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

Mengganti nama Lagu yang telah direkam

Lagu yang telah direkam secara otomatis akan diberi nama, namun Anda dapat mengganti nama Lagu sesuai Anda (halaman 68).

Data yang dapat direkam ke Lagu MIDI	
<p>Data untuk setiap Track</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data not (permainan keyboard Anda) • Pemilihan Voice • Pengoperasian pedal (Damper/Halus/Sostenuto) • Reverb Depth (Kedalaman Reverb) • Chorus Depth (Kedalaman Chorus) • Effect Depth (Kedalaman Efek) • Kecemerlangan suara — “Brightness” (Kecemerlangan) • Pengaturan efek resonansi — “HarmonicContent” (Konten Harmonis) • Octave (Oktaf) • Pengaturan volume untuk setiap Voice — “Volume” • Pan untuk setiap Voice • Detune (Perubahan Tune) • Touch Sensitivity (Sensitivitas Sentuh) 	<p>Data yang umum untuk semua Track</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tangga Nada • Tempo • Tanda Birama • Jenis Reverb • Jenis Chorus • Jenis Efek

CATATAN

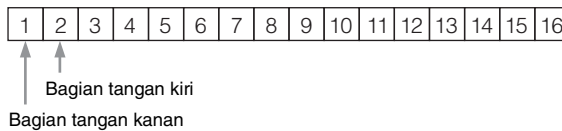
Pengaturan parameter selain Voice dan Tempo, seperti data not, data pedal (Damper/Halus/Sostenuto), pengaturan oktaf dan tanda birama, tidak dapat diubah setelah perekaman.

Perekaman MIDI—Track Independen

MIDI

Pada Perekaman MIDI, Anda dapat membuat Lagu MIDI yang terdiri dari 16 track dengan merekam permainan Anda ke setiap track satu per satu. Dalam merekam karya piano, misalnya, Anda dapat merekam bagian tangan kanan ke Track 1 kemudian merekam bagian tangan kiri ke Track 2, yang memungkinkan Anda membuat sebuah karya lengkap yang mungkin sulit dimainkan langsung dengan kedua tangan sekaligus. Untuk merekam permainan dengan playback Irama, misalnya, rekam playback Irama ke Track 9 – 10, kemudian rekam melodi ke Track 1 sambil mendengarkan playback Irama yang sudah direkam. Dengan cara ini, Anda dapat membuat sebuah Lagu lengkap yang tadinya sulit, atau bahkan tidak mungkin, dimainkan langsung.

Misalnya:





Bila Anda ingin merekam track baru Lagu MIDI yang telah direkam:

Setelah memilih Lagu MIDI target (langkah 1 – 4 pada halaman 41 – 42), tekan dan tahan tombol [REC] (Rekam) selama satu detik untuk memanggil tampilan berisi daftar Lagu Target Perekaman, pilih item ke-4 (Lagu MIDI yang dipilih), tekan tombol [>], kemudian pindah ke langkah 2 yang diterangkan pada halaman ini.

1. Jalankan operasi yang sama seperti di langkah 1 dan langkah 2 pada halaman 53 untuk masuk mode Perekaman dengan Lagu kosong baru yang dipilih.
2. Gunakan tombol [<]/[>] untuk memilih Track Perekaman.
Bila Anda ingin merekam bagian tangan kanan, sorot "R" (Track 1).
Bila Anda ingin merekam bagian tangan kiri, sorot "L" (Track 2).
Atau, bila Anda ingin merekam permainan ke Track 3 – 16, panggil track yang diinginkan dengan menekan tombol [<]/[>] berulang-ulang.



Status Data Track

-  Berisi data.
-  Tidak berisi data.

3. Mainkan keyboard untuk memulai perekaman.
4. Setelah Anda menyelesaikan permainan, tekan tombol [REC] (Rekam) untuk menghentikan perekaman.
Operasi ini akan mengeluarkan dari mode Perekaman dan memanggil tampilan untuk menyimpan data permainan yang telah direkam.

CATATAN

Jika Anda ingin merekam permainan ke flash drive USB atau Anda ingin menambahkan rekaman ke Lagu MIDI dalam flash drive USB, lihat "Perekaman MIDI ke flash drive USB" (halaman 57).

CATATAN

Irama tidak dapat ditambahkan ke Lagu yang telah direkam. Saat Anda ingin merekam Irama, pastikan Anda merekam playback Irama terlebih dahulu.

CATATAN

Jika Anda merekam permainan dengan kedua tangan ke R (Kanan) kemudian ke L (Kiri), keduanya akan dimainkan kembali secara bersamaan sebagai satu Lagu.

Penetapan Track Perekaman

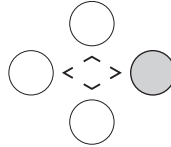
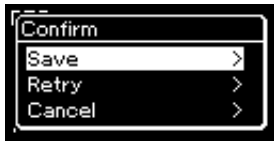
Bila Ganda/Pisah/Duet sedang aktif, maka hanya permainan Voice R1 yang akan direkam ke Track yang Anda pilih, dan permainan Voice R2 akan direkam ke nomor Track 6 ditambah Track yang dipilih, dan permainan Voice L (Kiri) Split/Duo (Pisah/Duet) akan direkam ke nomor Track 3 ditambah Track yang dipilih. Playback Irama akan direkam ke Track 9/10.

PEMBERITAHUAN

Harap diingat bahwa merekam permainan Anda ke Track yang berisi data akan menimpa data yang telah direkam sebelumnya.

5. Jika Anda ingin menyimpan permainan yang telah direkam, tekan tombol [>] untuk menjalankan operasi Simpan saat “Save” (Simpan) telah disorot.

Setelah operasi Simpan selesai, tampilan akan memperlihatkan “Save Completed” (Selesai Disimpan) kemudian kembali ke tampilan Song (Lagu). Lagu yang telah direkam akan diberi nama “USERSONGxxx” (xxx: nomor) dan disimpan dalam kategori “User” (Pengguna).



- Jika Anda tidak puas dengan permainan dan ingin merekam lagi, sorotkan kursor ke “Retry” (Coba Lagi) kemudian tekan tombol [>]. Cobalah merekam lagi dari langkah 3.
- Jika Anda tidak ingin menyimpan data yang telah direkam, sorot “Cancel” (Batal) kemudian tekan tombol [>].

6. Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan tombol [▶/||] (Main/Jeda).

7. Untuk merekam Track lain, masuk lagi ke mode Perekaman Lagu.

7-1. Tekan dan tahan tombol [REC] (Rekam) selama satu detik.
Lagu Target Perekaman akan dicantumkan pada tampilan.



7-2. Gunakan tombol [v] untuk memilih Lagu MIDI yang ada (di bagian bawah daftar), kemudian tekan tombol [>].

Anda dapat memeriksa apakah setiap Track berisi data rekaman atau tidak dengan melihat tanda yang muncul di kanan atas setiap Track.

Status Data Track



- Berisi data.
- Tidak berisi data.

8. Rekam permainan Anda ke track lain dengan mengulangi langkah-langkah 2 – 6 pada bagian ini.

Di langkah 2, pilih track yang tidak berisi data yang telah direkam. Di langkah 3, mainkan keyboard sambil mendengarkan data yang telah direkam.

PEMBERITAHUAN

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

Mengganti nama Lagu yang telah direkam

Lagu yang telah direkam secara otomatis akan diberi nama, namun Anda dapat mengganti nama Lagu sesuai yang diinginkan (halaman 68).

PEMBERITAHUAN

Harap diingat bahwa merekam permainan Anda ke Track yang berisi data akan menimpa data yang telah direkam sebelumnya.

Perekaman MIDI ke Flash Drive USB

MIDI

Instruksi ini menerangkan cara menimpa Lagu MIDI yang telah direkam dalam flash drive USB atau cara membuat Lagu MIDI Baru di flash drive USB.

1. **Hubungkan flash drive USB ke terminal USB [TO DEVICE].**
2. **Pilih sebuah Lagu MIDI sebagai target Perekaman, kemudian masuk ke mode Perekaman.**
 - 2-1. **Jika Anda ingin merekam Track tambahan ke Lagu MIDI yang telah direkam, pilih Lagu MIDI yang diinginkan dalam flash drive USB. Jika Anda ingin merekam dari nol, lompatilah langkah ini.**
 - 2-2. **Tekan dan tahan tombol [REC] (Rekam) selama satu detik untuk memanggil tampilan yang berisi daftar Lagu Target Perekaman.**



- 2-3. **Dari Lagu Target Perekaman, pilih "New Song (USB)" (Lagu Baru (USB)) atau Lagu MIDI yang dipilih pada langkah 2-1 (item ke-4 di bawah) menggunakan tombol [^]/[v], kemudian tekan tombol [>] untuk masuk ke mode Perekaman.**

Lagu Target Perekaman	Deskripsi
New Song	Pilih ini bila Anda ingin merekam permainan ke Lagu MIDI kosong dan menyimpannya ke kategori "User" (Pengguna) dalam memori internal instrumen ini.
New Song (USB)*	Pilih ini bila Anda ingin merekam permainan ke Lagu MIDI kosong dan menyimpannya ke flash drive USB.
New Audio (USB)*	Pilih ini bila Anda ingin merekam permainan ke data audio kosong dan menyimpannya ke flash drive USB.
xxxxx (Lagu MIDI yang dipilih di langkah 2-1 di atas)**	Pilih ini bila Anda ingin merekam tambahan ke/menimpa Lagu MIDI yang dipilih saat ini.

* Dapat dipilih hanya bila memori flash drive USB telah dihubungkan ke terminal USB [TO DEVICE].

** Tidak akan diperlihatkan bila Lagu MIDI yang telah direkam tidak dipilih di langkah 2-1 di atas, atau bila Lagu Preset atau Lagu Terproteksi dipilih di langkah 2-1.

CATATAN

Untuk menghubungkan flash drive USB, pastikan membaca bagian "Menghubungkan Perangkat USB (terminal USB [TO DEVICE])" pada halaman 72.

CATATAN

Sebelum memulai operasi Perekaman, periksa kapasitas memori yang tersisa pada flash drive USB. Menu "System" (Sistem): "Utility" (Utilitas) → "USB Properties" (Properti USB) (halaman 98).

3. Jalankan operasi Perekaman, kemudian simpan permainan yang telah direkam.

- **Bila Anda ingin merekam tambahan ke Lagu MIDI yang dipilih saat ini, atau merekam ke track yang ditetapkan ke Lagu MIDI kosong:**

Jalankan langkah 2 – 8 dalam “Perekaman MIDI—Track Independen” pada halaman 55.

- **Bila Anda ingin merekam dengan cepat ke Lagu MIDI kosong:**

Jalankan langkah 3 – 6 dalam “Perekaman MIDI Cepat” pada halaman 53.

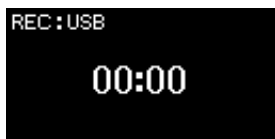
Perekaman Audio ke Flash Drive USB

Audio

Instruksi ini menerangkan cara merekam permainan Anda sebagai data audio. Perhatikan, file audio yang akan digunakan untuk menyimpan permainan Anda hanya dapat disimpan pada flash drive USB. Karena itu Anda harus mempersiapkan perangkat flash drive USB sebelum memulai operasi Perekaman.

1. **Hubungkan flash drive USB ke terminal USB [TO DEVICE].**
2. **Tekan dan tahan tombol [REC] (Rekam) selama satu detik untuk memanggil tampilan yang berisi daftar Lagu Target Perekaman.**
3. **Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “New Audio (USB)” (Audio Baru (USB)) kemudian tekan tombol [>].**
4. **Jalankan langkah 3 – 6 dalam “Perekaman MIDI Cepat” (halaman 53).**

Tidak seperti pada Perekaman MIDI, waktu tempuh diperlihatkan pada tampilan saat Perekaman Audio sedang dijalankan.



PEMBERITAHUAN

Perhatikan, merekam permainan Anda ke Track yang berisi data akan menghapus data yang telah direkam sebelumnya.

CATATAN

Tanda birama dan tempo tidak dapat diubah saat mengganti bagian Lagu MIDI yang sudah ada.

CATATAN

Untuk menghubungkan flash drive USB, pastikan membaca bagian “Menghubungkan Perangkat USB (terminal USB [TO DEVICE])” pada halaman 72.

CATATAN

Sebelum memulai operasi Perekaman, periksa kapasitas memori yang tersisa pada flash drive USB. Menu “System” (Sistem): “Utility” (Utilitas) → “USB Properties” (Properti USB) (halaman 98).

CATATAN

Pada perekaman Audio, mungkin akan terjadi distorsi suara jika Volume Voice diatur ke nilai yang lebih tinggi daripada pengaturan default. Pastikan mengatur Volume Voice ke nilai default atau kurang, sebelum merekam melalui tampilan menu “Voice”: “Voice Edit” (Pengeditan Voice) → “Volume” (halaman 87).

CATATAN

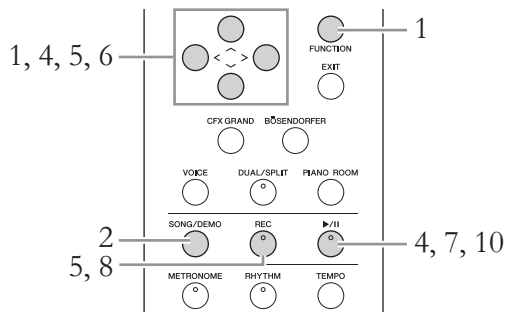
Pada perekaman Audio, sinyal audio yang melalui jack [AUX IN] juga direkam.

Teknik Perekaman Lainnya

Merekam ulang Lagu MIDI secara parsial

MIDI

Anda dapat merekam ulang rentang Lagu MIDI tertentu.



1. Aturlah parameter yang menentukan cara memulai dan menghentikan perekaman.

1-1. Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “Recording” (Perekaman).



1-2. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “RecStart”, kemudian pilih nilai yang menentukan cara memulai perekaman dengan menggunakan tombol [>].

- **Normal**

Data yang telah direkam akan diganti dengan yang baru begitu perekaman dimulai.

- **KeyOn**

Data yang telah direkam akan terjaga hingga Anda menekan sebuah tombol, dan perekaman sesungguhnya akan dimulai begitu Anda menekan sebuah tombol.

1-3. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “RecEnd”, kemudian pilih nilai yang menentukan cara menghentikan perekaman dengan menggunakan tombol [>].

- **Replace**

Data setelah titik Anda menghentikan perekaman juga akan dihapus.

- **PunchOut**

Data setelah titik Anda menghentikan perekaman akan dipertahankan.

2. **Tekan tombol [SONG/DEMO] untuk memanggil tampilan Daftar Lagu.**
3. **Pilih Lagu MIDI yang diinginkan.**
Untuk instruksi, lihat halaman 41.
4. **Tetapkan titik mulai yang Anda inginkan untuk merekam ulang.**
Gunakan tombol [<]/[>] untuk menggeser posisi playback (angka hitungan) ke titik yang diinginkan. Sebagai metode lain, tekan tombol [▶/■] (Main/Jeda) untuk memulai playback, kemudian tekan tombol [▶/■] lagi sedikit sebelum titik yang diinginkan.
Jika perlu, pilih pengaturan (Voice dan parameter lainnya).
Pilih pengaturan yang diinginkan, jika Anda ingin mengubah yang sebelumnya.
5. **Tekan dan tahan tombol [REC] (Rekam) selama satu detik untuk memanggil tampilan berisi daftar Lagu Target Perekaman, kemudian pilih item ke-4 (Lagu yang dipilih di langkah 3), kemudian tekan tombol [>] untuk masuk mode perekaman.**
6. **Gunakan tombol [<]/[>] untuk memilih Track untuk perekaman ulang.**
7. **Mainkan keyboard atau tekan tombol [▶/■] (Main/Jeda) untuk memulai perekaman.**
8. **Tekan tombol [REC] (Rekam) untuk menghentikan perekaman.**
9. **Simpan permainan yang telah direkam dengan mengikuti langkah 5 pada halaman 56.**
10. **Untuk mendengarkan permainan yang telah direkam, tekan tombol [▶/■] (Main/Jeda).**

CATATAN

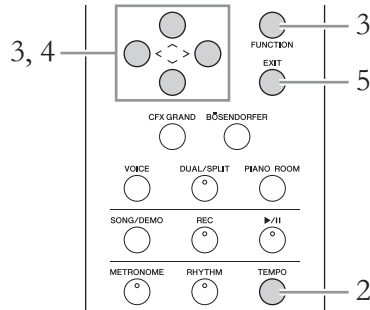
Tanda birama tidak dapat diubah saat mengganti bagian Lagu yang sudah ada.

Mengubah tempo atau Voice Lagu MIDI yang telah direkam sebelumnya

MIDI

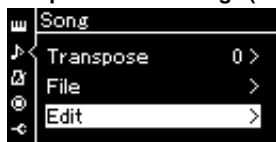
Untuk Lagu MIDI, Anda dapat mengubah tempo dan Voice setelah perekaman untuk mengubah rasa atau untuk mengatur tempo yang lebih pas.

Untuk mengubah tempo:



1. **Pilih Lagu MIDI yang ingin Anda ubah.**
Untuk instruksi, lihat halaman 41.
2. **Tekan tombol [TEMPO] untuk memanggil tampilan Tempo, kemudian atur Tempo yang diinginkan.**
Untuk instruksi, lihat halaman 36.
3. **Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “Song” (Lagu), kemudian pilih item yang disorot di setiap tampilan sebagaimana diilustrasikan di bawah ini.**

Tampilan menu “Song” (Lagu)



- 3-1. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “Edit”.
- 3-2. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

Tampilan Edit



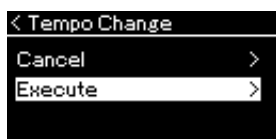
- 3-3. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “Tempo Change” (Perubahan Tempo).
- 3-4. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

Tampilan Tempo Change (Perubahan Tempo)



4. **Terapkan nilai Tempo yang dipilih pada data Lagu MIDI saat ini.**

Tekan tombol [V] untuk menyorot “Execute” (Jalankan), kemudian tekan tombol [>] untuk menerapkan nilai Tempo baru pada data Lagu MIDI saat ini.



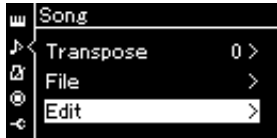
Bila operasi ini selesai, “Completed” (Selesai) akan diperlihatkan pada tampilan, dan tampilan Tempo Change (Perubahan Tempo) akan dipulihkan setelah beberapa saat.

5. Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan menu “Song” (Lagu).

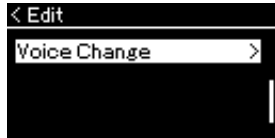
Untuk mengubah Voice:

1. **Pilih Lagu MIDI yang ingin Anda ubah.**
Untuk instruksi, lihat halaman 41.
2. **Pilih Voice yang diinginkan.**
Untuk instruksi, lihat halaman 28.
3. **Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “Song” (Lagu), kemudian pilih item yang disorot di setiap tampilan sebagaimana diilustrasikan di bawah ini.**

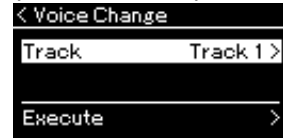
Tampilan menu “Song “ (Lagu)



Tampilan Edit



Tampilan Voice Change (Perubahan Suara)



- 3-1. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “Edit”.
- 3-2. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

- 3-3. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “Voice Change” (Perubahan Suara).
- 3-4. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

4. **Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan pengaturan, kemudian pilih Track yang diinginkan menggunakan tombol [^]/[V].**
5. **Terapkan Voice yang dipilih di langkah 2 untuk Track yang dipilih di langkah 4 pada data Lagu MIDI saat ini.**

Tekan tombol [<] untuk kembali ke tampilan Voice Change (Perubahan Suara). Tekan tombol [V] untuk menyorot “Execute” (Jalankan), kemudian tekan tombol [>] untuk menerapkan Voice baru pada data Lagu MIDI saat ini.



Bila operasi ini selesai, “Completed” (Selesai) akan diperlihatkan pada tampilan, dan tampilan Voice Change (Perubahan Suara) akan dipulihkan setelah beberapa saat.

6. Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan menu “Song” (Lagu).

Menangani File Lagu

Menu “File” dalam tampilan menu “Song” (Lagu) (halaman 90) memungkinkan Anda menerapkan beragam operasi pada file Lagu — Lagu yang telah Anda rekam pada instrumen ini maupun Lagu yang tersedia secara komersial.

Untuk menghubungkan flash drive USB, pastikan membaca bagian “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal USB [TO DEVICE]” pada halaman 72.

Operasi	Menu file	Halaman
Menghapus file	Delete (Hapus)	halaman 64, 65
Menyalin file	*Copy (Salin)	halaman 64, 65
Memindah file	*Move (Pindah)	halaman 64, 66
Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio selama playback	*MIDI to Audio (MIDI ke Audio)	halaman 64, 67
Mengganti nama file	Rename (Ganti Nama)	halaman 64, 68

Pengaturan bertanda “*” hanya berlaku bila Lagu MIDI telah dipilih.

Jenis Lagu dan Keterbatasan Operasi File

Jenis-jenis lagu ditunjukkan berupa nama kategori dan ikon dalam tampilan Song (Lagu). Bagan berikut memperlihatkan jenis Lagu dan pembatasan pada operasi File.



* Ikon muncul hanya ketika Anda memilih Lagu pada kategori “User” (Pengguna) atau “USB”.

File

File berisi sekelompok data. Pada instrumen ini, sebuah file Lagu berisi data Lagu dan nama Lagu.

Pembatasan untuk Lagu terproteksi

Data Lagu yang tersedia secara komersial mungkin dilindungi dari penyalinan untuk mencegah penyalinan ilegal atau tidak sengaja dihapus.

O: Ya, x: Tidak

Lokasi Data	Kategori	Jenis Lagu	Menghapus file	Mengganti nama file	Menyalin file	Memindah file	Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio selama playback
Instrumen	Demo	Demo (Demo Voice)	x	x	x	x	x
	50 Classics (50 Musik Klasik)	50 Lagu Preset klasik	x	x	x	x	x
	Lesson (Pelajaran)	Lagu Preset Pelajaran	x	x	x	x	x
	User (Pengguna)	Lagu yang Anda rekam sendiri (MIDI)	O	O	O	O	O
		Lagu MIDI yang diproteksi	O	O	x	x	x
		Lagu MIDI yang diproteksi oleh hak kepemilikan Yamaha	O	O	x	O	x
Perangkat flash drive USB	USB	Lagu MIDI	O	O	O	O	O
		Lagu Audio	O	O	x	x	x
		Lagu MIDI yang diproteksi	x	x	O	x	x
		Lagu MIDI yang diproteksi oleh hak kepemilikan Yamaha	O	O	x	O	x

* Ada dua jenis Lagu: asli dan diedit. Lagu asli dan yang diedit harus disimpan dalam folder yang sama. Jika tidak, playback tidak dapat dilakukan.

Operasi Dasar File Lagu

File lagu dapat ditangani melalui instruksi yang instruksi yang ditampilkan di bawah ini.

1. **Hubungkan flash drive USB yang sesuai dan berisi file yang diinginkan ke terminal USB [TO DEVICE].**

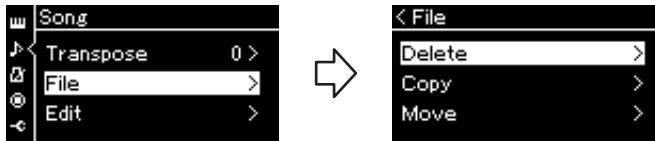
2. **Pilih sebuah Lagu yang akan ditangani.**

Untuk informasi tentang memilih Lagu, lihat halaman 41.

3. **Panggil mode File.**

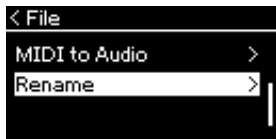
3-1. Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “Song” (Lagu). Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “File” kemudian tekan tombol [>].

Tampilan menu “Song” (Lagu)



3-2. Pilih operasi yang diinginkan dari “Delete” (Hapus), “Copy” (Salin), “Move” (Pindah), “MIDI to Audio” (MIDI ke Audio) atau “Rename” (Ganti Nama).

Misalnya: Mengganti nama file



Dari sini, jika Anda ingin menutup mode File, tekan tombol [EXIT] sekali atau dua kali.

4. **Jalankan operasi yang dipilih.**

Untuk instruksi spesifik, lihat bagian yang bersangkutan.

- **Delete (Hapus)** halaman 65
- **Copy (Salin)** halaman 65
- **Move (Pindah)** halaman 66
- **MIDI to Audio (MIDI ke Audio)** halaman 67
- **Rename (Ganti Nama)** halaman 68

Selama operasi, pesan (informasi, konfirmasi, dsb.) mungkin akan diperlihatkan pada tampilan. Untuk penjelasan dan detailnya, lihat “Daftar Pesan” pada halaman 108.

5. **Tekan tombol [EXIT] untuk menutup mode File.**

PEMBERITAHUAN

Jangan lepaskan flash drive USB selama penanganan file atau saat flash drive USB telah terhubung. Hal itu dapat menghapus semua data dalam flash drive USB dan instrumen.

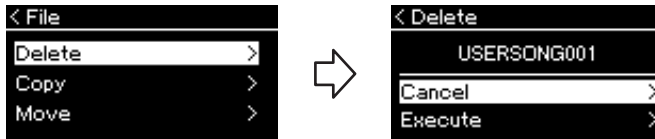
Menghapus File — Delete (Hapus)

Untuk mengetahui detail tentang jenis Lagu yang dapat dihapus, lihat halaman 63.

Lihat halaman 64 untuk informasi tentang operasi dasar.

Berikut ini adalah prosedur detail langkah 4 pada halaman itu.

4-1. Bila “Delete” (Hapus) telah disorot, tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan pengaturan.



4-2. Sorot “Execute” (Jalankan) dengan menekan tombol [v], kemudian tekan tombol [>].

Setelah Lagu tersebut dihapus, tampilan akan kembali ke tampilan Song List (Daftar Lagu).

PEMBERITAHUAN

Jangan matikan daya atau melepaskan flash drive USB saat “Executing” (Menjalankan) diperlihatkan dalam tampilan.

Menyalin File — Copy (Salin)

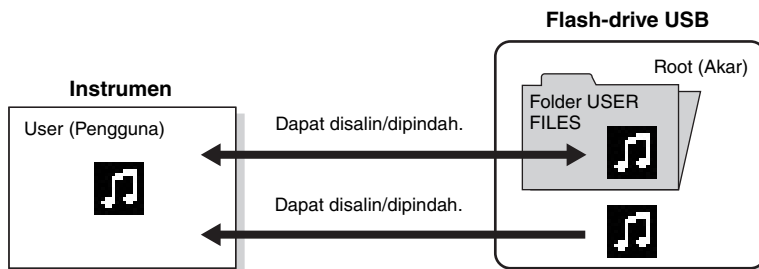
Untuk mengetahui detail tentang jenis Lagu yang dapat disalin, lihat halaman 63.

Rentang operasi Copy/Move (Salin/Pindah)

Untuk Lagu MIDI dalam kategori “User” (Pengguna) di instrumen, Anda dapat menyalin/memindahkannya hanya ke folder USER FILES pada flash drive USB.

Memilih sebuah Lagu MIDI dari “User” (Pengguna) untuk menyalin/memindahkannya secara otomatis akan menetapkan folder USER FILES sebagai tujuan.

Sedangkan untuk Lagu MIDI di flash drive USB, Anda dapat menyalin/memindahkannya ke kategori “User” (Pengguna) di instrumen.



Lihat halaman 64 untuk informasi tentang operasi dasar.

Berikut ini adalah prosedur detail langkah 4 pada halaman itu.

Folder USER FILES

Jika perangkat flash drive USB yang dihubungkan ke instrumen tidak berisi folder USER FILES, folder itu akan dibuat secara otomatis bila Anda memformat atau merekam Lagu ke perangkat itu. Lagu yang telah direkam nanti akan disimpan di folder itu.

CATATAN

Perhatikan, fitur penyalinan dimaksudkan hanya untuk penggunaan Anda pribadi.

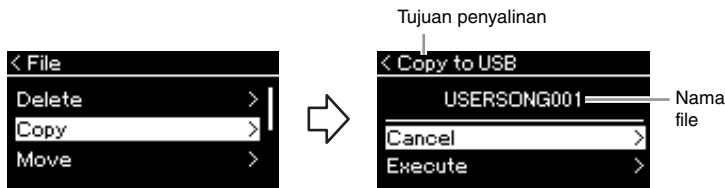
CATATAN

Folder tidak dapat disalin.

Root (Akar):

Tingkat tertinggi dari struktur hierarki. Ini menunjukkan area yang tidak dimiliki oleh folder.

4-1. Bila “Copy” (Salin) telah disorot, tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan pengaturan.



4-2. Sorot “Execute” (Jalankan) dengan menekan tombol [V], kemudian tekan tombol [>].

Lagu yang dipilih akan disalin ke tujuan tersebut dengan nama yang sama seperti file sumber penyalinan.

Tujuan penyalinan:

“USB” akan ditampilkan bila tujuan penyalinan adalah flash drive USB atau “User” (Pengguna) bila instrumen tersebut adalah tujuan penyalinan. File yang disalin ke flash drive USB akan disimpan ke folder USER FILES di dalam flash drive USB tersebut.

CATATAN

Sebuah pesan akan muncul bila Lagu dengan nama yang sama sudah ada di tujuan penyalinan. Pilih “Overwrite” (Timpa) bila Anda ingin menimpa Lagu yang dipilih, atau “Cancel” (Batal) untuk membatalkan dengan menggunakan tombol [^]/[v], kemudian tekan tombol [>].

PEMBERITAHUAN

Operasi penimpaan akan menghapus semua data file tujuan penyalinan dan menyimpannya dengan data file sumber penyalinan.

PEMBERITAHUAN

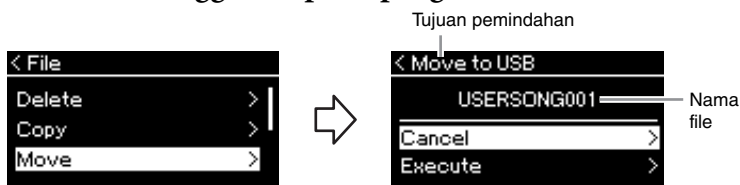
Jangan matikan daya atau melepaskan flash drive USB saat “Executing” (Menjalankan) diperlihatkan dalam tampilan.

Memindah File — Move (Pindah)

Untuk mengetahui detail tentang jenis Lagu yang dapat dipindah, lihat halaman 63. Lihat halaman 64 untuk informasi tentang operasi dasar.

Berikut ini adalah prosedur detail langkah 4 pada halaman itu.

4-1. Bila “Move” (Pindah) telah disorot, tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan pengaturan.



4-2. Sorot “Execute” (Jalankan) dengan menekan tombol [V], kemudian tekan tombol [>].

Lagu yang dipilih akan dipindah ke tujuan tersebut dan tampilan akan dikembalikan ke tampilan Song List (Daftar Lagu).

Tujuan pemindahan

“USB” akan ditampilkan bila tujuan pemindahan adalah flash drive USB atau “User” (Pengguna) bila instrumen tersebut adalah tujuan pemindahan. File yang dipindah ke flash drive USB akan disimpan ke folder USER FILES di dalam flash drive USB tersebut.

CATATAN

Sebuah pesan akan muncul bila Lagu dengan nama yang sama sudah ada di tujuan pemindahan. Pilih “Overwrite” (Timpa) bila Anda ingin menimpa Lagu yang dipilih, atau “Cancel” (Batal) untuk membatalkan dengan menggunakan tombol [^]/[v], kemudian tekan tombol [>].

PEMBERITAHUAN

Operasi penimpaan akan menghapus semua data file tujuan pemindahan dan menyimpannya dengan data file sumber pemindahan.

PEMBERITAHUAN

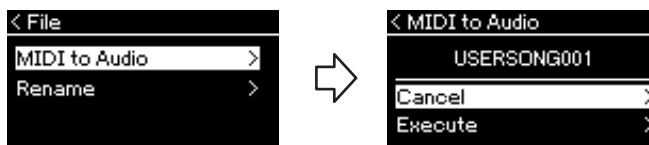
Jangan matikan daya atau melepaskan flash drive USB saat “Executing” (Menjalankan) diperlihatkan dalam tampilan.

Mengkonversi Lagu MIDI ke Lagu Audio selama playback — MIDI to Audio (MIDI ke Audio)

Lagu MIDI dalam kategori “User” (Pengguna) di memori instrumen atau di flash drive USB dapat dikonversi ke Lagu Audio kemudian disimpan ke folder USER FILES pada flash drive USB. Untuk informasi tentang jenis Lagu yang dapat dikonversi, lihat halaman 63.

Lihat halaman 64 untuk informasi tentang operasi dasar. Berikut ini adalah prosedur detail langkah 4 pada halaman itu.

4-1. Saat “MIDI to Audio” (MIDI ke Audio) disorot, tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan pengaturan.



4-2. Sorot “Execute” (Jalankan) dengan menekan tombol [V], kemudian tekan tombol [>].

Operasi ini akan memulai playback dan konversi dari MIDI ke Audio. Pada dasarnya ini sama dengan Perekaman Lagu Audio, yang memungkinkan Anda merekam permainan keyboard dan audio lainnya, seperti dari jack [AUX IN]. Setelah Anda mengkonversi Lagu, pesan “Convert completed” (Selesai dikonversi) akan diperlihatkan dan tampilan akan kembali ke tampilan Song List (Daftar Lagu).

CATATAN

Setelah konversi, Lagu MIDI tetap di lokasi data aslinya.

PEMBERITAHUAN

Jangan matikan daya atau melepaskan flash drive USB selama konversi berlangsung. Jika tidak, semua data akan hilang.

CATATAN

Sebuah pesan akan muncul bila Lagu dengan nama yang sama sudah ada di tujuan penyalinan. Pilih “Overwrite” (Timpa) bila Anda ingin menimpa Lagu yang dipilih, dengan menggunakan tombol [^]/[V], kemudian tekan tombol [>].

CATATAN

Untuk membatalkan operasi ini, tekan tombol [EXIT] pada saat mengkonversi. Ketika operasi dibatalkan, Lagu Audio yang dikonversi tidak akan tersimpan.

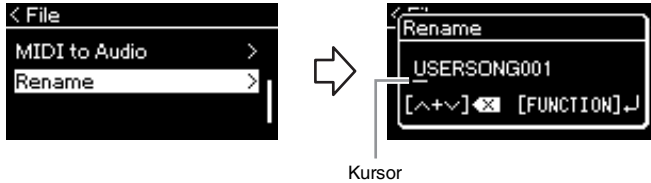
Mengganti Nama File — Rename (Ganti Nama)

Untuk mengetahui detail tentang jenis Lagu yang dapat diganti namanya, lihat halaman 63.

Lihat halaman 64 untuk informasi tentang operasi dasar.

Berikut ini adalah prosedur detail langkah 4 pada halaman itu.

4-1. Bila “Rename” (Ganti Nama) telah disorot, tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan pengaturan.



4-2. Tetapkan nama pada Lagu tersebut.

Gunakan tombol [<]/[>] untuk memindah sorotan (garis bawah).

Gunakan tombol [^]/[v] untuk mengubah karakter pada posisi kursor saat ini. Menekan kedua tombol secara bersamaan akan menghapus karakter pada posisi kursor saat ini.

Nama Lagu dapat berisi hingga 46 karakter. Karakter yang melebihi kapasitas tampilan dan tidak terlihat dapat dilihat dengan memindah sorotan menggunakan tombol [<]/[>].

4-3. Tekan tombol [FUNCTION].

Setelah nama Lagu diganti, tampilan akan kembali ke tampilan Song List (Daftar Lagu) di mana Lagu yang telah diganti namanya tadi dapat dipilih.

CATATAN

Untuk informasi tentang jenis karakter yang tersedia untuk nama Lagu, lihat “Bahasa” pada halaman 99.

PEMBERITAHUAN

Jangan matikan daya atau melepaskan flash drive USB saat “Executing” (Menjalankan) diperlihatkan dalam tampilan.

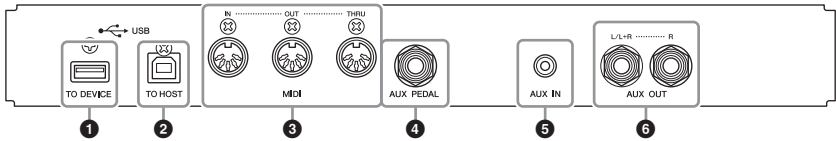
Koneksi

Konektor

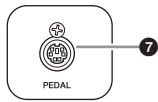
Untuk mengetahui informasi tentang lokasi berbagai konektor ini, lihat “Terminal dan Kontrol Panel” pada halaman 13.

685 675 645 635 665GP

Terminal di bawah keyboard

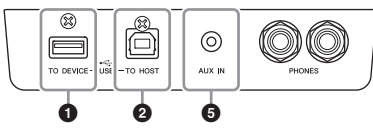


Bawah (tampak belakang)



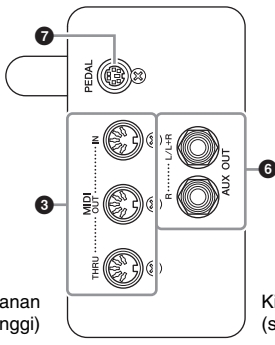
685 675 645 635 665GP

Terminal di bawah keyboard



Bawah (tampak belakang)

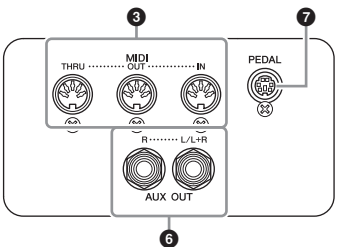
CLP-675



Kanan
(sisi kunci yang lebih tinggi)

Kiri
(sisi kunci yang lebih rendah)

CLP-645/635/665GP



Kanan
(sisi kunci yang lebih tinggi)

Kiri
(sisi kunci yang lebih rendah)

⚠ 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.

1 Terminal USB [TO DEVICE]

Terminal ini memungkinkan koneksi ke USB flash drive atau perangkat pintar, misalnya iPhone/iPad. Untuk keterangan terperinci, baca “Menghubungkan Perangkat USB” pada halaman 72 dan “Menghubungkan ke Komputer/Perangkat Pintar” pada halaman 74.

2 Terminal USB [TO HOST]

Terminal ini memungkinkan koneksi ke komputer atau perangkat pintar, misalnya iPhone/iPad. Untuk keterangan terperinci, baca “Menghubungkan ke Komputer/Perangkat Pintar” pada halaman 74.

3 Terminal MIDI [IN], [OUT], [THRU]

Terminal-terminal ini digunakan untuk menghubungkan perangkat MIDI eksternal, misalnya synthesizer atau sequencer. Untuk keterangan terperinci, baca “Menghubungkan ke Perangkat MIDI Eksternal” pada halaman 73.

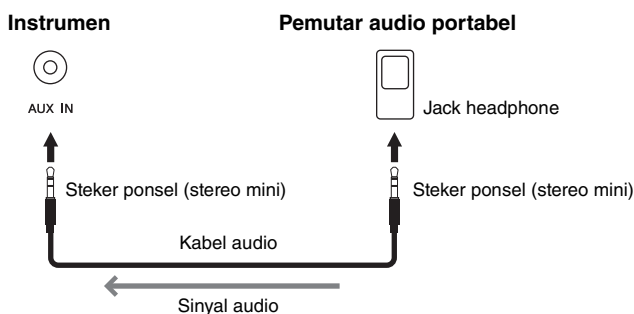
4 Jack [AUX PEDAL] (CLP-685)

Pengontrol kaki FC7 atau sakelar kaki FC4A/FC5 yang dijual secara terpisah dapat dihubungkan ke jack ini.

Dengan menggunakan FC7, Anda dapat mengontrol volume saat bermain untuk menambahkan ekspresi pada permainan Anda, atau mengontrol beragam fungsi lainnya. Dengan menggunakan FC4A/FC5, Anda dapat mengaktifkan/menonaktifkan beragam fungsi yang dipilih. Untuk memilih fungsi yang akan dikontrol, gunakan “Aux Assign” (Penetapan Pendukung) (halaman 96) dalam tampilan menu “System” (Sistem).

5 Jack [AUX IN]

Anda dapat menghubungkan jack headphone audio player portabel ke jack [AUX IN] instrumen, agar Anda dapat mendengarkan suara audio player melalui speaker bawaan pada instrumen.



CATATAN

Ada dua jenis terminal USB pada instrumen: USB [TO DEVICE] dan USB [TO HOST]. Berhati-hatilah jangan sampai salah dengan kedua terminal dan masing-masing konektor kabelnya. Berhati-hatilah menghubungkan steker yang benar dengan arah yang benar.

CATATAN

- Hubungkan atau lepaskan pedal 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.

PEMBERITAHUAN

Bila jack [AUX IN] Clavinova dihubungkan ke perangkat eksternal, nyalakan dahulu perangkat eksternal tersebut, kemudian nyalakan perangkat Clavinova. Balik urutan ini bila Anda mematikannya.

CATATAN

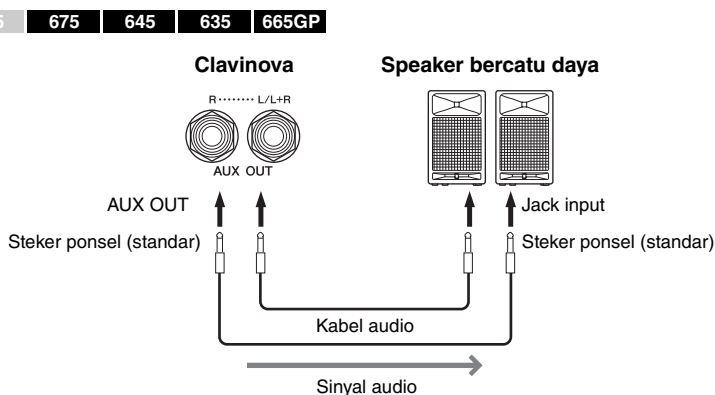
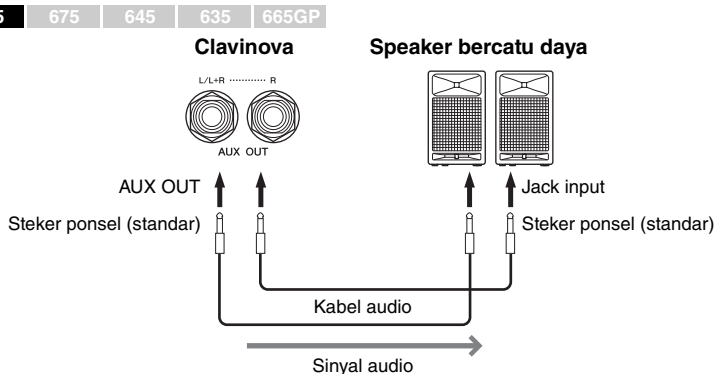
Pengaturan [MASTER VOLUME] instrumen memengaruhi sinyal input dari jack [AUX IN].

CATATAN

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

6 Jack AUX OUT [L/L+R] [R] (CLP-685) Jack AUX OUT [R] [L/L+R] (CLP-675/645/635/665GP)

Semua jack ini memungkinkan Anda menghubungkan Clavinova ke sistem speaker yang menggunakan daya sendiri, untuk bermain di tempat lebih besar dengan volume lebih tinggi.



Pengaturan [MASTER VOLUME] Clavinova akan memengaruhi suara yang dikeluarkan dari jack AUX OUT. Bila jack [AUX OUT] Clavinova dihubungkan ke speaker eksternal dan Anda ingin mematikan suara speaker Clavinova, nonaktifkan parameter “speaker” melalui menu “System” (Sistem): “Utility” (Utilitas) → “Speaker” (halaman 98).

7 Jack [PEDAL]

Jack ini memungkinkan koneksi ke kabel pedal (CLP-685: halaman 115, CLP-675: halaman 119, CLP-645/635: halaman 121, CLP-665GP: halaman 124).

CATATAN

Gunakan hanya jack [L/L+R] untuk koneksi dengan perangkat monaural.

PEMBERITAHUAN

- Untuk menghindari risiko kerusakan, nyalakan dahulu instrumen, kemudian nyalakan perangkat eksternal. Saat mematikkannya, terlebih dahulu matikan perangkat eksternal, kemudian matikan instrumen. Karena instrumen dapat dimatikan secara otomatis oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 17), matikan perangkat eksternal, atau nonaktifkan Mati Otomatis bila Anda tidak bermaksud mengoperasikan instrumen.
- 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).

CATATAN

Ketika Anda memantau suara yang dikeluarkan melalui jack [AUX OUT] dari headphone yang terhubung ke instrumen, kami menyarankan agar Anda mematikan fungsi Binaural Sampling dan Optimiser Stereofonis. Untuk detailnya, lihat halaman 20.

Menghubungkan Perangkat USB (Terminal [USB TO DEVICE])

Anda dapat menghubungkan flash drive USB atau adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah) ke terminal USB [TO DEVICE]. Anda dapat menyimpan data yang telah Anda buat di instrumen ke flash-drive USB (halaman 63, 100), atau, Anda dapat menghubungkan instrumen ke perangkat cerdas, seperti iPad melalui LAN nirkabel (halaman 74).

Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal USB [TO DEVICE]

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

CATATAN

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

■ Perangkat USB yang kompatibel

- Flash-drive USB
- Hub USB
- Adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 (dijual terpisah, mungkin tidak tersedia di beberapa area)

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

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

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

Setelah memilih negara Anda dan mengklik “Document and Data” (Dokumen dan Data) dari laman “Support” (Dukungan), pilih Bahasa dan Kategori Produk yang diinginkan, kemudian masukkan nama model ke dalam kotak pencarian.

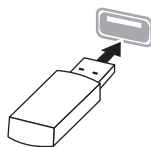
Walaupun perangkat USB 2.0 hingga 3.0 dapat digunakan pada instrumen ini, waktu untuk menyimpan ke atau memuat dari perangkat USB mungkin berbeda, bergantung pada jenis data atau status instrumen. Perangkat USB 1.1 tidak dapat digunakan pada instrumen ini.

CATATAN

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

■ Menghubungkan perangkat USB

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



PEMBERITAHUAN

- Hindari memasang atau melepas perangkat USB selama playback/perekaman dan operasi manajemen file (misalnya operasi Save (Simpan), Copy (Salin), Delete (Hapus), dan Format) atau saat mengakses perangkat USB. Tidak memperhatikan hal ini dapat mengakibatkan pengoperasian instrumen “macet” atau kerusakan perangkat USB dan datanya.

PEMBERITAHUAN

- Bila memasang kemudian melepas perangkat USB (dan sebaliknya), pastikan menunggu beberapa detik sebelum pengoperasian kedua.

CATATAN

- Jika Anda ingin menghubungkan dua atau tiga perangkat sekaligus ke sebuah terminal, Anda harus menggunakan hub USB yang menggunakan daya sendiri. Hanya bisa digunakan satu hub USB. Jika muncul sebuah pesan kesalahan saat menggunakan hub USB, lepaskan hub dari instrumen, kemudian nyalakan instrumen dan hubungkan kembali hub USB tersebut.
- Jangan gunakan perpanjangan kabel ketika Anda 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 flash drive USB yang dapat digunakan

Hanya satu flash-drive USB yang dapat dihubungkan ke terminal USB [TO DEVICE]. (Jika perlu, gunakan hub USB. Jumlah flash drive USB yang dapat digunakan secara bersamaan dengan instrumen musik sekalipun telah menggunakan hub USB adalah satu saja.)

■ Memformat flash drive USB

Anda harus memformat flash-drive USB hanya dengan instrumen ini (halaman 98). Flash-drive USB yang diformat pada perangkat lain mungkin tidak beroperasi dengan benar.

PEMBERITAHUAN

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

■ Untuk melindungi data Anda (proteksi tulis)

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

■ Mematikan instrumen

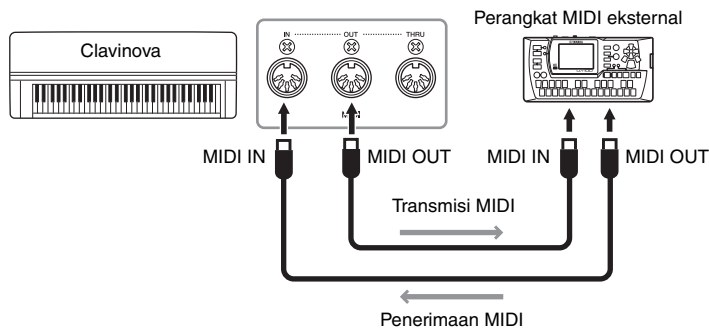
Saat mematikan instrumen, pastikan instrumen TIDAK sedang mengakses flash drive USB melalui playback/perekaman atau manajemen file (misalnya selama operasi Save (Simpan), Copy (Salin), Delete (Hapus), dan Format). Bila diabaikan, hal tersebut dapat merusak flash-drive USB dan datanya.

Menghubungkan Perangkat MIDI Eksternal (Terminal MIDI)

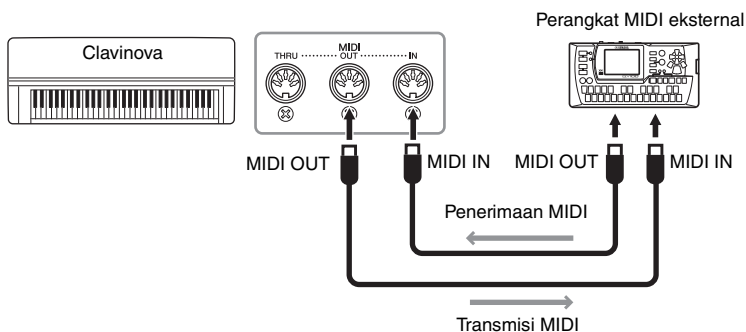
Fungsi-fungsi MIDI yang canggih memberi Anda alat bantu yang andal untuk meningkatkan permainan musik Anda dan kesempatan berkreasi. Gunakan terminal MIDI dan kabel MIDI standar untuk menghubungkan perangkat MIDI eksternal (keyboard, sekuenser, dsb.)

- **MIDI [IN]**Menerima pesan MIDI dari perangkat MIDI lain.
- **MIDI [OUT]**.....Mengirim pesan MIDI yang dibuat pada instrumen ini ke perangkat MIDI lain.
- **MIDI [THRU]**...Hanya relay pesan MIDI yang diterima di MIDI IN.

685 675 645 635 665GP



685 675 645 635 665GP



⚠️ PERHATIAN

Sebelum menghubungkan instrumen ke perangkat MIDI lainnya, matikan semua komponen.

CATATAN

Untuk perincian tentang MIDI, lihat "MIDI Basics" (Dasar-dasar MIDI) yang dapat didownload dari situs web Yamaha (halaman 9).

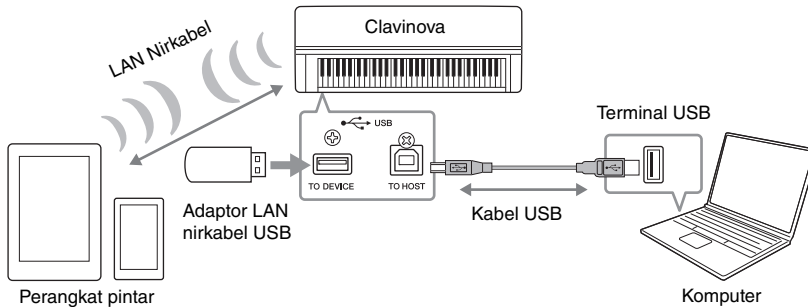
CATATAN

Karena data MIDI yang dapat dikirim atau diterima data berbeda-beda bergantung pada jenis perangkat MIDI, periksalah MIDI Data Format (Format Data MIDI) untuk mengetahui data MIDI dan perintah apa yang dapat dikirim atau diterima perangkat Anda. MIDI Data Format (Format Data MIDI) terdapat dalam "MIDI Reference" (Referensi MIDI) yang dapat didownload dari situs web Yamaha (halaman 9).

Menghubungkan ke Komputer/Perangkat Pintar (Terminal USB [TO HOST] (Ke Host), Terminal USB [TO DEVICE] (Ke Perangkat), Terminal MIDI)

Dengan menghubungkan instrumen ini ke komputer atau perangkat pintar, misalnya iPhone, iPad, dsb., Anda dapat menikmati berbagai fungsi yang nyaman dan memperoleh lebih banyak kesenangan. Untuk keterangan terperinci tentang apa yang dapat Anda lakukan dengan koneksi ini, baca halaman 81.

Contoh koneksi



Untuk informasi selengkapnya, baca “Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)” dan “iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)” pada situs web (halaman 9).

Jika Anda menggunakan aplikasi perangkat pintar “Smart Pianist” (halaman 83) bersama dengan instrumen ini, wizard koneksi pada aplikasi akan membantu Anda menghubungkan instrumen ke perangkat pintar Anda secara memadai.

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 Loop Back (halaman 84). Jika tidak, mungkin akan terdengar suara kencang, tergantung pada pengaturan pada komputer atau perangkat lunak aplikasi.
- Jangan menempatkan komputer atau perangkat pintar di lokasi yang tidak stabil. Hal tersebut dapat menyebabkan perangkat jatuh dan mengakibatkan kerusakan.

Menghubungkan melalui LAN Nirkabel (dengan UD-WL01*)

*Adaptor LAN nirkabel USB UD-WL01 (dijual terpisah) mungkin tidak tersedia di beberapa wilayah.

Saat menghubungkan perangkat pintar menggunakan adaptor LAN nirkabel USB, jalankan koneksi nirkabel menurut petunjuk yang ada dalam “iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)” pada situs web. Kemudian, pastikan Anda menyetel instrumen secara memadai, dengan mengikuti petunjuk “Menampilkan Jaringan LAN Nirkabel dan Menghubungkan ke Jaringan”, “Penyetelan Otomatis melalui WPS”, “Penyetelan Manual”, atau “Menghubungkan melalui Mode Titik Akses”. Baca halaman 77 – 80 dalam Panduan untuk Pemilik ini guna memperoleh keterangan tentang operasi yang diperlukan pada instrumen.

CATATAN

- Saat menggunakan kabel USB untuk menghubungkan instrumen ke komputer atau perangkat pintar, hubungkanlah secara langsung tanpa melalui hub USB.
- Sebelum menggunakan terminal USB [TO DEVICE], pastikan membaca “Tindakan pencegahan saat menggunakan terminal USB [TO DEVICE]” pada halaman 72.
- Untuk informasi tentang mengatur perangkat lunak sekuensi Anda, lihat panduan untuk pemilik bagi perangkat lunak yang bersangkutan.
- Saat mengirimkan atau menerima sinyal audio menggunakan komputer dengan sistem operasi Windows, Driver USB Yamaha Steinberg harus diinstal pada komputer Anda. Untuk keterangan terperinci, baca “Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)” pada situs web.
- Jika Anda menggunakan instrumen bersama dengan perangkat pintar, kami sarankan Anda mengaktifkan “Airplane Mode” (Mode Pesawat), kemudian mengaktifkan pengaturan Wi-Fi/Bluetooth pada perangkat tersebut guna menghindari derau akibat komunikasi.
- Instrumen akan memulainya sesaat setelah komputer atau perangkat pintar sudah terhubung.

Menu berikut akan ditampilkan hanya ketika Anda menghubungkan adaptor LAN nirkabel USB ke terminal USB [TO DEVICE] pada instrumen ini.

Menu-menu yang bertanda * berbeda dalam parameter Wireless LAN Mode (Mode LAN Nirkabel) antara dua mode: "Infrastructure" (Infrastruktur) dan "Accesspoint" (Titik Akses). Pengaturan default untuk Wireless LAN Mode (Mode LAN Nirkabel) adalah "Infrastructure" (Infrastruktur).

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan:							
Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "System" (Sistem) kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.							
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
Utility (Utilitas)	Wireless LAN (LAN Nirkabel)* (Dalam mode "Infrastructure")	Select Network (Pilih Jaringan)	(Networks)		Hubungkan ke titik akses dengan memilih jaringan.	-	-
			Other (Lainnya)	SSID	Mengatur SSID.	-	Hingga 32 karakter (setengah ukuran), karakter alfanumerik, tanda
				Security (Keamanan)	Mengatur keamanan.	None	None, WEP, WPA-PSK (TKIP), WPA-PSK (AES), WPA2-PSK (AES), WPA/WPA2 mixed PSK
				Password (Kata Sandi)	Mengatur kata sandi.	-	Hingga 64 karakter (setengah ukuran), karakter alfanumerik, tanda
				Connect (Hubungkan)	Hubungkan menggunakan pengaturan dalam tampilan "Other" (Lainnya).	-	-
	Detail	DHCP		Mengatur pengaturan detail LAN nirkabel. IP Address (Alamat IP), Subnet Mask, Gateway, DNS Server1, DNS Server2 dapat diatur bila DHCP diatur ke Off (Nonaktif) walaupun tidak dapat diatur bila DHCP diatur ke On (Aktif). Gunakan tombol [<]/[>] untuk memilih setiap oktet dalam tampilan entri, kemudian masukkan nilainya menggunakan tombol [^]/[v]. Untuk menyelesaikan pengaturan, tekan tombol [FUNCTION].	On	On/Off	
		IP Address (Alamat IP)			0.0.0.0	0.0.0.0-255.255.255.255	
		Subnet Mask			0.0.0.0	0.0.0.0-255.255.255.255	
		Gateway			0.0.0.0	0.0.0.0-255.255.255.255	
		DNS Server1			0.0.0.0	0.0.0.0-255.255.255.255	
		DNS Server2			0.0.0.0	0.0.0.0-255.255.255.255	
		Save (Simpan)		Menyimpan pengaturan dalam tampilan "Detail". Pindahkan sorotan ke "Save" (Simpan), kemudian tekan tombol [>] untuk menjalankan penyimpanan.	-	-	
	Wireless LAN Option (Opsi LAN Nirkabel)	Wireless LAN Mode (Mode LAN Nirkabel)	Infrastructure Mode (Mode Infrastruktur)	Menentukan apakah titik akses digunakan untuk koneksi LAN nirkabel (Infrastructure Mode) atau tidak (Accesspoint Mode).	Infrastructure Mode	-	
			Accesspoint Mode (Mode Titik Akses)				
		Initialize (Siapkan)	Cancel (Batalkan)	Menyiapkan pengaturan dalam tampilan LAN nirkabel. Pindahkan sorotan ke "Execute" (Jalankan), kemudian tekan tombol [>] untuk menjalankan inisialisasi.	Cancel	-	
Execute (Jalankan)							
Detail		Host Name (Nama Host)		Mengatur nama host.	[CLP-****]-[xxxxxx(alamat MAC lebih rendah 6 angka)]	Hingga 57 karakter (setengah ukuran) termasuk karakter alfanumerik, karakter "-" (tanda hubung bawah/underscore) dan "." (tanda hubung).	
		Mac Address (Alamat Mac)		Menampilkan alamat MAC untuk adaptor LAN nirkabel USB.	-	-	
		Status		Menampilkan kode kesalahan fungsi jaringan.	-	-	

Wireless LAN (LAN Nirkabel) dalam Accesspoint Mode (Mode Titik Akses)

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan:

Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "System" kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.

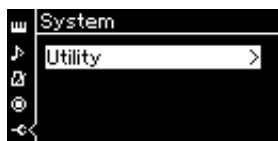
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
Utility (Utilitas)	Wireless LAN (LAN Nirkabel)* (Dalam mode "Accesspoint")	SSID	Mengatur SSID sebagai titik akses.	ap-[CLP-****]-[xxxxxx (alamat MAC di bawah gambar 6)]	Hingga 32 karakter (ukuran setengah), karakter alfanumerik, tanda
		Security (Keamanan)	Mengatur keamanan sebagai titik akses.	WPA2-PSK (AES)	None, WEP, WPA-PSK (TKIP), WPA-PSK (AES), WPA2-PSK (AES), WPA/WPA2 mixed PSK
		Password (Kata Sandi)	Mengatur kata sandi sebagai titik akses.	00000000	Hingga 64 karakter (setengah ukuran), karakter alfanumerik, tanda
		Channel (Kanal)	Mengatur kanal sebagai titik akses.	11	Berbeda-beda, tergantung model adaptor LAN nirkabel USB. • Model untuk Amerika Serikat dan Kanada: 1 – 11 • Lainnya: 1 – 13 Ketika tidak ada adaptor LAN nirkabel USB yang terhubung, rentang pengaturan adalah saluran 1 – 13.
		DHCP Server (Server DHCP)	Mengatur pengaturan yang menyangkut alamat IP.	On	On, Off
		IP Address (Alamat IP)		192.168.0.1	192.168.0-255.1-254.
		Subnet Mask		255.255.255.0	255.255.0.0, 255.255.128.0, 255.255.192.0, 255.255.224.0, 255.255.240.0, 255.255.248.0, 255.255.252.0, 255.255.254.0, 255.255.255.0
		Save (Simpan)	Menyimpan pengaturan yang Anda atur dalam tampilan Wireless LAN (LAN Nirkabel) (dalam mode "Accesspoint")	–	–

Menampilkan Jaringan LAN Nirkabel dan menghubungkan ke Jaringan

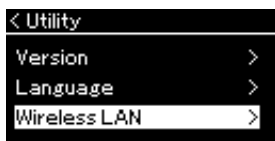
Pastikan menghubungkan adaptor LAN nirkabel USB (dijual terpisah) ke terminal USB [TO DEVICE], jika tidak maka tampilan untuk pengaturan tidak akan ditampilkan.

1. Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “System” (Sistem), kemudian pilih item yang disorot di setiap tampilan sebagaimana diilustrasikan di bawah ini.

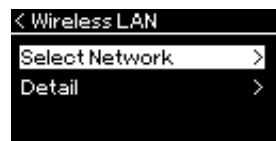
Tampilan menu “System” (Sistem)



Tampilan Utility (Utilitas)



Tampilan Wireless LAN (LAN Nirkabel)



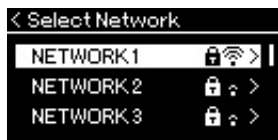
- 1-1. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “Utility” (Utilitas).
- 1-2. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

- 1-3. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “Wireless LAN” (LAN Nirkabel).
- 1-4. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

- 1-5. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih “Select Network” (Pilih Jaringan).

2. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan daftar jaringan.

Untuk jaringan dengan ikon gembok , Anda perlu memasukkan kata sandi yang benar.



3. Hubungkan instrumen ke jaringan.

- 3-1. Pilih jaringan yang diinginkan, kemudian tekan tombol [>].

Nama jaringan yang dipilih akan diperlihatkan dalam tampilan secara lengkap, yang memungkinkan Anda mengonfirmasi bahwa inilah jaringan yang ingin Anda gunakan.

- 3-2. Tekan tombol [>].

- Untuk jaringan tanpa ikon gembok:

Koneksi dimulai.

- Untuk jaringan dengan ikon gembok:

Anda perlu memasukkan kata sandi yang benar. Untuk mengetahui detail tentang cara memasukkan karakter, lihat “Mengganti nama file” pada halaman 68. Setelah memasukkan kata sandi, tekan tombol [FUNCTION] untuk menyelesaikan pengaturan. Operasi ini akan mulai menghubungkan secara otomatis.

Bila koneksi berhasil dilakukan, “Completed” (Selesai) akan diperlihatkan dalam tampilan, dan kembali ke tampilan “Select Network” (Pilih Jaringan).

4. Hubungkan perangkat pintar ke titik akses.

Untuk petunjuk cara menyetel perangkat pintar, baca “iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)” pada situs web (halaman 9).

CATATAN

Jika menu yang ditampilkan pada layar LAN Nirkabel ternyata berbeda dari yang ditampilkan di sini, berarti instrumen sedang dalam mode Titik Akses. Atur parameter Mode LAN Nirkabel ke “Infrastructure Mode” (Mode Infrastruktur) dengan mengikuti langkah 1 pada halaman 79.

CATATAN

Jika tidak ada sinyal dari titik akses yang diterima, maka titik akses tersebut tidak dapat ditampilkan dalam daftar. Titik akses tertutup juga tidak dapat ditampilkan dalam daftar.

Pengaturan Otomatis dengan WPS

Pastikan menghubungkan adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah) ke terminal USB [TO DEVICE], jika tidak maka tampilan untuk pengaturan tidak akan diperlihatkan.

Jika titik akses Anda mendukung WPS, dengan mudah Anda dapat menghubungkan instrumen ke titik akses melalui WPS, tanpa membuat pengaturan, seperti memasukkan kata sandi, dsb. Tekan tombol WPS pada adaptor LAN nirkabel USB selama lebih dari 3 detik, kemudian tekan tombol WPS pada titik akses Anda dalam waktu dua menit.

Bila koneksi berhasil dilakukan, “Completed” (Selesai) akan diperlihatkan dalam tampilan, dan tampilan Voice akan diperlihatkan.

Terakhir, hubungkan perangkat pintar ke titik akses. Untuk petunjuk cara menyetel perangkat pintar, baca “iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)” pada situs web (halaman 9).

CATATAN

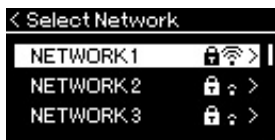
Pengaturan WPS tidak tersedia saat instrumen dalam mode atau kondisi tertentu seperti berikut:

- Ketika sebuah Lagu atau Lagu Demo diputar atau dihentikan sementara, atau saat instrumen dalam mode Song Recording (Perekaman Lagu).
- Bila mode Wireless LAN (LAN Nirkabel) diatur ke “Accesspoint Mode” (Mode Titik Akses) dalam menu “System” (Sistem).

Pengaturan Manual

Pastikan menghubungkan adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah) ke terminal USB [TO DEVICE], jika tidak maka tampilan untuk pengaturan tidak akan ditampilkan.

1. Untuk memanggil daftar jaringan, lakukan langkah 1 – 2 dalam “Menampilkan Jaringan LAN nirkabel dan menghubungkan ke Jaringan” (halaman 77).



2. Pilih “Other” (Lainnya) di bagian bawah daftar jaringan, kemudian tekan tombol [>].
3. Atur SSID, Security (Keamanan) dan Password (Kata Sandi) agar sama dengan pengaturan pada titik akses.



- 3-1. Pilih “SSID” kemudian tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan untuk memasukkan SSID, kemudian masukkan SSID.

Untuk mengetahui detail tentang cara memasukkan karakter, lihat “Mengganti nama file” pada halaman 68. Setelah memasukkan SSID, tekan tombol [FUNCTION] untuk menyelesaikan pengaturan. Operasi akan dikembalikan ke tampilan “Other” (Lainnya).

3-2. Pilih “Security” (Keamanan) kemudian tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan daftar Security (Keamanan). Pilih keamanan kemudian kembali ke tampilan “Other” (Lainnya) dengan menekan tombol [<].

3-3. Pilih “Password” (Kata Sandi), kemudian atur kata sandi dalam cara yang sama dengan SSID.

4. Pilih “Connect >” (Hubungkan) di bagian bawah tampilan yang diperlihatkan di langkah 3, kemudian tekan tombol [>] untuk mulai menghubungkan.

Bila koneksi berhasil dilakukan, “Completed” (Selesai) akan diperlihatkan dalam tampilan, dan kembali ke tampilan “Select Network” (Pilih Jaringan).

5. Hubungkan perangkat pintar ke titik akses.

Untuk petunjuk cara menyetel perangkat pintar, baca “iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)” pada situs web (halaman 9).

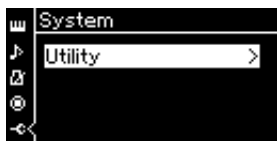
Menghubungkan melalui Accesspoint Mode (Mode Titik Akses)

Pastikan menghubungkan adaptor LAN nirkabel USB (dijual secara terpisah) ke terminal USB [TO DEVICE], jika tidak maka tampilan untuk pengaturan tidak akan diperlihatkan.

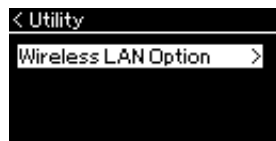
1. Pindah instrumen ke “Accesspoint Mode” (Mode Titik Akses).

Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “System” (Sistem), kemudian pilih item yang disorot di setiap tampilan sebagaimana diilustrasikan di bawah ini.

Tampilan menu “System”



Tampilan Utility (Utilitas)



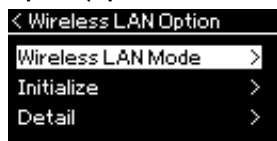
1-1. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Utility” (Utilitas).

1-2. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

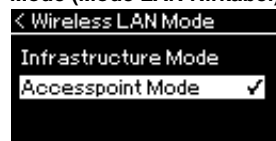
1-3. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Wireless LAN Option” (Opsi LAN Nirkabel).

1-4. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

Tampilan Wireless LAN Option (Opsi LAN Nirkabel)



Tampilan Wireless LAN Mode (Mode LAN Nirkabel)



1-5. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Wireless LAN Mode” (Mode LAN Nirkabel).

1-6. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

1-7. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Accesspoint Mode” (Mode Titik Akses).

Bila perubahan mode berhasil dilakukan, “Completed” (Selesai) akan diperlihatkan dalam tampilan, operasi akan kembali ke tampilan Wireless LAN Mode (Mode LAN Nirkabel).

CATATAN

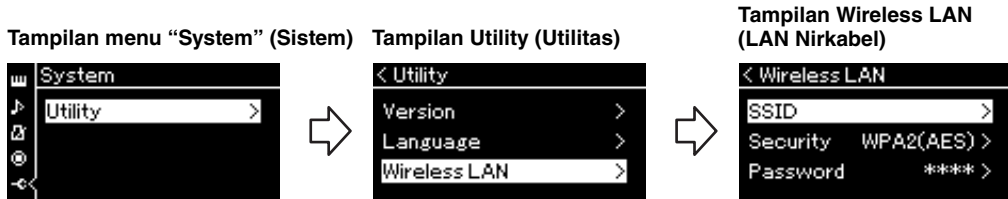
Kata sandi tidak dapat diatur bila Anda memilih “none” (tidak ada) untuk pengaturan keamanan.

CATATAN

Ini tidak dapat digunakan untuk menghubungkan ke internet atau perangkat LAN nirkabel lainnya.

2. Atur SSID, Security (Keamanan), Password (Kata Sandi), dan Channel (Kanal).

2-1. Dari tampilan menu “System” (Sistem), pilih item yang disorot di setiap tampilan sebagaimana diilustrasikan di bawah ini.



2-2. Atur SSID, Security (Keamanan), Password (Kata Sandi), dan Channel (Kanal).

Pilih dan masukkan setiap nilai/pengaturan dalam cara yang sama dengan di langkah 3 dalam “Pengaturan Manual”. Untuk rentang pengaturan setiap item, lihat tabel pada halaman 76.

3. Simpan pengaturan.

Pilih “Save >” (Simpan) di bagian bawah tampilan Wireless LAN (LAN Nirkabel), kemudian tekan tombol [>] untuk mulai menyimpan. Bila penyimpanan berhasil dilakukan, “Completed” (Selesai) akan diperlihatkan dalam tampilan, dan operasi akan kembali ke tampilan Utility (Utilitas).

4. Hubungkan perangkat pintar ke instrumen (sebagai titik akses).

Untuk petunjuk cara menyetel perangkat pintar, baca “iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)” pada situs web (halaman 9).

Penggunaan Efektif Atas Komputer atau Perangkat Pintar dengan Instrumen

Dengan menghubungkan instrumen ini ke komputer atau perangkat pintar, Anda akan memperoleh manfaat dan kemungkinan berikut ini.

Yang dapat Anda lakukan dengan menghubungkan instrumen ke komputer/perangkat pintar:

- Mendengarkan data audio pada perangkat pintar melalui instrumen ini (fungsi Audio *Bluetooth*, halaman 81)
- Menggunakan aplikasi perangkat pintar (halaman 83)
- Mengirimkan dan menerima data audio (fungsi Antarmuka Audio USB, halaman 84)
- Mengirimkan dan menerima data MIDI
- Mentransfer Lagu MIDI (ekstensi: .mid, format SMF 0 atau 1) atau berkas cadangan

CATATAN

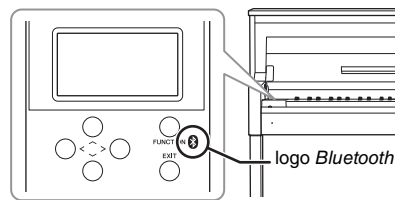
Untuk keterangan terperinci tentang cara mengirimkan/ menerima data MIDI atau mentransfer Lagu MIDI/berkas cadangan ke komputer, baca "Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer)" pada situs web.

Mendengarkan Data Audio dari Perangkat Pintar melalui Instrumen ini (Fungsi Audio *Bluetooth*)

685 675 645 635 665GP

Ketersediaan *Bluetooth*

Model CLP-685, CLP-675, CLP-645, dan CLP-665GP dilengkapi dengan fungsionalitas *Bluetooth*; namun, model-model tersebut bisa saja tidak mendukung *Bluetooth*, tergantung negara tempat Anda membeli produk. Jika logo *Bluetooth* tercetak di panel kontrol, berarti produk dilengkapi dengan fungsionalitas *Bluetooth*.



Sebelum menggunakan Fungsi *Bluetooth*, pastikan Anda telah membaca "Tentang *Bluetooth*" pada halaman 131.

Anda dapat memasukkan suara dari data audio yang tersimpan dalam perangkat berfitur *Bluetooth*, misalnya ponsel pintar atau pemutar audio digital, ke instrumen ini dan kemudian mendengarkannya melalui speaker bawaan instrumen ini. Selain itu, Anda juga dapat merekam input data audio sebagai Lagu Audio (halaman 58).

Anda dapat mengatur apakah input suara audio yang dimasukkan ke dalam instrumen melalui fungsi ini akan disalurkan atau tidak ke komputer atau perangkat pintar bersama dengan suara yang dimainkan pada instrumen. Untuk keterangan terperinci, baca "Mengaktifkan/Menonaktifkan Fungsi Audio Loop Back" pada halaman 84.

CATATAN

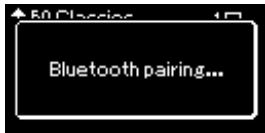
Dalam panduan ini, istilah "perangkat berfitur *Bluetooth*" merujuk pada perangkat yang dapat mengirimkan data audio yang tersimpan dalam instrumen dengan memanfaatkan fungsi *Bluetooth* melalui komunikasi nirkabel. Agar dapat beroperasi dengan baik, perangkat tersebut harus kompatibel dengan A2DP (Advanced Audio Distribution Profile). Fungsi Audio *Bluetooth* dijelaskan dalam panduan ini dengan menggunakan suatu perangkat pintar sebagai contoh perangkat berfitur *Bluetooth*.

Memasangkan dengan Perangkat Cerdas

Jika Anda ingin menghubungkan perangkat cerdas Anda ke instrumen melalui *Bluetooth*, pasang perangkat cerdas dengan instrumen terlebih dahulu. Begitu perangkat pintar terpasang dengan instrumen ini, tidak perlu melakukan tindakan memasangkan lagi.

1. Tahan tombol [FUNCTION] selama 3 detik.

Jendela sembul akan muncul yang mengindikasikan bahwa instrumen dalam keadaan siaga untuk pemasangan.



Untuk membatalkan pemasangan, tekan tombol [EXIT].

2. Pada perangkat pintar, aktifkan fungsi *Bluetooth* dan pilih “CLPxxx” dari daftar koneksi.

Untuk detailnya, lihat panduan pemilik perangkat cerdas. Setelah pemasangan selesai, jendela sembul akan tertutup, dan ikon *Bluetooth* muncul pada tampilan Voice dan tampilan Lagu.

Tampilan Voice



3. Putar data audio pada perangkat cerdas untuk mengonfirmasi bahwa speaker bawaan instrumen dapat mengeluarkan suara audio.

Ketika Anda menghidupkan instrumen pada lain waktu, perangkat pintar yang terakhir terhubung akan terhubung secara otomatis ke instrumen ini, apabila fungsi *Bluetooth* perangkat pintar dan instrumen juga diaktifkan. Jika perangkat tidak terhubung secara otomatis, pilih nama model instrumen dari daftar koneksi pada perangkat pintar.

Memasangkan

“Memasangkan” berarti mendaftarkan perangkat pintar yang dilengkapi *Bluetooth* pada instrumen ini, dan memunculkan komunikasi nirkabel antara perangkat dengan instrumen.

CATATAN

Instrumen ini hanya bisa terhubung dengan satu perangkat pintar dalam waktu yang sama (meskipun hingga 8 perangkat cerdas dapat dipasangkan dengan instrumen ini). Ketika pemasangan dengan perangkat pintar ke-9 telah berhasil, pemasangan data untuk perangkat dengan tanggal koneksi terlama akan dihapus.

CATATAN

Ketika fungsi *Bluetooth* instrumen ini diatur ke “Off” (Nonaktif), keadaan siaga untuk memasangkan dengan instrumen dinonaktifkan ketika menekan tombol [FUNCTION] selama 3 detik. Dalam hal ini, atur *Bluetooth* ke “On” (Aktif) (halaman 83), kemudian mulai memasangkan.

CATATAN

Pastikan pengaturan pada perangkat cerdas selesai dalam 5 menit.

CATATAN

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

CATATAN

Anda dapat menyesuaikan volume input suara melalui *Bluetooth* dengan slider [MASTER VOLUME]. Untuk menyesuaikan keseimbangan volume antara kinerja keyboard Anda dan input suara melalui *Bluetooth*, sesuaikan volume pada perangkat cerdas.

CATATAN

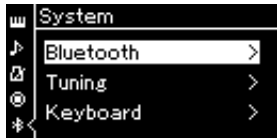
Anda dapat memulai pemasangan dari tampilan menu “System” (Sistem): Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “System” → “*Bluetooth*” → “Pairing” (Pemasangan) kemudian tekan tombol [>].

Mengganti Fungsi On/Off (Aktif/Nonaktif) *Bluetooth*

Secara default, fungsi *Bluetooth* akan aktif setelah menyalakan daya instrumen, tetapi Anda dapat menonaktifkan fungsi tersebut.

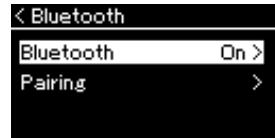
1. Tekan tombol [FUNCTION] berulang kali untuk memanggil tampilan menu “System” (Sistem), kemudian pilih item yang disorot di setiap tampilan sebagaimana diilustrasikan di bawah ini.

Tampilan menu “System” (Sistem)



- 1-1. Konfirmasi “*Bluetooth*” telah dipilih.
- 1-2. Tekan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya.

Tampilan *Bluetooth*



- 1-3. Konfirmasi “*Bluetooth*” telah dipilih.

2. Tekan tombol [>] untuk mengaktifkan/menonaktifkan.

Untuk keluar dari tampilan menu “System”, tekan tombol [EXIT].

Menggunakan Aplikasi Perangkat Pintar

Dengan menggunakan aplikasi perangkat pintar yang kompatibel, Anda dapat memperoleh lebih banyak kesenangan dari instrumen ini.

Untuk informasi tentang berbagai aplikasi dan perangkat pintar yang kompatibel, silakan akses halaman web dari aplikasi yang bersangkutan tersebut pada laman berikut:

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

Aplikasi perangkat pintar “Smart Pianist”

Aplikasi perangkat pintar “Smart Pianist” (tersedia dalam bentuk unduhan gratis) memungkinkan Anda memilih pengaturan Voice (Suara) dan Metronome (Metronom) secara intuitif, serta memungkinkan Anda menampilkan notasi, tergantung pada data yang dipilih. Untuk keterangan terperinci, silakan akses halaman “Smart Pianist” pada situs web di atas.

Untuk petunjuk tentang cara menghubungkan instrumen ke perangkat pintar, wizard koneksi “Smart Pianist” akan memandu Anda menurut kondisi dan lingkungan pengoperasian.

Untuk menjalankan wizard koneksi, ketuk “☰” (Menu) di sebelah kiri atas layar “Smart Pianist” untuk membuka Menu, kemudian ketuk “Instrument” (Instrumen) → “Start Connection Wizard” (Jalankan Wizard Koneksi).

Untuk informasi tentang cara menghubungkan tanpa menggunakan wizard koneksi aplikasi “Smart Pianist”, baca “iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad)” pada situs web (halaman 9).

PEMBERITAHUAN

Jika aplikasi “Smart Pianist” diaktifkan sementara instrumen terhubung ke perangkat pintar, pengaturan pada instrumen akan ditimpa dengan pengaturan dari “Smart Pianist”. Simpanlah data pengaturan penting Anda dalam bentuk berkas cadangan ke USB flash drive atau komputer (halaman 100, 101).

CATATAN

Saat menggunakan aplikasi “Smart Pianist”, Anda tidak dapat menggunakan tombol mana pun pada instrumen, kecuali tombol [EXIT] (Keluar). Kontrollah instrumen dengan menggunakan “Smart Pianist”. Jika Anda menekan tombol [EXIT] pada instrumen, koneksi instrumen ke aplikasi “Smart Pianist” akan terputus, dan Anda dapat mengontrol instrumen melalui tombol-tombolnya.

Mengirimkan/Menerima Data Audio (fungsi Antarmuka Audio USB)

Dengan menghubungkan komputer atau perangkat pintar ke terminal USB [TO HOST] (Ke Host) melalui kabel USB, data audio digital dapat dikirimkan/diterima. Fungsi Antarmuka Audio USB ini memberikan keuntungan berikut:

- **Memutar data audio dengan suara berkualitas tinggi**
Suara terdengar langsung dan jernih, dengan kualitas suara bagus tanpa banyak derau dan penurunan kualitas dibandingkan suara dari jack [AUX IN].
- **Merekam suara yang dimainkan pada instrumen dalam bentuk data audio menggunakan perangkat lunak perekaman atau perangkat lunak produksi musik**
Data audio yang direkam dapat diputar di komputer atau perangkat pintar.

Mengaktifkan/Menonaktifkan Audio Loop Back

Dengan fitur ini, Anda dapat mengatur apakah input suara audio dari komputer atau perangkat pintar yang terhubung akan disalurkan atau tidak ke komputer atau perangkat pintar bersama dengan suara yang dimainkan pada instrumen. Untuk menyalurkan suara input audio, atur Audio Loop Back ke “On” (Aktif). Sebagai contoh, jika Anda ingin merekam suara input audio sekaligus suara yang dimainkan pada instrumen menggunakan komputer atau perangkat pintar, atur fungsi ini ke “On” (Aktif). Jika Anda ingin merekam hanya suara yang dimainkan pada instrumen saja menggunakan komputer atau perangkat pintar, atur fungsi ini ke “Off” (Nonaktif).

Untuk melakukan pengaturan ini, tekan tombol [FUNCTION] (Fungsi) berulang kali untuk memunculkan layar menu “System” (Sistem): “Utility” (Utilitas) → “Audio Loop Back” (halaman 98).

CATATAN

- Fungsi Audio Loop Back juga memengaruhi suara input audio saat menggunakan fungsi Audio Bluetooth (halaman 81) atau koneksi LAN nirkabel (halaman 74).
- Volume input suara audio dapat disesuaikan dari komputer atau perangkat pintar.
- Suara pemutaran Lagu Audio (halaman 39) juga disalurkan ke komputer atau perangkat pintar saat fungsi ini diatur ke “On” (Aktif), dan tidak akan disalurkan jika fungsi ini diatur ke “Off” (Nonaktif).
- Dengan fungsi Perekaman Audio (halaman 52), suara input audio dari komputer atau perangkat pintar yang terhubung akan direkam jika fungsi ini diatur ke “On” (Aktif), dan tidak akan direkam jika fungsi ini diatur ke “Off” (Nonaktif).

Menekan tombol [FUNCTION] akan memberi Anda akses ke berbagai pengaturan penting untuk Voice, playback Lagu, Metronom, perekaman Lagu, dan seluruh sistem instrumen ini.

Pengoperasian Dasar






1. Bila perlu, buatlah pengaturan Voice atau pilih sebuah Lagu.

- Jika Anda ingin mengedit parameter yang menyangkut Voice (dengan memanggil tampilan menu “Voice”), pilih sebuah Voice. Jika Anda ingin mengedit parameter yang menyangkut Voice R1/R2/L, seperti keseimbangan volume, aktifkan Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet), kemudian pilih Voice yang diinginkan.
- Jika Anda ingin mengatur parameter playback Lagu, seperti Repeat (Pengulangan), pilih sebuah Lagu.
- Jika Anda ingin mengedit data Lagu MIDI yang telah direkam (dengan memanggil tampilan Edit dalam menu “Song” (Lagu)), pilih Lagu MIDI yang telah direkam.

2. Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu yang diinginkan.

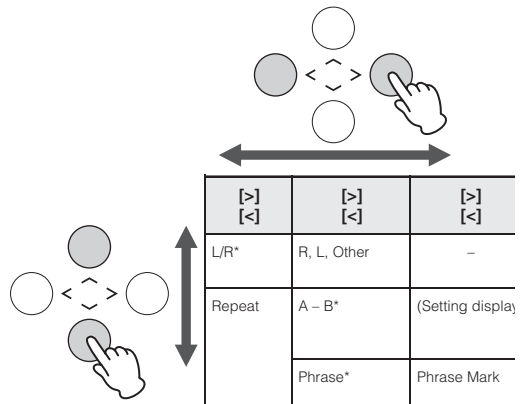
Menekan tombol [FUNCTION] berulang-ulang akan memanggil tampilan menu berikut secara berurutan, sesuai dengan menu vertikal di sebelah kiri tampilan.



-  Menu “Voice” (halaman 86)
-  Menu “Song” (Lagu) (halaman 90)
-  Menu “Metronome/Rhythm” (Metronom/Irama) (halaman 93)
-  Menu “Recording” (Perekaman) (halaman 94)
-  Menu “System” (Sistem) (halaman 95)

3. Gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.

Dengan merujuk pada daftar parameter di setiap halaman yang disebutkan di langkah 2, gunakan tombol [^]/[v] untuk menyusuri tampilan secara vertikal dan gunakan tombol [<]/[>] untuk menyusuri tampilan secara horizontal.



4. Pada tampilan yang dipanggil di langkah 3, pilih sebuah nilai atau jalankan operasi.

Umumnya tampilan memungkinkan Anda memilih nilai cukup dengan menggunakan tombol [^]/[v], walaupun sebagian, seperti Edit dalam menu “Song” (Lagu) dan Backup (Cadangan) dalam menu “System” (Sistem), memungkinkan Anda menjalankan suatu operasi.

Jika jendela sembul diperlihatkan, aturlah nilainya dengan tombol [<]/[>], kemudian keluar dari jendela menggunakan tombol [EXIT].

Juga, bila parameter yang dipilih hanya menyediakan dua opsi (misalnya, aktif dan nonaktif), menekan tombol [>] akan mengubah-ubah nilainya di antara kedua opsi.



5. Untuk keluar dari tampilan menu, tekan tombol [EXIT].



Voice Menu (Menu Suara)

Menu ini memungkinkan Anda mengedit atau mengatur beragam parameter terkait permainan keyboard, termasuk parameter Voice. Dengan mengaktifkan Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet), Anda dapat membuat pengaturan untuk setiap Voice atau setiap kombinasi Voice. Sambil memainkan keyboard dan mendengarkan suaranya, ubahlah nilai parameter untuk mendapatkan suara yang Anda inginkan. Perhatikan, Anda harus mengaktifkan Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet) sebelum memanggil tampilan menu “Voice”.

CATATAN

Parameter dengan tanda * hanya diperlihatkan bila Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet) diaktifkan.

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan:					
Aktifkan Dual (Ganda), Split (Pisah) atau Duo (Duet) bila perlu, pilih Voice bila perlu, tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu “Voice”; kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
Transpose	(Jendela sembul)	–	Menggeser titinada seluruh keyboard ke atas atau ke bawah dalam interval seminada untuk membantu memainkan tanda notasi yang sulit, dan agar mudah mencocokkan titinada keyboard dengan rentang penyanyi atau instrumen lain. Misalnya, jika Anda mengatur parameter ini ke “5”, memainkan kunci C akan menghasilkan titinada F. Dengan cara ini, Anda dapat memainkan lagu F mayor seolah dalam C mayor. CATATAN Pengaturan di sini tidak akan memengaruhi playback Lagu. Jika Anda ingin transposisi playback Lagu, gunakan parameter Transpose dalam menu “Song” (Lagu) (halaman 90). CATATAN Data permainan keyboard Anda akan dikirim dengan angka not transposisi sedangkan angka not MIDI yang diterima dari perangkat MIDI eksternal atau komputer tidak akan dipengaruhi oleh pengaturan Transpose.	0	-12 (-1 oktaf) – 0 (titinada normal) – +12 (+1 oktaf)
Piano Setting (Pengaturan Piano)	Lid Position (Posisi Tutup)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan seberapa banyak membuka Tutup.	Full	Full, Half, Close
	VRM	–	Mengaktifkan/menonaktifkan efek VRM. Untuk informasi tentang fungsi VRM, lihat halaman 27. Untuk mengetahui detail tentang Voice Piano yang kompatibel dengan VRM, lihat “Daftar Voice Preset” pada halaman 102.	On	On, Off
	Damper Res. (Res. Damper)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan kedalaman efek resonansi dawai yang diterapkan saat pedal damper ditekan. Ini hanya tersedia bila VRM aktif.	5	0 – 10
	String Res. (Resonansi Dawai)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan kedalaman efek resonansi dawai yang diterapkan saat not pada keyboard ditekan. Ini hanya tersedia bila VRM aktif.	5	0 – 10
	Aliquot Res. (Resonansi Aliquot)	(Tampilan pengaturan)	Menyesuaikan getaran bersamaan Aliquot. Ini hanya tersedia bila VRM aktif. Untuk informasi detail, lihat “Apa itu ALiquot?” (halaman 27).	5	0 – 10
	Body Res. (Resonansi Tubuh)	(Tampilan pengaturan)	Menyesuaikan resonansi papan suara, sisi, kerangka, dan grand piano itu sendiri. Ini hanya tersedia bila VRM aktif.	5	0 – 10
	Key Off Sample (Sampel Pelepasan Kunci)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan volume suara pelepasan kunci (suara halus yang terjadi saat Anda melepas kunci) yang hanya tersedia untuk beberapa Voice. Untuk Voice yang bisa menggunakan efek ini, lihat Daftar Voice (halaman 102).	5	0 – 10
Reverb	(Tampilan pengaturan)	–	Menentukan jenis Reverb yang diterapkan pada semua suara, termasuk permainan keyboard, playback Lagu, dan input data MIDI dari perangkat MIDI eksternal.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	Lihat Daftar Jenis Reverb (halaman 89)
Chorus	(Tampilan pengaturan)	–	Menentukan jenis Chorus yang diterapkan pada semua suara, termasuk permainan keyboard, playback Lagu, dan input data MIDI dari perangkat MIDI eksternal.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	Lihat Daftar Jenis Chorus (halaman 89)

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan:					
Aktifkan Dual (Ganda), Split (Pisah) atau Duo (Duet) bila perlu, pilih Voice bila perlu, tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "Voice," kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
Voice Edit (Pengeditan Voice)	(Nama-nama Voice)*	Octave (Oktaf)	Menggeser titinada keyboard naik dan turun dalam interval oktaf. Parameter ini dapat diatur untuk setiap Voice bila Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet) diaktifkan.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	-2 (dua oktaf lebih rendah) – 0 (tidak ada pergeseran titinada) – +2 (dua oktaf lebih tinggi)
		Volume	Menyesuaikan volume untuk setiap Voice R1/R2/L. Ini memungkinkan Anda menyesuaikan keseimbangan antara Voice R1/R2/L bila Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet) diaktifkan.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	0 – 127
		Reverb Depth (Kedalaman Reverb)	Menyesuaikan kedalaman Reverb untuk setiap Voice R1/R2/L. Ini memungkinkan Anda menyesuaikan keseimbangan antara Voice R1/R2/L bila Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet) diaktifkan. Pengaturan "0" tidak akan menghasilkan efek apa pun. CATATAN Bila Voice VRM digunakan untuk beberapa bagian secara bersamaan, mungkin akan menghasilkan suara yang tidak diharapkan karena kedalaman Reverb untuk sebuah bagian yang memiliki prioritas akan menjadi pengaturan umum untuk banyak bagian lain. Selama playback Lagu, pengaturan untuk sebuah bagian Lagu akan digunakan (urutan prioritas: Ch. 1, Ch. 2...Ch. 16), sedangkan pengaturan untuk bagian keyboard akan digunakan bila playback Lagu dihentikan (urutan prioritas: Voice R1, L dan R2).	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	0 – 127
		Chorus Depth (Kedalaman Chorus)	Menyesuaikan kedalaman Chorus untuk setiap Voice R1/R2/L. Ini memungkinkan Anda menyesuaikan keseimbangan antara Voice R1/R2/L bila Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet) diaktifkan. Pengaturan "0" tidak akan menghasilkan efek apa pun. CATATAN Bila Voice VRM digunakan untuk beberapa bagian secara bersamaan, mungkin akan menghasilkan suara yang tidak diharapkan karena kedalaman Chorus untuk sebuah bagian yang memiliki prioritas akan menjadi pengaturan umum untuk banyak bagian lain. Selama playback Lagu, pengaturan untuk sebuah bagian Lagu akan digunakan (urutan prioritas: Ch. 1, Ch. 2...Ch. 16), sedangkan pengaturan untuk bagian keyboard akan digunakan bila playback Lagu dihentikan (urutan prioritas: Voice R1, L dan R2).	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	0 – 127
		Effect (Efek)	Di samping Reverb dan Chorus, Efek lain dapat diterapkan pada Voice R1/R2/L keyboard secara independen. Perhatikan, jenis Efek ini dapat dipilih hingga untuk dua Voice.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	Lihat Daftar Jenis Efek (halaman 89).
		Rotary Speed (Kecepatan Berputar)	Hanya tersedia untuk Voice dengan Jenis Efek yang diatur ke "Rotary" (Berputar). Parameter ini menentukan kecepatan rotasi dari efek Rotary Speaker (Speaker Berputar).	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	Fast, Slow
		VibeRotor	Hanya tersedia untuk Voice dengan Effect Type (Jenis Efek) yang diatur ke "VibeRotor". Parameter ini mengaktifkan atau menonaktifkan efek VibeRotor.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	On, Off
		VibeRotor Speed (Kecepatan VibeRotor)	Hanya tersedia untuk Voice dengan Effect Type (Jenis Efek) yang diatur ke "VibeRotor". Parameter ini menentukan kecepatan vibrato dari efek Vibraphone.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	1 – 10
		Effect Depth (Kedalaman Efek)	Menyesuaikan kedalaman Efek untuk setiap Voice R1/R2/L. Perhatikan, beberapa jenis Efek tidak memungkinkan Anda menyesuaikan kedalaman.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	1 – 127
		Pan	Menyesuaikan posisi pan stereo untuk setiap Voice R1/R2/L.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	L64 (paling kiri) – C (tengah) – R63 (paling kanan)

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan:					
Aktifkan Dual (Ganda), Split (Pisah) atau Duo (Duet) bila perlu, pilih Voice bila perlu, tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "Voice," kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
Voice Edit (Pengeditan Voice)	(Nama-nama Voice)*	Harmonic Cont (Konten Harmonis)	Menghasilkan nada "melemah" yang unik dengan menaikkan nilai Resonance (Resonansi) Filter. Parameter ini dapat diatur untuk setiap Voice R1/R2/L bila Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet) diaktifkan. CATATAN Konten harmonis mungkin memiliki sedikit efek terdengar atau tidak dapat diterapkan pada beberapa Voice.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	-64 – +63
		Brightness (Kecerahan)	Menyesuaikan kecerahan setiap Voice R1/R2/L.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	-64 – +63
		Touch Sens. (Sensitivitas Sentuh)	Menentukan sejauh mana perubahan tingkat volume dalam merespons sentuhan Anda pada keyboard (seberapa keras Anda memainkan). Karena tingkat volume beberapa Voice seperti Harpsichord (Kecapi) dan Organ tidak berubah bagaimanapun Anda memainkan keyboard, pengaturan default untuk Voice ini adalah 127.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	0 (paling halus) – 64 (tingkat perubahan terbesar) – 127 (yang menghasilkan volume paling nyaring bagaimanapun Anda memainkan keyboard)
		RPedal (Pedal Kanan)	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal kanan untuk setiap Voice R1/R2/L. Parameter ini berguna bila Anda ingin memastikan, misalnya, bahwa fungsi pedal memengaruhi permainan tangan kanan namun tidak memengaruhi permainan tangan kiri.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	On, Off
		CPedal (Pedal Tengah)	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal tengah untuk setiap Voice R1/R2/L. Parameter ini berguna bila Anda ingin memastikan, misalnya, bahwa fungsi pedal memengaruhi permainan tangan kanan namun tidak memengaruhi permainan tangan kiri.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	On, Off
		LPedal (Pedal Kiri)	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pedal kiri untuk setiap Voice R1/R2/L. Parameter ini berguna bila Anda ingin memastikan, misalnya, bahwa fungsi pedal memengaruhi permainan tangan kanan namun tidak memengaruhi permainan tangan kiri.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	On, Off
Pedal Assign (Penetapan Pedal)	Right (Kanan)	(Tampilan pengaturan)	Menetapkan salah satu dari beragam fungsi (selain yang semula) ke pedal kanan.	SustainCont	Lihat Daftar Fungsi Pedal (halaman 89).
	Center (Tengah)	(Tampilan pengaturan)	Menetapkan salah satu dari beragam fungsi (selain yang semula) ke pedal tengah.	Sostenuto	Lihat Daftar Fungsi Pedal (halaman 89).
	Left (Kiri)	(Tampilan pengaturan)	Menetapkan salah satu dari beragam fungsi (selain yang semula) ke pedal kiri.	Rotary Speed (Kecepatan Berputar) (Mellow Organ), Vibe Rotor (Rotor Getar) (Vibraphone), Soft (Halus) (Voice lainnya)	Lihat Daftar Fungsi Pedal (halaman 89).
Balance (Keseimbangan)*	Volume R2, R1*	(Jendela sembul)	Menyesuaikan keseimbangan volume antara Voice R1 dan R2 saat Dual (Ganda) sedang aktif. Setelah menyesuaikan dengan tombol [<]/[>], tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari jendela sembul.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	R2+10 – 0 – R1+10
	Volume L – R*	(Jendela sembul)	Menyesuaikan keseimbangan volume antara bagian keyboard kiri dan kanan saat Split/Duo (Pisah/Duet) sedang aktif. Setelah menyesuaikan dengan tombol [<]/[>], tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari jendela sembul.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	L+10 – 0 – R+10
	Detune (Perubahan Talaan)*	(Jendela sembul)	Mengubah penalaan Voice R1 dan Voice R2 dalam mode Ganda untuk membuat suara yang lebih padat. Pada tampilan, memindahkan slider ke kanan dengan tombol [>] akan menaikkan tinada Voice R1 dan menurunkan tinada Voice R2, dan sebaliknya. Setelah menyesuikannya, tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari jendela sembul.	Berbeda-beda, bergantung pada Voice atau kombinasi Voice.	R2+20 – 0 – R1+20

■ Daftar Jenis Reverb

Off	Tidak ada efek
Recital Hall	Menirukan gema yang jelas dalam aula ukuran sedang yang cocok untuk pertunjukan piano.
Concert Hall	Menirukan gema yang brilian dalam aula besar untuk pertunjukan orkestra umum.
Chamber	Menirukan gema yang elegan dalam ruangan kecil yang cocok untuk permainan musik di ruang kecil.
Cathedral	Menirukan gema khidmat dalam katedral dengan langit-langit yang terbuat dari batu.
Club	Menirukan gema nyata dalam klub jazz atau bar kecil.
Plate	Menirukan suara cemerlang dari peralatan gema tua yang digunakan dalam studio-studio rekaman.

■ Daftar Jenis Chorus

Off	Tidak ada efek
Chorus	Menambahkan suara yang kaya dan lapang.
Celeste	Menambahkan suara yang membesar dan lapang.
Flanger	Menambahkan efek membesar seperti suara pesawat jet yang sedang naik atau turun.

■ Daftar Jenis Efek

Off	Tidak ada efek
DelayLCR	Tundaan diterapkan pada posisi kiri, tengah, dan kanan.
DelayLR	Tundaan diterapkan pada posisi kiri dan kanan.
Echo	Tundaan yang seperti gaung
CrossDelay	Tundaan kiri dan kanan saling menyilang bergantian.
Symphonic	Menambahkan efek akustik yang kaya dan dalam.
Rotary	Menambahkan efek vibrato dari speaker berputar.
Tremolo	Tingkat volume berubah dalam siklus sangat cepat.
VibeRotor	Efek vibrato dari vibraphone.
AutoPan	Suara bergerak dari kiri ke kanan dan mundur-maju.
Phaser	Fase berubah secara berkala, yang membesarkan suara.
AutoWah	Frekuensi tengah dari filter wah yang berubah secara berkala.

■ Daftar Fungsi Pedal

Fungsi	Deskripsi	Pedal yang tersedia (O: Dapat ditetapkan, X: Tidak dapat)		
		Pedal kiri	Pedal tengah	Pedal kanan dan pedal terhubung ke jack [AUX PEDAL] (CLP-685)
Sustain (Switch) (Sustain (Sakelar))	Damper jenis sakelar aktif/nonaktif	O	O	O
Sustain Continuously*	Damper yang mempertahankan suara secara proporsional sedalam Anda menekan pedal (halaman 21)	X	X	O
Sostenuto	Sostenuto (halaman 21)	O	O	O
Soft	Soft (Halus) (halaman 21)	O	O	O
Expression*	Fungsi yang memungkinkan Anda membuat perubahan secara dinamis (volume) saat bermain	X	X	O
PitchBend Up*	Fungsi yang secara halus menaikkan titinada	X	X	O
PitchBend Down*	Fungsi yang secara halus menurunkan titinada	X	X	O
Rotary Speed	Mengubah kecepatan rotasi speaker berputar MellowOrgan (berpindah-pindah antara cepat dan lambat setiap kali Anda menekan pedal)	O	O	O
VibeRotor	Mengaktifkan/menonaktifkan vibrato untuk vibraphone (mengaktifkan/ menonaktifkan setiap kali Anda menekan pedal)	O	O	O

Bila Anda ingin menetapkan fungsi yang bertanda * ke pedal yang dihubungkan ke jack [AUX PEDAL] (CLP-685), Anda harus menggunakan Pengontrol Kaki (halaman 70). Untuk fungsi lainnya, Anda harus menggunakan Sakelar Kaki (halaman 70).

Song Menu (Menu Lagu)

Menu ini memungkinkan Anda mengatur beragam parameter playback Lagu dan mengedit data Lagu dengan sekali sentuh.

CATATAN

- Parameter yang bertanda * hanya akan tersedia bila Lagu MIDI telah dipilih. Parameter tidak akan diperlihatkan bila Lagu Audio telah dipilih.
- Parameter yang bertanda ** hanya akan tersedia bila Lagu Audio telah dipilih.
- Bila menggunakan menu "Edit", pilih sebuah Lagu MIDI selain lagu Preset.
- Jalankan sebuah fungsi yang mengedit atau mengubah data Lagu saat ini. Perhatikan, menekan tombol [>] akan benar-benar mengubah data Lagu.
- Isi menu "Song" (Lagu) berbeda-beda, bergantung pada jenis Lagu yang dipilih saat ini (MIDI/Audio).

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan:					
Pilih sebuah Lagu yang diperlukan, tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "Song" (Lagu), kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
L/R*	R, L, Other	–	Mengaktifkan (Main) atau menonaktifkan (Mute) setiap track Lagu. Untuk detailnya, lihat halaman 44.	On	On, Off
Repeat (Pengulangan)	A – B*	(Tampilan pengaturan)	Memungkinkan Anda memainkan kembali rentang tertentu (dari Titik A ke B) untuk Lagu saat ini berulang-ulang. Untuk instruksi, lihat halaman 45.	Off	On, Off
	Phrase (Frasa)*	Phrase Mark (Tanda Frasa)	Parameter ini hanya tersedia bila Lagu MIDI berisi Phrase Mark (Tanda Frasa). Dengan menetapkan nomor Frasa di sini, Anda dapat memainkan kembali Lagu saat ini dari titik yang ditandai, atau memainkan frasa yang bersangkutan berulang-ulang. Jika Anda memulai playback Lagu dengan Phrase (Frasa) "On" (Aktif), hitungan mundur akan dimulai, diikuti dengan playback pengulangan frasa yang ditetapkan hingga Anda menekan tombol [▶/] (Main/Jeda).	000	000 – nomor frasa terakhir dari Lagu
		Repeat (Pengulangan)			Off
	Song (Lagu)	(Tampilan pengaturan)	Dengan mengatur parameter ini, Anda dapat memainkan Lagu tertentu saja, atau Lagu tertentu secara berurutan berulang-ulang atau secara acak. Untuk detailnya, lihat halaman 45.	Off	Off, Single, All, Random
Volume	Song – Keyboard (Lagu – Keyboard)*	(Jendela sembul)	Menyesuaikan keseimbangan volume antara suara playback Lagu dan permainan keyboard.	0	Key+64 – 0 – Song+64
	Song L – R (Lagu Kiri – Kanan)*	(Jendela sembul)	Menyesuaikan keseimbangan volume antara bagian tangan kanan dan bagian tangan kiri dari playback Lagu.	0	L+64 – 0 – R+64
	(Jendela sembul)**		Menyesuaikan volume Audio.	100	0 – 127
Transpose	(Tampilan pengaturan)	–	Menggeser titinada playback Lagu naik dan turun dalam interval seminada. Misalnya, jika Anda mengatur parameter ini ke "5", Lagu yang dibuat dalam C mayor akan dimainkan kembali dalam F mayor. CATATAN Pengaturan Transpose tidak akan memengaruhi sinyal audio, seperti input dari jack [AUX IN]. CATATAN Data playback Lagu MIDI akan dikirim dengan angka not transposisi sedangkan angka not MIDI yang diterima dari perangkat MIDI eksternal atau komputer tidak akan dipengaruhi oleh pengaturan Transpose. CATATAN Menerapkan transpose pada Lagu Audio dapat mengubah karakteristik tonalnya.	0	-12 (-1 octave) – 0 (titinada normal) – +12 (+1 octave)
File	Delete (Hapus)	Cancel (Batalkan)	Menghapus Lagu tertentu. Untuk mengetahui detail tentang jenis Lagu yang dapat dihapus, lihat halaman 63.	–	–
		Execute (Jalankan)		–	–
	Copy (Salin)*	Cancel (Batalkan)	Menyalin Lagu MIDI tertentu kemudian menyimpannya ke lokasi berbeda. Untuk mengetahui detail tentang jenis Lagu yang dapat disalin, lihat halaman 63.	–	–
		Execute (Jalankan)		–	–

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan:					
Pilih sebuah Lagu yang diperlukan, tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "Song" (Lagu), kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
File	Move (Pindah)*	Cancel (Batalkan)	Memindah Lagu MIDI ke lokasi berbeda. Untuk mengetahui detail tentang jenis Lagu yang dapat dipindah, lihat halaman 63.	-	-
		Execute (Jalankan)		-	-
	MIDI to Audio (MIDI ke Audio)*	Cancel (Batalkan)	Mengkonversi Lagu MIDI ke file Audio. Untuk mengetahui detail tentang jenis Lagu yang dapat dikonversi, lihat halaman 63.	-	-
		Execute (Jalankan)		-	-
	Rename (Ganti Nama)	(Tampilan pengaturan)	Mengedit nama Lagu. Untuk mengetahui detail tentang jenis Lagu yang dapat diganti namanya, lihat halaman 63.	-	-
	Edit*	Quantize (Kuantisasi)	Quantize (Kuantisasi)	Fungsi Quantize (Kuantisasi) memungkinkan Anda menyelaraskan semua not dalam Lagu MIDI saat ini pada pengaturan waktu yang tepat seperti not ke-8 atau no ke-16.	1/16
Strength (Kekuatan)			1. Atur nilai Quantize (Kuantisasi) ke not terkecil dalam Lagu MIDI. 2. Atur nilai Strength (Kekuatan) yang menentukan seberapa kuat kuantisasi not. 3. Pindahkan sorotan ke "Execute" (Jalankan), kemudian tekan tombol [>] untuk benar-benar mengubah data Lagu MIDI.	100%	0% – 100% Lihat "Rentang pengaturan kekuatan". (halaman 92)
Execute (Jalankan)			-	-	
Track Delete (Penghapusan Track)		Track (Track)	Menghapus data track tertentu dari Lagu MIDI saat ini. 1. Pilih track yang ingin dihapus. 2. Pindahkan sorotan ke "Execute" (Jalankan), kemudian tekan tombol [>] untuk benar-benar menghapus data track yang ditetapkan.	Track 1	Track 1 – Track 16
		Execute (Jalankan)		-	-
Tempo Change (Perubahan Tempo)		Cancel (Batalkan)	Mengubah nilai tempo Lagu MIDI saat ini sebagai data. Sebelum memanggil tampilan menu "Lagu", atur nilai Tempo yang diinginkan untuk diubah.	Berbeda tergantung pada Lagu	-
		Execute (Jalankan)	Pindahkan sorotan ke "Execute" (Jalankan), kemudian tekan tombol [>] untuk benar-benar mengubah nilai Tempo sebagai data Lagu MIDI.	-	-
Voice Change (Perubahan Voice)		Track	Mengubah Voice track tertentu dalam Lagu MIDI saat ini menjadi Voice saat ini sebagai data. 1. Pilih track berisi Voice yang akan diubah. 2. Pindahkan sorotan ke "Execute" (Jalankan), kemudian tekan tombol [>] untuk benar-benar mengubah Voice sebagai data Lagu MIDI.	Track 1	Track 1 – Track 16
		Execute (Jalankan)		-	-
Others (Lainnya)*		Quick Play (Main Cepat)	-	Parameter ini memungkinkan Anda menetapkan apakah Lagu yang dimulai dari tengah bar, atau Lagu dengan senyap sebelum not pertama, harus dimainkan dari not pertama atau dari atas bar (istirahat atau kosong). Parameter ini berguna untuk Lagu MIDI yang dimulai dengan awalan atau pendahuluan satu atau dua ketukan pendek.	On
	Track Listen (Mendengarkan Track)	Track	Ini memungkinkan Anda memainkan kembali hanya Track yang dipilih untuk mendengarkan isinya. Caranya, pilih sebuah Track, pindahkan sorotan ke "Start" (Mulai), kemudian tekan dan tahan tombol [>] untuk memulai playback dari not pertama. Playback berlanjut sambil menahan tombol [>].	Track 1	Track 1 – Track 16
		Start (Mulai)		-	-
Play Track (Mainkan Track)	-	Parameter ini memungkinkan Anda menetapkan track-track yang akan dimainkan kembali pada instrumen ini. Bila "1&2" telah dipilih, hanya track 1 dan 2 yang akan dimainkan kembali, sedangkan track 3 hingga 16 akan dikirim melalui MIDI. Bila "All" (Semua) telah dipilih, semua track akan dimainkan kembali pada instrumen ini.	All	All, 1&2	

CATATAN

Tempo playback Lagu dapat diatur pada tampilan yang dipanggil dengan menekan tombol [TEMPO]. Untuk instruksi, lihat halaman 43.

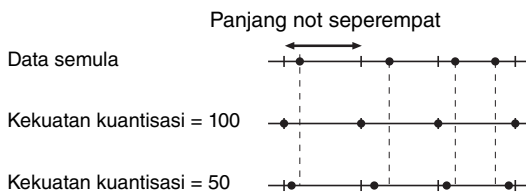
■ Pelengkap Kuantisasi

Rentang pengaturan Quantize (Kuantisasi)

1/4.....		not seperempat
1/6.....		triplet not seperempat
1/8.....		not seperdelapan
1/12.....		triplet not seperdelapan
1/16.....		not seperenam belas
1/24.....		triplet not seperenam belas
1/32.....		not sepertiga puluh dua
1/8+1/12.....		not seperdelapan + triplet not seperdelapan*
1/16+1/12.....		not seperenam belas + triplet not seperdelapan*
1/16+1/24.....		not seperenam belas + triplet seperenam belas*

Tiga pengaturan Quantize (Kuantisasi) bertanda bintang (*) sangat praktis, karena memungkinkan Anda mengkuantisasi dua nilai not berbeda sekaligus. Misalnya, bila not seperdelapan langsung dan triplet not perdelapan terdapat di bagian yang sama, jika Anda mengkuantisasi dengan not seperdelapan langsung, maka semua not di bagian tersebut akan dikuantisasi ke not seperdelapan langsung—yang menghilangkan sama sekali rasa triplet. Walau demikian, jika Anda menggunakan pengaturan not seperdelapan + triplet not seperdelapan, baik not langsung maupun triplet akan dikuantisasi dengan benar.

Rentang pengaturan kekuatan



Metronome/Rhythm Menu (Menu Metronom/Irama)

Menu ini memungkinkan Anda mengatur volume dan format tanda tempo Metronom (halaman 36) atau Irama (halaman 51). Selain itu, Anda dapat mengatur bunyi bel Metronom yang akan dimainkan pada ketukan pertama dan menyesuaikan parameter yang menyangkut variasi playback Irama.

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan: Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih Menu Metronom/Irama, kemudian gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
	(Tampilan pengaturan)	–	Menentukan tanda birama metronom. Ketika Anda memilih atau memutar ulang Lagu MIDI, hal ini akan diubah secara otomatis ke tanda birama lagu yang dipilih.	4/4	2/2, 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8, 12/8
	(Jendela sembul)	–	Menentukan volume Metronom atau Irama. Anda dapat menyesuaikan keseimbangan volume antara permainan keyboard dan playback Metronom/Irama.	82	0 - 127
	–	–	Menentukan apakah jenis not tanda tempo dipengaruhi oleh Metronome Time Signature (Tanda Birama Metronom) (halaman 37) atau tidak (seperempat nada). Bila "Time Sig." (Tanda Birama) telah dipilih, denominator Tanda Mula akan diperlihatkan sebagai jenis not tanda tempo. (Not seperempat bertitik diperlihatkan sebagai jenis not tanda tempo hanya bila Time Signature (Tanda Birama) diatur ke "6/8", "9/8", atau "12/8").	Time Sig.	Time Sig., Crotchet
	–	–	Menentukan apakah bunyi bel akan dimainkan pada ketukan pertama Tanda Birama yang ditetapkan.	Off	On, Off
	–	–	Menentukan apakah Intro akan dimainkan sebelum pola Irama dimulai. CATATAN Selama playback Lagu, Intro (Pendahuluan) tidak dapat dimainkan kembali sekalipun Anda memulai Ritme dengan parameter ini diatur ke "On" (Aktif).	On	On, Off
	–	–	Menentukan apakah Ending (Penutup) akan dimainkan sebelum pola Irama dihentikan.	On	On, Off
	–	–	Bila ini diatur ke "On" (Aktif), Anda dapat memulai playback Irama juga dengan menekan not apa saja pada keyboard. Bila Anda ingin menggunakan fungsi ini, ikuti instruksi di bawah ini: 1. Aturlah fungsi ini ke On (Aktif). 2. Tekan tombol [RHYTHM] untuk masuk ke mode siaga Sinkronisasi Mulai. Tombol [RHYTHM] akan berkedip. 3. Tekan tombol apa saja untuk memulai irama.	Off	On, Off

■ Mengatur Tempo

Tempo Metronom/Irama dapat diatur pada tampilan yang dipanggil dengan menekan tombol [TEMPO]. Untuk detail mengenai pengaturan Tempo Metronom atau Irama, lihat halaman 36.

Recording Menu (Menu Perekaman)

Menu ini memungkinkan Anda membuat pengaturan detail menyangkut Perekaman MIDI (halaman 52).

CATATAN


Pengaturan di sini tidak akan memengaruhi Rekaman Audio.


Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan: Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih "Recording Menu" (Menu Perekaman), kemudian gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
RecStart	–	–	Parameter ini, yang digunakan bila Anda menimpa Lagu MIDI yang telah direkam, menentukan kapan Perekaman MIDI sebenarnya akan dimulai setelah Anda menjalankan operasi Perekaman Mulai. Bila diatur ke "Normal", perekaman sebenarnya akan dimulai begitu Anda menjalankan operasi Perekaman Mulai. Bila diatur ke "KeyOn" (Penekanan Kunci), perekaman sebenarnya akan dimulai begitu Anda menekan kunci apa saja setelah menjalankan operasi Perekaman Mulai.	Normal	Normal, KeyOn
RecEnd	–	–	Parameter ini, yang digunakan bila Anda menimpa Lagu MIDI yang telah direkam, menentukan apakah data yang ada setelah saat Anda menghentikan perekaman akan dihapus atau tidak.	Replace	Replace, PunchOut
RecRhythm	–	–	Menentukan apakah playback Ritme akan direkam pada saat Perekaman MIDI atau tidak.	On	On, Off

/ System Menu (Menu Sistem)

Menu ini memungkinkan Anda membuat pengaturan keseluruhan yang diterapkan pada instrumen keseluruhan.

Kompatibilitas *Bluetooth* diindikasikan dengan ikon berikut. (Untuk informasi detail tentang kompatibilitas *Bluetooth*, lihat halaman 131.)

 : model yang dilengkapi dengan *Bluetooth*

 : model yang tidak dilengkapi dengan *Bluetooth*


CATATAN

Parameter yang ditandai * tersedia hanya jika instrumen dilengkapi dengan fungsionalitas *Bluetooth*.

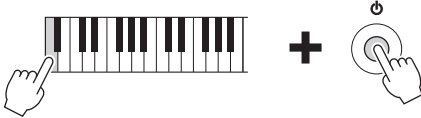
Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan: Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "System" kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
<i>Bluetooth</i> *	<i>Bluetooth</i>	(Tampilan pengaturan)	Mengganti Fungsi On/Off (Aktif/Nonaktif) <i>Bluetooth</i> (halaman 83).	On	On, Off
	Pairing (Memasangkan)	(Tampilan pengaturan)	Untuk mendaftarkan (memasangkan) perangkat <i>Bluetooth</i> (halaman 81).	–	–
Tuning (Penalaan)	Master Tune	(Jendela sembul)	Menyetel tinada untuk seluruh instrumen. Fungsi ini berguna bila Anda memainkan instrumen bersama instrumen lain atau musik CD. CATATAN Pengaturan ini tidak akan diterapkan pada Voice Drum Kit atau Lagu Audio. Juga, pengaturan ini tidak akan direkam ke Lagu MIDI.	A3 = 440.0 Hz	A3 = 414.8 Hz – 466.8 Hz (sekitar irama 0,2Hz)
	Scale Tune	(Tampilan pengaturan)	Piano akustik modern di tuning secara khusus dalam temperamen yang hampir sama. Selain itu, piano digital ini menggunakan temperamen sama, namun dapat diubah dengan sentuhan tombol untuk memainkan temperamen historis yang digunakan pada abad ke-16 hingga ke-19.	Equal Temperament	Lihat "Daftar Penalaan Tangga Nada" (halaman 99).
	Base Note (Not Dasar)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan not dasar untuk Tangga Nada yang dipilih di atas. Bila not dasar diubah, tinada keyboard akan ditransposisi, namun mempertahankan hubungan tinada semula antar not. Pengaturan ini perlu bila Scale Tune diatur ke selain "Equal Temperament" (Temperamen Sama). CATATAN Bila Scale Tune diatur ke "Equal Temperament" (Temperamen Sama), "--" akan diperlihatkan pada tampilan dan parameter ini tidak dapat diedit.	C	C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B
Keyboard	Touch (Sentuh)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan cara respons suara terhadap kekuatan permainan Anda. Pengaturan ini tidak mengubah berat keyboard. <ul style="list-style-type: none"> • Soft2 (Halus 2): Menghasilkan volume yang relatif tinggi sekalipun dengan kekuatan permainan yang ringan. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan ringan. • Soft1 (Halus 1): Menghasilkan volume yang tinggi dengan kekuatan permainan yang moderat. • Medium (Sedang): Sensitivitas Sentuh Standar. • Hard1 (Keras 1): Memerlukan permainan yang cukup kuat untuk volume tinggi. • Hard2 (Keras 2): Perlu dimainkan kuat untuk menghasilkan volume tinggi. Cocok untuk pemain yang mempunyai sentuhan berat. • Fixed (Tetap): Tidak ada respons sentuhan. Tingkat volume akan sama, tidak peduli seberapa keras Anda memainkan tombol. CATATAN Pengaturan di sini tidak akan direkam ke Lagu MIDI dan tidak akan dikirim sebagai pesan MIDI.	Medium	Soft 2, Soft 1, Medium, Hard 1, Hard 2, Fixed

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan: Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "System" kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
Keyboard	Fixed Velocity (Velocity Tetap)	(Jendela sembul)	Menentukan kecepatan Anda memainkan kunci bila Touch (Sentuhan) (di atas) diatur ke "Fixed" (Tetap). CATATAN Pengaturan di sini tidak akan direkam ke Lagu MIDI dan tidak akan dikirim sebagai pesan MIDI.	64	1 – 127
	Duo (Duet)	(Tampilan pengaturan)	Memisahkan keyboard ke dalam dua rentang, memungkinkan Anda memainkan duet dengan rentang oktaf yang sama (halaman 35).	Off	On, Off
	Split Point (Titik Pisah)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan Titik Pisah (batas antara bagian keyboard tangan kanan dan tangan kiri).	F #2 (Split), E3 (Duo (Duet))	A-1 – C7
Pedal	Half Pedal Point (Titik Pedal Setengah)	(Jendela sembul)	Di sini Anda dapat menetapkan titik ke mana Anda harus menekan pedal kanan atau pedal yang terhubung ke jack [AUC PEDAL] (CLP-685) sebelum efek yang ditetapkan akan mulai diterapkan. Pengaturan ini hanya diterapkan pada efek "Sustain Continuously" (Terus Bertahan) (halaman 89) yang ditetapkan ke pedal kanan atau pedal AUX (CLP-685).	0	-2 (efektif dengan penekanan paling dangkal) – 0 – +4 (efektif dengan penekanan paling dalam)
	Soft Pedal Depth (Kedalaman Pedal Halus)	(Jendela sembul)	Menentukan seberapa dalam efek pedal halus akan diterapkan. Parameter ini hanya tersedia untuk pedal yang ditetapkan "Soft" (Halus) (halaman 89).	5	1 - 10
	Pitch Bend Range (Rentang Liukan Titinada)	(Jendela sembul)	Menentukan rentang liukan titinada yang dihasilkan melalui pedal dalam interval seminada. Pengaturan ini hanya tersedia untuk pedal yang ditetapkan "Pitch Bend Up" (Liukan Titinada Naik) atau "Pitch Bend Down" (Liukan Titinada Turun) (halaman 89). CATATAN Untuk beberapa Voice, titinada mungkin tidak berubah sesuai dengan nilai Pitch Bend Range (Rentang Liukan Titinada) yang diatur di sini.	2	0 – +12 (menekan pedal akan menaikkan/ menurunkan titinada sebanyak 12 seminada [1 oktaf])
	Aux Polarity (Polaritas Aux) (CLP-685)	–	Pedal yang dihubungkan ke jack [AUX PEDAL] dapat diaktifkan dan dinonaktifkan secara berbeda. Misalnya, sebagian pedal mengaktifkan efek dan sebagian lagi menonaktifkannya bila Anda tekan. Gunakan parameter ini untuk membalik mekanisme ini.	Make	Make, Break
	Aux Assign (Penetapan Aux) (CLP-685)	(Tampilan pengaturan)	Menetapkan sebuah fungsi ke pedal yang dihubungkan ke jack [AUX PEDAL].	Expression	Lihat Daftar Fungsi Pedal (halaman 89).
	Aux Area (Area Aux) (CLP-685)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan area keyboard tempat menerapkan fungsi pedal yang dihubungkan ke jack [AUX PEDAL].	All	All, Right, Left
	Play/Pause (Main/Jeda)	(Tampilan pengaturan)	Menetapkan fungsi tombol [▶/] (Main/Jeda) ke salah satu pedal Kiri, pedal Tengah, dan pedal yang dihubungkan ke jack [AUX PEDAL] (CLP-685). Jika nilai selain "Off" (Nonaktif) dipilih di sini, fungsi pedal yang bersangkutan yang ditetapkan dalam menu "Voice" (halaman 88) akan dinonaktifkan.	Off	Off, Left, Center, AUX (CLP-685)
Sound (Suara)	Brilliance (Brilian)	(Tampilan pengaturan)	Menyesuaikan kecemerlangan Voice yang dimainkan melalui seluruh bagian keyboard.	Normal	Mellow 1 – 3, Normal, Bright 1 – 3
	IAC	–	Mengaktifkan atau menonaktifkan efek IAC. Untuk informasi detail tentang IAC, lihat halaman 19.	On	On, Off
	IAC Depth (Kedalaman IAC)	(Jendela sembul)	Menentukan kedalaman IAC. Semakin tinggi nilainya, semakin jelas tinggi-rendahnya suara pada tingkat volume yang lebih rendah.	0	-3 – +3
	Binaural	–	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Binaural Sampling (ketika headphone terhubung). Ketika fungsi aktif dan headphone terhubung, suara dari instrumen ini berubah ke suara Binaural Sampling atau suara akan semakin besar dengan Optimiser Stereofonis, memungkinkan Anda untuk menikmati suara yang lebih realistis (halaman 20).	On	On, Off

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan: Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "System" kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
MIDI	MIDI OUT	(Tampilan pengaturan)	Menentukan kanal MIDI tempat pesan MIDI yang dibuat melalui permainan keyboard akan dikirim dari terminal MIDI [OUT] atau USB [TO HOST]. Bila Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet) diaktifkan, kanal MIDI akan ditetapkan sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> • Permainan melalui Voice R1 = n (nilai pengaturan) • Permainan melalui Voice R2 = n+2 • Permainan melalui Voice L = n+1 	Ch1	Ch1 – Ch16, Off (tidak dikirim)
	MIDI IN	(Tampilan pengaturan)	Menentukan bagian mana dari instrumen yang akan dikontrol oleh setiap data kanal pesan MIDI yang berasal dari terminal MIDI [IN] dan USB [TO HOST]. <ul style="list-style-type: none"> • Song (Lagu): Bagian Lagu dikontrol oleh pesan MIDI. • Keyboard: Seluruh bagian keyboard akan dikontrol, apa pun pengaturan Dual/Split/Duo (Ganda/Pisah/Duet). • R1: Permainan keyboard melalui Voice R1 akan dikontrol. • L: Permainan keyboard melalui Voice L akan dikontrol. • R2: Permainan keyboard melalui Voice R2 akan dikontrol. • Off (Nonaktif): Tidak ada bagian yang dikontrol. 	"Song" (Lagu) untuk semua kanal MIDI	Untuk setiap kanal MIDI: <ul style="list-style-type: none"> • Song • Keyboard • R1 • L • R2 • Off
	Local Control (Kontrol Lokal)	–	"Local Control On" (Kontrol Lokal Aktif) adalah keadaan di mana instrumen menghasilkan suara dari penghasil nadanya saat Anda memainkan keyboard. Dalam keadaan "Local Control Off" (Kontrol Lokal Nonaktif), keyboard dan penghasil nada saling terputus. Ini berarti sekalipun anda memainkan keyboard, instrumen ini tidak akan menghasilkan suara. Sebagai gantinya, data keyboard dapat dikirim melalui MIDI ke perangkat MIDI atau keyboard yang dihubungkan, yang dapat menghasilkan suara. Pengaturan "Local Control Off" (Kontrol Lokal Nonaktif) berguna bila Anda ingin memainkan sumber suara eksternal saja saat memainkan kunci-kunci pada instrumen ini.	On	On, Off
	Receive Param. (Parameter Penerimaan)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan jenis pesan MIDI apa saja yang dapat diterima atau dikenali oleh instrumen ini. Jenis pesan MIDI: Note on/off (Not Aktif/Nonaktif), Control Change (Perubahan Kontrol), Program Change (Perubahan Program), Pitch Bend (Liukan Titinada), System Exclusive (Eksklusif Sistem)	On (Aktif) (untuk semua pesan MIDI)	On (Aktif), Off (Nonaktif) (untuk setiap pesan MIDI)
	Transmit Param. (Parameter Pengiriman)	(Tampilan pengaturan)	Menentukan jenis pesan MIDI apa saja yang dapat dikirim dari instrumen ini. Jenis pesan MIDI: Note on/off (Not Aktif/Nonaktif), Control Change (Perubahan Kontrol), Program Change (Perubahan Program), Pitch Bend (Liukan Titinada), SystemRealTime (Waktu Riil Sistem), System Exclusive (Eksklusif Sistem)	On (Aktif) (untuk semua pesan)	On (Aktif), Off (Nonaktif) (untuk setiap pesan)
	Initial Setup (Pengaturan Awal)	Cancel (Batalan)	Mengirim pengaturan panel saat ini seperti pemilihan Voice ke perangkat MIDI atau komputer yang dihubungkan. Sebelum Anda mulai merekam permainan ke perangkat MIDI atau komputer yang dihubungkan, jalankan operasi ini untuk merekam pengaturan panel saat ini di awal data permainan Anda. Ini menyebabkan pengaturan panel yang sama dipanggil saat permainan yang telah direkam dimainkan kembali.	–	–
		Execute (Jalankan)	Operasi: Pindahkan sorotan ke "Execute" (Jalankan), kemudian tekan tombol [>] untuk mengirim pengaturan panel sebagai pesan MIDI.	–	–
Backup	Backup Setting (Pengaturan Pencadangan)	–	Untuk instruksi tentang fungsi ini, lihat halaman 100 – 101.	–	–
	Backup	–			
	Restore (Pulihkan)	–			
	Factory Set (Pengaturan Pabrik)	–			

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan: Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "System" kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.					
[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan
Utility (Utilitas)	USB Format (Format USB)	Cancel (Batalkan) Execute (Jalankan)	Ini memungkinkan Anda memformat atau menginisialisasi flash drive USB yang dihubungkan ke terminal USB [TO DEVICE]. PEMBERITAHUAN Menjalankan operasi Format akan menghapus semua data yang disimpan dalam flash drive USB. Simpan data penting ke komputer atau perangkat penyimpanan lainnya. CATATAN Saat menghubungkan flash drive USB ke terminal USB [TO DEVICE], mungkin akan muncul pesan yang meminta Anda untuk menjalankan operasi Format. Jika terjadi demikian, jalankan operasi Format. Operasi Pindahkan sorotan ke "Execute" (Jalankan), kemudian tekan tombol [>] untuk memulai operasi Format. Setelah operasi Format selesai, sebuah pesan akan muncul kemudian instrumen kembali ke tampilan Utility (Utilitas) setelah beberapa saat. PEMBERITAHUAN Jangan matikan instrumen atau lepaskan flash drive USB saat "Executing" (Menjalankan) diperhatikan dalam tampilan.	–	–
	USB Properties (Properti USB)	–	Memperlihatkan jumlah ruang kosong dan seluruh memori dalam flash drive USB yang dihubungkan ke terminal USB [TO DEVICE].  <p>Jumlah dari seluruh memori</p> <p>Jumlah dari ruang kosong</p>	–	–
	USB Autoload (Pemuatan Otomatis USB)	–	Bila ini diatur ke "On" (Aktif), Lagu yang disimpan dalam direktori akar dapat dipilih (diperlihatkan pada tampilan) secara otomatis begitu flash drive USB dihubungkan ke terminal USB [TO DEVICE].	Off	On, Off
	Speaker	(Tampilan pengaturan)	Memungkinkan Anda mengaktifkan/menonaktifkan speaker. <ul style="list-style-type: none"> • Normal Speaker hanya akan berbunyi jika headphone tidak dihubungkan. • On (Aktif) Speaker akan selalu berbunyi. • Off (Nonaktif) Speaker tidak akan berbunyi. 	Normal	Normal, On, Off
	Audio Loop Back	–	Menentukan apakah input audio dari komputer atau perangkat pintar yang terhubung akan disalurkan atau tidak ke komputer atau perangkat pintar (halaman 84).	On	On, Off
	Contrast (Kontras)	(Jendela sembul)	Menyesuaikan kontras tampilan.	0	-5 – +5

Untuk memanggil tampilan parameter yang diinginkan:
Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "System" kemudian gunakan tombol [^]/[v]/[<]/[>] untuk memilih parameter yang diinginkan.

[>] [<]	[>] [<]	[>] [<]	Deskripsi	Pengaturan default	Rentang pengaturan																																																																																															
Utility (Utilitas)	Auto Power Off (Mati Otomatis)	(Tampilan pengaturan)	Memungkinkan Anda mengatur waktu yang ditunggu sebelum instrumen dimatikan oleh fungsi Mati Otomatis (halaman 17). Untuk menonaktifkan Auto Power Off (Mati Otomatis), pilih "Off" (Nonaktif). Menonaktifkan fungsi Mati Otomatis  Nyalakan instrumen sambil menahan kunci terendah pada keyboard. Pesan akan muncul sebentar dan Mati Otomatis akan dinonaktifkan.	30 (menit)	Off (Nonaktif), 5, 10, 15, 30, 60, 120 (menit)																																																																																															
	Version (Versi)	-	Menampilkan nama model dan versi firmware instrumen.	-	-																																																																																															
	Language (Bahasa)	System (Sistem)	Menentukan jenis karakter yang diperlihatkan pada tampilan untuk Sistem (petunjuk umum selain nama Lagu) dan Lagu (nama Lagu) masing-masing. Daftar karakter Internasional <table border="1" data-bbox="493 801 912 898"> <tr><td>0~9</td><td>A~Z</td><td>a~z</td><td>À</td><td>É</td><td>Ï</td><td>Ö</td><td>Ü</td><td>ä</td><td>ë</td><td>ï</td><td>ö</td><td>ü</td><td>à</td><td>è</td><td>ì</td><td>ò</td></tr> <tr><td>ù</td><td>á</td><td>é</td><td>í</td><td>ó</td><td>ú</td><td>â</td><td>ê</td><td>î</td><td>ô</td><td>û</td><td>ñ</td><td>ñ</td><td>ß</td><td>ç</td><td>°</td><td>¡</td><td>£</td><td>\$</td></tr> </table> Song (Lagu) <table border="1" data-bbox="493 879 912 975"> <tr><td>%</td><td>&</td><td>'</td><td>(</td><td>)</td><td>+</td><td>,</td><td>-</td><td>;</td><td>=</td><td>@</td><td>[</td><td>]</td><td>^</td><td>`</td><td>{</td><td>}</td><td>~</td><td>.</td></tr> </table> Bahasa Jepang <table border="1" data-bbox="493 946 912 1043"> <tr><td>0~9</td><td>A~Z</td><td>a~z</td><td>ア</td><td>ン</td><td>ア</td><td>オ</td><td>ヤ</td><td>ユ</td><td>ヨ</td><td>ツ</td><td>°</td><td>-</td><td>。</td></tr> <tr><td>「</td><td>」</td><td>,</td><td>.</td><td>!</td><td>#</td><td>\$</td><td>%</td><td>&</td><td>'</td><td>(</td><td>)</td><td>+</td><td>,</td><td>-</td><td>;</td><td>=</td><td>@</td><td>[</td><td>]</td><td>^</td><td>`</td><td>{</td><td>}</td><td>~</td><td>.</td></tr> </table>	0~9	A~Z	a~z	À	É	Ï	Ö	Ü	ä	ë	ï	ö	ü	à	è	ì	ò	ù	á	é	í	ó	ú	â	ê	î	ô	û	ñ	ñ	ß	ç	°	¡	£	\$	%	&	'	()	+	,	-	;	=	@	[]	^	`	{	}	~	.	0~9	A~Z	a~z	ア	ン	ア	オ	ヤ	ユ	ヨ	ツ	°	-	。	「	」	,	.	!	#	\$	%	&	'	()	+	,	-	;	=	@	[]	^	`	{	}	~	.	International (Internasional)	Japanese (Bahasa Jepang), International (Internasional)
0~9	A~Z	a~z	À	É	Ï	Ö	Ü	ä	ë	ï	ö	ü	à	è	ì	ò																																																																																				
ù	á	é	í	ó	ú	â	ê	î	ô	û	ñ	ñ	ß	ç	°	¡	£	\$																																																																																		
%	&	'	()	+	,	-	;	=	@	[]	^	`	{	}	~	.																																																																																		
0~9	A~Z	a~z	ア	ン	ア	オ	ヤ	ユ	ヨ	ツ	°	-	。																																																																																							
「	」	,	.	!	#	\$	%	&	'	()	+	,	-	;	=	@	[]	^	`	{	}	~	.																																																																											
	Wireless LAN (LAN Nirkabel), Wireless LAN Option (Opsional LAN Nirkabel)	-	Lihat halaman 75.	-	-																																																																																															

■ Scale Tune List (Daftar Penalaan Skala) (Daftar Temperamen)

Equal Temperament (Temperamen Sama)	Satu oktaf di bagi ke dalam dua belas interval yang sama. Tangga nada penalaan piano paling populer saat ini.
PureMajor/PureMinor	Berdasarkan nada atas alami, tiga akor mayor yang menggunakan tangga nada ini menghasilkan bunyi yang indah dan murni.
Pythagorean	Skala ini dibuat oleh Pythagoras, seorang filsuf Yunani terkenal dan dibuat dari serangkaian lingkaran yang sempurna (perfect fifths), yang masuk dalam satu oktaf tunggal. Dalam penalaan ke-3 menghasilkan bunyi yang sedikit tidak stabil, namun yang ke-4 dan ke-5 indah dan cocok untuk beberapa pengantar.
Mean Tone	Skala ini dibuat sebagai penyempurnaan dari skala Pythagorean, dengan membuat interval ketiga mayor lebih "setem". Hal ini sangat populer dari abad 16 hingga abad 18. Handel, antara lain, menggunakan skala ini.
Werckmeister/ Kirnberger	Tangga nada ini menggabungkan Mean Tone dan Pythagorean dalam cara berbeda. Pada tangga nada ini, modulasi mengubah impresi dan rasa Lagu. Seringkali digunakan di era Bach dan Beethoven. Sekarang juga sering digunakan untuk menirukan musik era itu di kecapi.

■ Backup Setting (Pengaturan Pencadangan)

(Memilih ini akan mempertahankan parameter, sekalipun instrumen dimatikan)

Ini memungkinkan Anda mengatur apakah sebagian pengaturan Backup Setting (Pengaturan Backup) (di bawah) akan dipertahankan atau tidak bila instrumen dimatikan. Backup Setting (Pengaturan Backup) terdiri dari dua grup, "Voice" (termasuk pengaturan yang menyangkut Voice seperti pemilihan Voice) dan "Other" (Lainnya) (termasuk beragam pengaturan seperti Song Repeat (Pengulangan Lagu) dan Tuning (Penalaan), yang dapat diatur masing-masing.

Data dan pengaturan akan tersimpan sekalipun instrumen dimatikan

- User MIDI Song (Lagu MIDI Pengguna) (disimpan dalam memori "User" instrumen ini)
- *Bluetooth** (menu "System" (Sistem))
- Utilitas (menu "System" (Sistem))
- Backup Setting (Pengaturan Pencadangan) (dijelaskan di sini)

*Untuk informasi apakah fungsionalitas *Bluetooth* disertakan dengan instrumen atau tidak, lihat halaman 131.

1. Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "System" (Sistem).
2. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih "Backup" (Pencadangan), gunakan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya, kemudian gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih "Backup Setting" (Pengaturan Pencadangan).
3. Gunakan tombol [>] kemudian tombol [^]/[V] untuk memilih "Voice", kemudian gunakan tombol [>] untuk memilih "On" (Aktif) atau "Off" (Nonaktif).
Setiap "Voice" berisi pengaturan berikut:
 - Pemilihan Voice untuk R1, R2, dan L
 - Semua parameter selain Transpose dalam menu "Voice"
4. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih "Other" (Lainnya), kemudian gunakan tombol [>] untuk memilih "On" (Aktif) atau "Off" (Nonaktif).
"Other" (Lainnya) berisi pengaturan berikut:
 - Dalam menu "Song" (Lagu): Song Repeat (Pengulangan Lagu), Song-Keyboard (Lagu-Keyboard), Audio Volume (Volume Audio), Quick Play (Main Cepat), Play Track (Mainkan Track)
 - Dalam menu "Metronome/Rhythm" (Metronom/Irama): Volume, BPM, Bell On/Off (Bel Aktif/Nonaktif), Intro (Pendahuluan), Ending (Penutup)
 - Dalam menu "System" (Sistem): Tuning (Penalaan), Keyboard (kecuali "Duo (Duet)"), Pedal, Sound (Suara), MIDI
5. Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan menu "System" (Sistem).

■ Backup

(Menyimpan file cadangan untuk data internal)

Ini memungkinkan Anda menyimpan data memori internal ke flash drive USB yang dihubungkan sebagai file cadangan (dinamai "clp-***.bup"). File cadangan ini dapat dimuat ke instrumen melalui fungsi Restore (Pemulihan) (halaman 101) untuk nanti.

PEMBERITAHUAN

- Mungkin memerlukan waktu 1 – 2 menit untuk menyelesaikan operasi ini. Jangan mematikan instrumen selama operasi ini (saat diperlihatkan "Executing" (Menjalankan)). Melakukan hal itu bisa mengakibatkan kerusakan pada data.
- Jika file cadangan yang sama (clp-***.bup) sudah disimpan dalam flash drive USB, operasi ini akan menimpa file tersebut dengan yang baru.

1. Hubungkan flash drive USB ke terminal USB [TO DEVICE].
2. Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu "System" (Sistem).
3. Gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih "Backup" (Pencadangan), gunakan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya, kemudian gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih "Backup" (Pencadangan).
4. Gunakan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya, kemudian gunakan tombol [^]/[V] untuk memilih "Execute" (Jalankan).
5. Tekan tombol [>] untuk menjalankan operasi Backup (Pencadangan).
6. Tekan tombol [EXIT] untuk keluar dari tampilan menu "System" (Sistem).

CATATAN

Bila Anda ingin memulihkan pengaturan dalam file cadangan, jalankan fungsi Restore (Pemulihan).

CATATAN

Lagu Terproteksi tidak dapat dicadangkan.

■ Pulihkan

(Menyalakan kembali instrumen bersama file cadangan yang telah dimuat)

Ini memungkinkan Anda memuat file cadangan (clp-***.bup) yang telah disimpan melalui fungsi Backup (Pencadangan) (halaman 100) ke instrumen.

PEMBERITAHUAN

- Mungkin memerlukan waktu 1 – 2 menit untuk menyelesaikan operasi ini. Jangan mematikan instrumen selama operasi ini (saat diperlihatkan “Executing” (Menjalankan)). Melakukan hal itu bisa mengakibatkan kerusakan pada data.
- Jika Lagu Terproteksi atau Lagu yang telah direkam berada di memori “User” (Pengguna), pastikan memindah Lagu tersebut ke flash drive USB dengan mengikuti instruksi halaman 66 sebelum menjalankan operasi ini. Jika Anda tidak melakukannya, Lagu tersebut akan dihapus melalui operasi ini.

1. Hubungkan flash drive USB berisi file cadangan ke terminal USB [TO DEVICE].
2. Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu “System” (Sistem).
3. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Backup” (Pencadangan), gunakan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya, kemudian gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Restore” (Pemulihan).
4. Gunakan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya, kemudian gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Execute” (Jalankan).
5. Tekan tombol [>] untuk menjalankan operasi Restore (Pemulihan).

Muncul sebuah pesan yang menunjukkan bahwa operasi telah selesai, kemudian instrumen akan dinyalakan kembali setelah beberapa saat.

■ Factory Set (Pengaturan Pabrik)

(Menyalakan kembali instrumen bersama pengaturan awal dari pabrik yang telah dimuat)

Ini memungkinkan Anda mengembalikan instrumen ini ke pengaturan default pabrik yakni pengaturan awal yang telah diprogram saat instrumen dikirim dari pabriknya, dan akan dipanggil saat Anda menyalakan instrumen untuk pertama kali.

Perhatikan hal-hal berikut ini.

- Operasi ini akan mengembalikan Backup Setting (Pengaturan Pencadangan) (halaman 100) ke pengaturan default.
- Operasi ini tidak menghapus Lagu yang telah disimpan dalam folder User (Pengguna).

- Operasi ini tidak akan menghapus informasi pemasangan *Bluetooth** (halaman 82).

*Untuk informasi apakah fungsionalitas *Bluetooth* disertakan dengan instrumen atau tidak, lihat halaman 131.

PEMBERITAHUAN

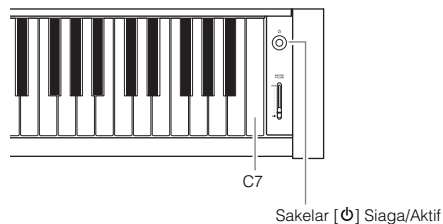
Jangan mematikan instrumen selama operasi ini (saat diperlihatkan “Factory set executing” (Menjalankan pengaturan pabrik)). Melakukan hal itu bisa mengakibatkan kerusakan pada data.

1. Tekan tombol [FUNCTION] beberapa kali untuk memilih menu “System” (Sistem).
2. Gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Backup” (Pencadangan), gunakan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya, kemudian gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Factory Set” (Pengaturan Pabrik).
3. Gunakan tombol [>] untuk memanggil tampilan berikutnya, kemudian gunakan tombol [^]/[v] untuk memilih “Execute” (Jalankan).
4. Tekan tombol [>] untuk menjalankan operasi Restore (Pemulihan).

Muncul sebuah pesan yang menunjukkan bahwa operasi telah selesai, kemudian instrumen akan dinyalakan kembali setelah beberapa saat.

● Cara lain untuk memulihkan pengaturan default

Tekan dan tahan tombol putih di ujung kanan (C7) dan tekan tombol sakelar [Ⓞ] (Siaga/Aktif) untuk menyalakan instrumen ini. Operasi ini tidak menghapus Lagu dalam folder User (Pengguna).



Daftar Voice Preset

CLP-685

Grup Voice	Nama Voice	Pengambilan Sampel Stereo	Touch Sense (Sensitivitas Sentuh)	Pengambilan Sampel Pelepasan Kunci	VRM	Demo Voice	Deskripsi Voice
Piano	CFX Grand	○	○	○	○	● ⁽¹⁾	Suara concert grand piano CFX Yamaha dengan rentang dinamis yang lebar untuk kontrol ekspresif maksimal. Cocok untuk memainkan segala gaya dan genre musik.
	(Binaural CFX Grand)	○	○	—	○		Suara concert grand piano CFX Yamaha memiliki sampel dari Binaural Sampling; suatu metode yang dioptimalkan untuk penggunaan headphone. Mendengarkan suara dengan efek ini melalui headphone memberikan kesan sedang tenggelam dalam suara, seakan suara tersebut sungguh muncul dari piano. Voice ini dipilih secara otomatis ketika headphone terhubung.
	Bösendorfer	○	○	○	○	● ⁽²⁾	Suara concert grand piano Bösendorfer Imperial buatan Wina yang terkenal. Suaranya yang lapang mencerminkan ukuran instrumen dan cocok untuk mengekspresikan kelembutan dalam gubahan.
	Upright Piano	○	○	—	○	● ⁽³⁾	Suara yang sampelnya diambil dari piano biasa, Yamaha SU7. Nikmati karakter tonal unik dan rasa yang lebih ringan serta kasual.
	Studio Grand	○	○	○	○	○	Suara grand piano C7 Yamaha, yang sering digunakan di berbagai studio rekaman. Suaranya yang cemerlang dan jelas bagus untuk gaya pop.
	Bright Grand	○	○	○	○	—	Suara piano yang jelas. Cocok untuk ekspresi yang jelas dan "membelah" instrumen lain dalam sebuah ensemble.
	Mellow Grand	○	○	○	○	—	Suara piano yang lembut. Cocok untuk musik yang tenang dan lambat.
	Ballad Grand	○	○	○	○	—	Suara grand piano dengan nada yang halus dan hangat. Cocok untuk memainkan musik balada.
	Warm Grand	○	○	—	○	—	Suara piano yang hangat dan lembut. Cocok untuk musik santai.
	Pop Grand	○	○	○	○	—	Suara piano yang sedikit lebih jelas. Cocok untuk gaya pop.
	Jazz Grand	○	○	—	○	—	Suara piano dengan karakter tonal yang unik. Cocok untuk gaya jazz.
	Rock Grand	○	○	○	○	—	Piano bersuara jelas. Cocok untuk gaya rock.
	HonkyTonk Pf	○	○	—	○	—	Piano bergaya kelas-bawah. Nikmati karakter tonal yang sangat berbeda dengan grand piano.
E.Piano	Stage E.Piano	—	○	○	—	○	Suara piano elektrik yang menggunakan "gigi" logam ketukan palu. Terdengar lembut bila dimainkan pelan, dan terdengar agresif bila dimainkan keras.
	DX E.Piano	—	○	—	—	○	Suara piano elektronik yang dibuat oleh sintetiser FM. Nada akan berubah saat Anda memvariasikan sentuhan permainan. Cocok untuk musik pop.
	Vintage EP	—	○	○	—	○	Jenis suara piano elektrik yang berbeda dengan Stage E.piano. Banyak digunakan dalam musik rock dan pop.
	Soft EP	—	○	○	—	—	Piano elektrik dengan efek panning karakteristik. Cocok untuk memainkan balada yang tenang.
	Phaser EP	—	○	○	—	—	Efek phaser berbeda membuatnya cocok untuk gaya fusion.
	DX Bright	—	○	—	—	—	Variasi suara piano elektronik yang dibuat oleh sintetiser FM. Karakter suara yang jelas dan gemerlap memperkaya musik.
	Tremolo Vintage	—	○	○	—	—	Disertai tremolo, cocok untuk Vintage EP. Sering digunakan dalam musik rock.
Organ	Organ GrandJeu	○	—	—	—	○	Suara registrasi terkenal yang digunakan dalam komposisi organ Prancis. Suara dramatis ini cocok untuk penutup permainan.
	Organ Principal	○	—	—	—	—	Voice ini menyajikan kombinasi pipa (8'+4'+2') dari organ utama (instrumen brass). Cocok untuk musik gereja Baroque.
	Organ Tutti	○	—	—	—	○	Voice ini menyajikan penggandeng penuh dari organ pipa, terkenal untuk suara yang digunakan dalam Toccata dan Fugue oleh Bach.
	Jazz Organ 1	—	—	—	—	○	Suara organ listrik jenis "toneheel". Sampelnya dibuat dengan efek Rotary SP, kecepatannya lambat. Sering terdengar dalam idiom jazz dan rock.
	Jazz Organ 2	—	—	—	—	—	Jenis suara organ elektrik yang sama dengan Jazz Organ 1. Sampelnya dibuat dengan kecepatan rotasi yang cepat dari efek speaker berputar. Pindah-pindahkan Voice antara Jazz Organ 1 dan Jazz Organ 2 untuk menambahkan variasi pada permainan Anda.
	Mellow Organ	—	—	—	—	—	Suara organ elektrik yang lembut. Cocok untuk lagu yang lebih tenang.
	Organ Flute 1	○	—	—	—	—	Suara organ pipa yang menggabungkan perhentian jenis-suling (jenis woodwind) dengan titinada berbeda (8' + 4'). Suara lembut ini cocok untuk mengiringi himne.
	Organ Flute 2	○	—	—	—	—	Suara organ pipa yang menggabungkan perhentian jenis-suling (jenis woodwind) dengan titinada berbeda (8' + 4' + 1-1/3'). Ini lebih jelas daripada Organ Flute1, dan cocok untuk solo.
Strings	Strings	○	○	—	—	○	Sampel stereo dari ensemble dawai skala besar dengan gema realistis. Cobalah menggabungkan Voice ini dengan piano dalam mode Ganda.
	Slow Strings	○	○	—	—	—	Suara ensemble dawai, dengan attack lambat. Cocok digunakan dalam mode Ganda dengan piano atau piano elektrik.
	Choir	○	○	—	—	○	Voice paduan-suara yang besar dan lapang. Sangat cocok untuk menciptakan harmoni yang kaya dalam karya yang lambat.

Grup Voice	Nama Voice	Pengambilan Sampel Stereo	Touch Sense (Sensitivitas Sentuh)	Pengambilan Sampel Pelepasan Kunci	VRM	Demo Voice	Deskripsi Voice
Strings	Slow Choir	○	○	—	—	—	Suara paduan-suara dengan attack lambat. Cocok digunakan dalam mode Ganda dengan piano atau piano elektrik.
	Mellow Strings	○	○	—	—	—	Ensembel dawai yang lembut. Nikmati karakter tonal yang berbeda dengan Strings.
	Synth Pad 1	—	○	—	—	○	Suara sintetiser yang hangat, lembut, dan lapang. Cocok untuk bagian sustain di latar belakang ensemble, atau untuk digunakan dalam mode ganda bersama piano atau piano elektrik.
	Synth Pad 2	—	○	—	—	—	Suara sintetiser seperti dawai dengan attack terlambat. Cocok digunakan dalam mode Ganda dengan piano atau piano elektrik yang bernada jelas.
	Synth Pad 3	○	○	—	—	—	Suara sintetiser yang unik dan lapang. Cocok untuk memainkan musik lambat atau untuk digunakan dalam mode ganda bersama piano atau piano elektrik.
Bass	Acoustic Bass	—	○	—	—	○	Suara bass tegak yang dipetik dengan jari. Sering digunakan dalam musik jazz dan Latin.
	Bass & Cymbal	—	○	—	—	—	Suara cymbal dilapiskan pada bass. Efektif bila digunakan untuk not jazz walking-bass.
	Electric Bass	—	○	—	—	○	Suara bass elektrik. Sering digunakan dalam musik jazz, rock, dan pop.
	Fretless Bass	—	○	—	—	○	Suara bass tanpa fret. Cocok untuk gaya-gaya seperti jazz dan fusion.
	Vintage Bass	—	○	—	—	—	Jenis bass elektrik yang berbeda dengan suara yang kaya.
Others	Harpsichord 8'	○	—	○	—	● ⁽⁴⁾	Suara instrumen yang sering digunakan dalam musik Baroque. Variasi dalam memainkan sentuhan tidak akan memengaruhi volume, dan suara karakteristik akan terdengar bila Anda melepaskan kunci.
	Harpsi. 8'+4'	○	—	○	—	—	Suara kecapi dengan tambahan oktaf lebih tinggi. Menghasilkan suara yang lebih brilian.
	Harp	—	○	—	—	○	Suara ini adalah sampel dari harpa besar. Suara ini, dengan attack jelas, cocok untuk memainkan frasa yang indah.
	Vibraphone	○	○	—	—	○	Suara Vibraphone, dengan sampel stereo. Suaranya yang lapang dan jelas cocok untuk musik pop.
	Marimba	○	○	—	—	—	Suara marimba dengan sampel stereo agar terasa lapang dan nyata.
	Celesta	○	○	—	—	—	Suara celesta (instrumen perkusi yang menggunakan palu untuk memukul batangan logam yang akan menghasilkan bunyi). Instrumen ini sangat dikenal kehadirannya dalam "Dance of the Sugar-plum Fairies" dari "Nutcracker Suite" karya Tchaikovsky.
	Nylon Guitar	○	○	—	—	○	Suara gitar senar nilon bersampel stereo dengan realitas alami. Cocok untuk gaya musik apa saja.
	Steel Guitar	—	○	—	—	—	Suara gitar dawai baja yang jelas. Cocok untuk musik pop.
Scat	—	○	—	—	—	Anda dapat menikmati "scatting" jazz dengan Voice ini. Bergantung pada seberapa keras dan rentang not apa yang Anda mainkan, maka akan dihasilkan suara berbeda.	
XG	—	—	○	—	—	○	Untuk mengetahui detail tentang XG Voices (Voice XG), lihat "Daftar XG Voice" dalam Daftar Data tersendiri.

VRM

Simulasi suara resonansi dawai dengan pemodelan fisik bila pedal damper atau kunci ditekan.

Pengambilan Sampel Pelepasan Kunci

Sampel berisik sangat halus yang dihasilkan saat kunci dilepas.

	Grup Voice	Nama Voice	Judul	Pengarang
● ⁽¹⁾	Piano	CFX Grand	Impromptu No.1 op.29	F. F. Chopin
		(Binaural CFX Grand)		
● ⁽²⁾		Bösendorfer	Mädchen Wunsch (6 Chants polonaise S.480 R.145)	
● ⁽³⁾		Upright Piano	Sonatine F dur Anh5(2) 1st mov.	L. v. Beethoven
● ⁽⁴⁾	Others	Harpsichord 8'	Concerto a cembalo obbligato, 2 violini, viola e continuo No.7, BWV.1058	J. S. Bach

Demo Voice dengan (●) yang tercantum di atas adalah cuplikan singkat yang diaransemen ulang dari komposisi aslinya. Lagu Demo lainnya merupakan orisinal Yamaha (© Yamaha Corporation).

CLP-675, CLP-645, CLP-635, CLP-665GP

Grup Voice	Nama Voice	Pengambilan Sampel Stereo	Touch Sense (Sensitivitas Sentuh)	Pengambilan Sampel Pelepasan Kunci	VRM	Demo Voice	Deskripsi Voice
Piano	CFX Grand	○	○	○	○	● ⁽¹⁾	Suara concert grand piano CFX Yamaha dengan rentang dinamis yang lebar untuk kontrol ekspresi maksimal. Cocok untuk memainkan segala gaya dan genre musik.
	(Binaural CFX Grand)	○	○	—	○		Suara concert grand piano CFX Yamaha memiliki sampel dari Binaural Sampling; suatu metode yang dioptimalkan untuk penggunaan headphone. Mendengarkan suara dengan efek ini melalui headphone memberikan kesan sedang tenggelam dalam suara, seakan suara tersebut sungguh muncul dari piano. Voice ini dipilih secara otomatis ketika headphone terhubung.
	Bösendorfer	○	○	○	○	● ⁽²⁾	Suara concert grand piano Bösendorfer Imperial buatan Wina yang terkenal. Suaranya yang lapang mencerminkan ukuran instrumen dan cocok untuk mengekspresikan kelembutan dalam gubahan.
	Upright Piano	○	○	—	○	● ⁽³⁾	Suara yang sampelnya diambil dari piano biasa, Yamaha SU7. Nikmati karakter tonal unik dan rasa yang lebih ringan serta kasual.
	Bright Grand	○	○	○	○	○	Suara piano yang jelas. Cocok untuk ekspresi yang jelas dan "membelah" instrumen lain dalam sebuah ensemble.
	Mellow Grand	○	○	○	○	—	Suara piano yang lembut. Cocok untuk musik yang tenang dan lambat.
	Warm Grand	○	○	—	○	—	Suara piano yang hangat dan lembut. Cocok untuk musik santai.
	Pop Grand	○	○	○	○	—	Suara piano yang sedikit lebih jelas. Cocok untuk gaya pop.
	Jazz Grand	○	○	—	○	—	Suara piano dengan karakter tonal yang unik. Cocok untuk gaya jazz.
	Rock Grand	○	○	○	○	—	Piano bersuara jelas. Cocok untuk gaya rock.
	HonkyTonk Pf	○	○	—	○	—	Piano bergaya kelas-bawah. Nikmati karakter tonal yang sangat berbeda dengan grand piano.
E.Piano	Stage E.Piano	—	○	○	—	○	Suara piano elektrik yang menggunakan "gigi" logam ketukan palu. Terdengar lembut bila dimainkan pelan, dan terdengar agresif bila dimainkan keras.
	DX E.Piano	—	○	—	—	○	Suara piano elektronik yang dibuat oleh sintetiser FM. Nada akan berubah saat Anda memvariasikan sentuhan permainan. Cocok untuk musik pop.
	Vintage EP	—	○	○	—	○	Jenis suara piano elektrik yang berbeda dengan Stage E.piano. Banyak digunakan dalam musik rock dan pop.
	Soft EP	—	○	○	—	—	Piano elektrik dengan efek panning karakteristik. Cocok untuk memainkan balada yang tenang.
	Phaser EP	—	○	○	—	—	Efek phaser berbeda membuatnya cocok untuk gaya fusion.
	DX Bright	—	○	—	—	—	Variasi suara piano elektronik yang dibuat oleh sintetiser FM. Karakter suara yang jelas dan gemerlap memperkaya musik.
	Tremolo Vintage	—	○	○	—	—	Disertai tremolo, cocok untuk Vintage EP. Sering digunakan dalam musik rock.
Organ	OrganPrincipal	○	—	—	—	● ⁽⁴⁾	Voice ini menyajikan kombinasi pipa (8'+4'+2') dari organ utama (instrumen brass). Cocok untuk musik gereja Baroque.
	Organ Tutti	○	—	—	—	○	Voice ini menyajikan penggandeng penuh dari organ pipa, terkenal untuk suara yang digunakan dalam Toccata dan Fugue oleh Bach.
	Jazz Organ 1	—	—	—	—	○	Suara organ listrik jenis "tonewheel". Sampelnya dibuat dengan efek Rotary SP, kecepatan rotasinya lambat. Sering terdengar dalam idiom jazz dan rock.
	Jazz Organ 2	—	—	—	—	—	Jenis suara organ elektrik yang sama dengan Jazz Organ 1. Sampelnya dibuat dengan kecepatan rotasi yang cepat dari efek speaker berputar. Pindah-pindahkan Voice antara Jazz Organ 1 dan Jazz Organ 2 untuk menambahkan variasi pada permainan Anda.
	Mellow Organ	—	—	—	—	—	Suara organ elektrik yang lembut. Cocok untuk lagu yang lebih tenang.
Strings	Strings	○	○	—	—	○	Sampel stereo dari ensemble dawai skala besar dengan gema realistis. Cobalah menggabungkan Voice ini dengan piano dalam mode Ganda.
	Slow Strings	○	○	—	—	—	Suara ensemble dawai, dengan attack lambat. Cocok digunakan dalam mode Ganda dengan piano atau piano elektrik.
	Choir	—	○	—	—	○	Voice paduan-suara yang besar dan lapang. Sangat cocok untuk menciptakan harmoni yang kaya dalam karya yang lambat.
	Slow Choir	—	○	—	—	—	Suara paduan-suara dengan attack lambat. Cocok digunakan dalam mode Ganda dengan piano atau piano elektrik.
	Synth Pad	—	○	○	—	○	Suara sintetiser yang hangat, lembut, dan lapang. Cocok untuk bagian sustain di latar belakang ensemble, atau untuk digunakan dalam mode ganda bersama piano atau piano elektrik.
Bass	Acoustic Bass	—	○	—	—	○	Suara bass tegak yang dipetik dengan jari. Sering digunakan dalam musik jazz dan Latin.
	Bass & Cymbal	—	○	—	—	—	Suara cymbal dilapiskan pada bass. Efektif bila digunakan untuk not jazz walking-bass.
	Electric Bass	—	○	—	—	○	Suara bass elektrik. Sering digunakan dalam musik jazz, rock, dan pop.
	Fretless Bass	—	○	—	—	○	Suara bass tanpa fret. Cocok untuk gaya-gaya seperti jazz dan fusion.
Others	Harpsichord 8'	○	—	○	—	● ⁽⁵⁾	Suara instrumen yang sering digunakan dalam musik Baroque. Variasi dalam memainkan sentuhan tidak akan memengaruhi volume, dan suara karakteristik akan terdengar bila Anda melepaskan kunci.
	Harpsi. 8'+4'	○	—	○	—	—	Suara kecapi dengan tambahan oktaf lebih tinggi. Menghasilkan suara yang lebih brilian.

Grup Voice	Nama Voice	Pengambilan Sampel Stereo	Touch Sense (Sensitivitas Sentuh)	Pengambilan Sampel Pelepasan Kunci	VRM	Demo Voice	Deskripsi Voice
Others	Vibraphone	○	○	—	—	○	Suara Vibraphone, dengan sampel stereo. Suaranya yang lapang dan jelas cocok untuk musik pop.
	Nylon Guitar	○	○	—	—	○	Suara gitar senar nilon bersampel stereo dengan realitas alami. Cocok untuk gaya musik apa saja.
	Steel Guitar	—	○	—	—	—	Suara gitar dawai baja yang jelas. Cocok untuk musik pop.

VRM

Simulasi suara resonansi dawai dengan pemodelan fisik bila pedal damper atau kunci ditekan.

Pengambilan Sampel Pelepasan Kunci

Sampel berisik sangat halus yang dihasilkan saat kunci dilepas.

	Grup suara	Nama suara	Judul	Pengarang
●(1)	Piano	CFX Grand	Impromptu No.1 op.29	F. F. Chopin
		(Binaural CFX Grand)		
●(2)		Bösendorfer	Mädchen Wunsch (6 Chants polonaise S.480 R.145)	F. Liszt / F. F. Chopin
●(3)		Upright Piano	Sonatine F dur Anh5(2) 1st mov.	L. v. Beethoven
●(4)	Organ	Organ Principal	Herr Christ, der ein'ge Gottes-Sohn, BWV.601	J. S. Bach
●(5)	Others	Harpsichord8'	Concerto a cembalo obbligato, 2 violini, viola e continuo No.7, BWV.1058	J. S. Bach

Demo Voice dengan (●) yang tercantum di atas adalah cuplikan singkat yang diaransemen ulang dari komposisi aslinya. Lagu Demo lainnya merupakan orisinal Yamaha (©2016 Yamaha Corporation).

Daftar Lagu

50 Classics (50 Musik Klasik)

No.	Judul Lagu	Pengarang
Aransemen		
1	Canon D dur	J. Pachelbel
2	Air On the G String	J. S. Bach
3	Jesus, Joy of Man's Desiring	J. S. Bach
4	Twinkle, Twinkle, Little Star	Traditional
5	Piano Sonate op.31-2 "Tempest" 3rd mov.	L. v. Beethoven
6	Ode to Joy	L. v. Beethoven
7	Wiegenlied op.98-2	F. P. Schubert
8	Grande Valse Brillante	F. F. Chopin
9	Polonaise op.53 "Héroïque"	F. F. Chopin
10	La Campanella	F. Liszt
11	Salut d'amour op.12	E. Elgar
12	From the New World	A. Dvořák
13	Sicilienne	G. U. Fauré
14	Clair de lune	C. A. Debussy
15	Jupiter (The Planets)	G. Holst
Duet		
16	Menuett (Eine kleine Nachtmusik K.525)	W. A. Mozart
17	Menuett G dur	L. v. Beethoven
18	Marcia alla Turca	L. v. Beethoven
19	Piano Concerto No.1 op.11 2nd mov.	F. F. Chopin
20	The Nutcracker Medley	P. I. Tchaikovsky
Komposisi Asli		
21	Prelude (Wohlt temperierte Klavier I No.1)	J. S. Bach
22	Menuett G dur BWV Anh.114	J. S. Bach
23	Piano Sonate No.15 K.545 1st mov.	W. A. Mozart
24	Turkish March	W. A. Mozart
25	Piano Sonate op.13 "Pathétique" 2nd mov.	L. v. Beethoven
26	Für Elise	L. v. Beethoven
27	Piano Sonate op.27-2 "Mondschein" 1st mov.	L. v. Beethoven
28	Impromptu op.90-2	F. P. Schubert
29	Frühlingslied op.62-6	J. L. F. Mendelssohn
30	Fantaisie-Impromptu	F. F. Chopin
31	Etude op.10-3 "Chanson de l'adieu"	F. F. Chopin
32	Etude op.10-12 "Revolutionary"	F. F. Chopin
33	Valse op.64-1 "Petit chien"	F. F. Chopin
34	Nocturne op.9-2	F. F. Chopin
35	Nocturne KK4a-16/BI 49 [Posth.]	F. F. Chopin
36	Träumerei	R. Schumann
37	Barcarolle	P. I. Tchaikovsky
38	La prière d'une Vierge	T. Badarzewska
39	Liebesträume No.3	F. Liszt
40	Blumenlied	G. Lange
41	Humoresque	A. Dvořák
42	Arietta	E. H. Grieg
43	Tango (España)	I. Albéniz
44	The Entertainer	S. Joplin
45	Maple Leaf Rag	S. Joplin
46	La Fille aux Cheveux de Lin	C. A. Debussy
47	Arabesque No.1	C. A. Debussy
48	Cakewalk	C. A. Debussy
49	Je te veux	E. Satie
50	Gymnopédies No.1	E. Satie

Lagu Pelajaran

Judul Album	No./Judul Lagu	Pengarang
Vorschule im Klavierspiel op.101	1-106	F. Beyer
25 Etudes faciles et progressives op.100	1	La candeur
	2	Arabesque
	3	Pastorale
	4	Petite réunion
	5	Innocence
	6	Progrès
	7	Courant limpide
	8	La gracieuse
	9	La chasse
	10	Tendre fleur
	11	La bergeronnette
	12	Adieu
	13	Consolation
	14	La styrienne
	15	Ballade
	16	Douce plainte
	17	Babillarde
	18	Inquiétude
	19	Ave Maria
	20	Tarentelle
	21	Harmonie des anges
	22	Barcarolle
	23	Retour
	24	L'hirondelle
	25	La chevaleresque
100 Übungsstücke op.139	1-100	C. Czerny
30 Etudes de mécanisme op.849	1-30	C. Czerny
The Virtuoso Pianist	1-20 1-Variation. 1-22	C-L. Hanon

Tentang Lagu Duet

Lagu yang tercantum di bawah ini adalah lagu duet.

- No. 16-20 dari "50 Classics" (50 Musik Klasik)
- No. 1-11 Vorschule im Klavierspiel op.101 dari "Lagu Pelajaran" sekaligus 32-34, 41-44, 63-64, dan 86-87

Bagian tangan kanan merupakan tangan kanan pemain pertama, bagian tangan kiri merupakan tangan kiri pemain pertama, dan bagian Tambahan merupakan kedua tangan pemain kedua.

Daftar Irama

Kategori	No.	Nama
Pops&Rock	1	8Beat
	2	16Beat
	3	Shuffle1
	4	Shuffle2
	5	Shuffle3
	6	8BeatBallad
	7	6-8SlowRock
Jazz	8	Swing
	9	SwingFast
	10	Five-Four
	11	JazzWaltz
Latin	12	Samba
	13	BossaNova
	14	Rumba
	15	Salsa
	16	Tango
Kids&Holiday	17	2-4Kids
	18	6-8March
	19	ChristmasSwing
	20	Christmas3-4

Daftar Pesan

Beberapa pesan tetap terbuka. Dalam hal ini, tekan tombol [EXIT] untuk menutup tampilan pesan.

Pesan	Arti
Access error	Operasi telah gagal. Sebab-sebab berikut bisa dipertimbangkan. Jika bukan karena yang berikut ini, berarti file tersebut mungkin rusak. <ul style="list-style-type: none"> • Operasi file salah. Ikuti instruksi dalam "Menangani File Lagu" (halaman 63) atau "Backup"/ "Pemulihan" (halaman 100 – 101). • Memori flash USB yang dihubungkan tidak kompatibel dengan instrumen ini. Untuk informasi tentang flash USB yang kompatibel, lihat halaman 72. • Anda mencoba mengakses Lagu terproteksi yang rusak.
Bluetooth pairing...	Instrumen dalam keadaan siaga untuk pemasangan <i>Bluetooth</i> . Lihat instruksi di halaman 81.
Cannot be executed	Operasi telah gagal. Sebab-sebab berikut bisa dipertimbangkan. Atasi sebabnya dan coba lagi. <ul style="list-style-type: none"> • Operasi file yang Anda coba tidak dapat dilakukan pada Lagu Preset atau Lagu Audio. Untuk informasi tentang keterbatasan penanganan file Lagu, lihat halaman 63. • Operasi file Lagu tidak dapat dilakukan pada file Lagu kosong (halaman 53) atau NoSong. NoSong: Ini ditampilkan bila Anda memilih folder yang tidak berisi Lagu.
Change to Current Tempo	Pesan ini menunjukkan bahwa Anda sedang menerapkan tempo saat ini ke Lagu yang dipilih.
Change to Current Voice	Pesan ini menunjukkan bahwa Anda sedang mengubah Suara Lagu dengan Suara saat ini.
Completed	Pesan ini menunjukkan bahwa operasi telah selesai. Lanjutkan ke langkah berikutnya.
Completed Restart now	Pemulihan selesai. Instrumen secara otomatis dinyalakan lagi.
Convert canceled	Pesan ini muncul bila operasi konversi dibatalkan.
Convert completed to USB/ USERFILES/	Pesan ini muncul bila operasi konversi ke folder "USER FILES" pada flash USB telah selesai.
Convert to Audio	Pesan ini muncul selama operasi konversi.
Copy completed to USB/ USERFILES/	Pesan ini muncul bila operasi penyalinan ke folder "USER FILES" pada flash USB telah selesai.
Copy completed to User	Pesan ini muncul bila operasi penyalinan ke folder "User" pada instrumen ini telah selesai.
Device busy	Operasi, seperti konversi ke Lagu Audio atau playback/perekaman Lagu Audio, telah gagal. Pesan ini muncul bila Anda mencoba menggunakan flash drive USB yang digunakan untuk mengulang operasi perekaman/penghapusan. Jalankan operasi Format setelah memastikan tidak ada data penting dalam flash drive USB (halaman 98), dan coba lagi.
Device removed	Pesan ini muncul bila flash drive USB telah dilepas dari instrumen.
Duplicate name	Pesan ini menunjukkan bahwa sudah ada nama yang sama. Ganti nama file tersebut (halaman 68).
Executing	Instrumen sedang menjalankan operasi. Tunggu hingga pesan menghilang, kemudian lanjutkan ke langkah berikutnya.
Factory set executing Memory Song excluded	Pengaturan default (selain Lagu dalam "User") telah dipulihkan (halaman 101). Pesan ini juga muncul jika Anda menekan dan menahan kunci C7 dan menyalakan instrumen.
FactorySet Completed Restart	Pengaturan ke nilai pabrik selesai. Instrumen dinyalakan kembali.
Incompatible device	Pesan ini muncul bila flash drive USB yang tidak kompatibel telah dihubungkan. Gunakan perangkat yang kompatibilitasnya telah dikonfirmasi oleh Yamaha (halaman 72).
Internal hardware error	Terjadi kegagalan fungsi dalam instrumen. Hubungi dealer atau distributor resmi Yamaha yang terdekat dengan Anda.
Last power off invalid Checking memory	Pesan ini muncul bila instrumen dinyalakan setelah mematkannya saat menangani sebuah file Lagu (halaman 63) atau menyimpan file cadangan (halaman 100). Memori internal sedang diperiksa saat pesan ini muncul. Jika pengaturan internal rusak, maka akan dikembalikan ke pengaturan default. Jika Lagu di folder "User" (Pengguna) rusak, maka lagu tersebut akan dihapus.
Maximum no. of devices exceeded	Jumlah perangkat melebihi batas. Hingga dua perangkat USB dapat dihubungkan secara bersamaan. Untuk detailnya, lihat halaman 72.
Memory full	Karena kapasitas dan jumlah file dalam folder "User" (Pengguna)/flash drive USB sudah penuh, maka operasi tidak dapat diselesaikan. Hapus sebagian Lagu dalam folder "User" (Pengguna)/flash drive USB atau pindahkan beberapa Lagu ke flash drive USB yang lain, dan coba lagi.
Move completed to USB/ USERFILES/	Pesan ini muncul bila operasi memindahkan ke folder "USER FILES" pada flash drive USB telah selesai.
Move completed to User	Pesan ini muncul bila operasi pemindahan ke folder "User" pada instrumen ini telah selesai.

Pesan	Arti
No device	Flash drive USB belum dihubungkan ke instrumen saat Anda mencoba melakukan operasi yang berkaitan dengan perangkat. Hubungkan perangkat dan coba lagi.
No response from USB device	Instrumen tidak dapat berkomunikasi dengan perangkat USB yang dihubungkan. Ulangi penyambungan (halaman 72). Jika Anda tetap melihat pesan ini, perangkat USB mungkin rusak.
Notice: Protected Song	Pesan ini muncul bila Anda mencoba menangani Lagu Terproteksi. Untuk informasi tentang keterbatasan operasi file, lihat halaman 63.
Please wait	Instrumen sedang memproses data. Tunggu hingga pesan menghilang, kemudian lanjutkan ke langkah berikutnya.
Protected device	Pesan ini muncul bila Anda mencoba suatu operasi file (halaman 63), merekam permainan Anda, atau menyimpan data pada flash drive USB yang hanya bisa dibaca. Batalkan pengaturan hanya-baca, jika memungkinkan, dan coba lagi. Jika Anda tetap melihat pesan ini, berarti flash drive USB diproteksi secara internal (seperti halnya data musik yang tersedia secara komersial). Anda tidak dapat melakukan operasi file atau merekam permainan ke perangkat tersebut.
Protected Song	Anda mencoba operasi file pada Lagu Terproteksi atau file hanya-baca. Jenis data demikian memiliki keterbatasan penanganan (halaman 63), dan tidak dapat digunakan untuk pengeditan (halaman 59). Gunakan file hanya-baca setelah membatalkan pengaturan hanya-baca.
Remaining space on drive is low	Karena ruang yang tersisa di folder "User" (Pengguna)/flash drive USB tinggal sedikit, hapuslah file yang tidak perlu (halaman 65) sebelum merekam.
Same file name exists	Pesan ini muncul untuk meminta Anda mengonfirmasi apakah akan menimpa atau tidak saat menjalankan operasi Copy/Move/MIDI to Audio (Salin/Pindah/MIDI ke Audio).
Song error	Pesan ini muncul jika ditemukan masalah pada data Lagu bila Anda memilih Lagu atau saat Lagu sedang dimainkan. Dalam hal ini, pilih kembali Lagu tersebut dan coba lagi memainkannya. Jika pesan tetap muncul, berarti data Lagu telah rusak.
Song too large	Ukuran data Lagu (MIDI/Audio) melebihi batas. Sebab-sebab berikut bisa dipertimbangkan. <ul style="list-style-type: none"> • Ukuran Lagu yang Anda coba mainkan melebihi batas. Batas playback sekitar 500 KB (MIDI), 80 menit (Audio). • Ukuran Lagu melebihi batas selama perekaman. Batas perekaman sekitar 500 KB (MIDI), 80 menit (Audio). Perekaman akan berakhir secara otomatis dan data yang telah direkam sebelum berakhir akan disimpan. • Ukuran Lagu melebihi batas selama konversi Lagu MIDI ke Lagu Audio. Batasnya adalah 80 menit (Audio).
System limit	Pesan ini muncul bila jumlah file melebihi batas sistem. Jumlah file dan folder maksimal yang dapat disimpan dalam sebuah folder adalah 250. Coba lagi setelah menghapus/memindah file yang tidak perlu.
This data format is not supported	Pesan ini muncul bila Anda mencoba untuk memuat Lagu dengan format yang tidak didukung ke instrumen. Lihat halaman 39 tentang format Lagu yang didukung.
Unformatted device	Pesan ini muncul bila Anda mencoba menggunakan flash drive USB yang belum diformat. Formatlah (halaman 98), dan coba lagi.
Unsupported device	Pesan ini muncul bila flash drive USB yang tidak didukung telah dihubungkan. Gunakan perangkat yang kompatibilitasnya telah dikonfirmasi oleh Yamaha (halaman 72).
USB device overcurrent error	Komunikasi perangkat USB telah terputus karena lonjakan listrik yang tidak normal pada perangkat. Lepaskan perangkat USB dari terminal USB [TO DEVICE] dan putar sakelar [Φ] (Siaga/Aktif) pada instrumen ke siaga dan nyalakan lagi.
USB Hub hierarchical error	Hub USB dihubungkan dalam dua lapis. Penggunaan hub USB dibatasi satu lapis.
USB power consumption exceeded	Hub USB yang menggunakan daya sendiri biasanya direkomendasikan. Bila pesan ini muncul, gunakan hub USB dengan pasokan daya sendiri (dengan sumber daya sendiri) dan nyalakan perangkat, atau gunakan perangkat yang kompatibilitasnya telah dikonfirmasi oleh Yamaha (halaman 72).
Wrong device	Operasi file tidak dapat dilakukan pada flash drive USB yang dihubungkan. Sebab-sebab berikut bisa dipertimbangkan. <ul style="list-style-type: none"> • Flash drive USB belum diformat. Formatlah (halaman 98), dan coba lagi. • The number of files exceeds the system limit. Jumlah file dan folder maksimal yang dapat disimpan dalam sebuah folder adalah 250. Coba lagi setelah menghapus/memindah file yang tidak perlu.
Wrong name	Nama Lagu tidak sesuai. Pesan ini muncul selama operasi "Mengganti nama file" (halaman 68) karena sebab-sebab berikut. Ganti nama Lagu dengan benar. <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada karakter yang dimasukkan. • Anda menggunakan tanda titik atau spasi pada awal/akhir nama Lagu.

Pemecahan Masalah

Bila pesan ditampilkan, lihat “Daftar Pesan” (halaman 108) untuk bantuan memecahkan masalah.

Masalah	Kemungkinan Penyebab dan Solusi
Instrumen tidak mau dinyalakan.	Steker instrumen belum ditancapkan dengan benar. Tancapkan steker betina dengan erat ke soket di instrumen, dan tancapkan steker jantan ke stopkontak AC yang sesuai (halaman 14).
Terdengar bunyi klik atau pop bila instrumen dinyalakan atau dimatikan.	Hal ini normal bila arus listrik sedang mengalir ke instrumen.
Instrumen dimatikan secara otomatis.	Hal ini normal dan karena fungsi Mati Otomatis. Jika perlu, atur parameter fungsi Mati Otomatis (halaman 99).
Pesan “USB device overcurrent error” (Kesalahan kelebihan arus pada perangkat USB) akan ditampilkan dan perangkat USB tidak merespons.	Komunikasi dengan perangkat USB telah diputus karena kelebihan arus pada perangkat USB. Lepaskan perangkat dari terminal USB [TO DEVICE], kemudian nyalakan instrumen.
Terdengar berisik dari speaker atau headphone.	Berisik tersebut mungkin akibat interferensi yang disebabkan oleh penggunaan telepon seluler di dekat instrumen. Matikan telepon seluler, atau gunakan jauh dari instrumen.
Derau akan terdengar dari speaker atau headphone instrumen saat Anda menggunakan instrumen bersama perangkat pintar Anda, misalnya iPhone/iPad.	Jika Anda menggunakan instrumen bersama dengan perangkat pintar, kami sarankan Anda mengaktifkan “Airplane Mode” (Mode Pesawat) pada perangkat tersebut, kemudian mengaktifkan pengaturan Wi-Fi/Bluetooth pada perangkat tersebut guna menghindari derau akibat komunikasi.
Volume keseluruhan pelan, atau tidak terdengar suara.	Master Volume (Volume Master) diatur terlalu rendah; aturlah ke tingkat yang sesuai menggunakan slider [MASTER VOLUME] (halaman 19).
	Tingkat volume untuk permainan keyboard diatur terlalu rendah. Sesuaikan keseimbangan volume untuk menambah volume keyboard melalui tampilan menu “Song” (Lagu): “Volume” → “Song - Keyboard” (Lagu - Keyboard) (halaman 48.)
	Headphone akan terhubung bila pengaturan Speaker adalah “Normal” (halaman 98). Lepaskan steker headphone.
	Pengaturan Speaker adalah “Off” (Nonaktif). Aturlah Speaker ke “Normal” melalui tampilan menu “System” (Sistem): “Utility” (Utilitas) → “Speaker” (halaman 98).
	Local Control (Kontrol Lokal) adalah “Off” (Nonaktif). Aturlah Local Control (Kontrol Lokal) ke “On” (Aktif) melalui tampilan menu “System” (Sistem): “MIDI” → “Local Control” (Kontrol Lokal) (halaman 97.)
	“Expression” (Ekspresi) ditetapkan ke pedal kanan atau pedal AUX (CLP-685). Tetapkan fungsi apa saja selain “Expression” (Ekspresi) ke pedal (halaman 88) melalui tampilan menu “Voice”: “Pedal Assign” (Penetapan Pedal) → “Right” (Kanan) (halaman 88) atau tampilan menu “System” (Sistem): “Pedal” → “Aux Assign” (Penetapan Aux) (CLP-685) (halaman 96.)
Speaker tidak dimatikan bila sepasang headphone dihubungkan ke jack [PHONES].	Pengaturan Speaker adalah “On” (Aktif). Aturlah pengaturan speaker ke “Normal” melalui tampilan menu “System” (Sistem): “Utility” (Utilitas) → “Speaker” (halaman 98).
Pedal tidak berfungsi.	Kabel pedal mungkin tidak terpasang erat ke jack [PEDAL]. Pastikan memasukkan kabel pedal dengan maksimal hingga bagian logam pada steker kabel tidak terlihat lagi (halaman 115, 119, 121 atau 124).
(CLP-685) Pengaturan aktif/nonaktif untuk pedal yang terhubung ke jack AUX PEDAL ditukar.	Beberapa jenis pedal mungkin aktif dan nonaktif dengan cara kebalikannya. Aturlah parameter yang sesuai melalui tampilan menu “System” (Sistem): “Pedal” → “Aux Polarity” (Polaritas Aux) (halaman 96.)
Volume keyboard lebih rendah daripada volume playback Lagu.	Tingkat volume untuk permainan keyboard diatur terlalu rendah. Sesuaikan keseimbangan volume untuk menambah volume keyboard melalui tampilan menu “Song” (Lagu): “Volume” → “Song - Keyboard” (Lagu - Keyboard) (halaman 48.)
Tombol-tombol tidak merespons.	Saat Anda menggunakan sebuah fungsi, sebagian tombol yang tidak digunakan untuk fungsi itu akan dinonaktifkan. Jika sedang memainkan Lagu, hentikan playback. Jika tidak, tekan tombol [EXIT] untuk kembali ke tampilan Voice (Suara) atau Song (Lagu), kemudian lakukan operasi yang diinginkan.
Not yang lebih tinggi atau lebih rendah tidak berbunyi dengan benar saat dilakukan pengaturan transposisi atau oktaf.	Instrumen ini dapat mencakup rentang C-2 – G8 bila Anda mengatur transposisi atau oktaf. Jika memainkan not yang lebih rendah daripada C-2, bunyinya akan berpindah satu oktaf lebih tinggi. Jika memainkan not yang lebih tinggi daripada G8, bunyinya akan berpindah satu oktaf lebih rendah.
Permainan dalam mode Ganda/Pisah/Duet tidak direkam, atau data bagian tiba-tiba hilang.	Perpindahan ke mode Ganda/Pisah/Duet di pertengahan Lagu tidak akan direkam. Selain itu, bagian rekaman untuk Voice 2 (mode Ganda) atau Voice tangan kiri (mode Pisah/Duet) secara otomatis akan ditetapkan (halaman 55). Jika bagian yang ditetapkan sudah berisi data, data tersebut akan ditimpa dan dihapus bila Anda merekam.
Bergantung pada Voice yang dipilih, suara keyboard dalam mode Duet dapat dikeluarkan hanya dari satu speaker.	Hal tersebut karena pengaturan pan default berbeda-beda, tergantung pada Voice. Ubah pengaturan dari menu “Voice” → “Voice Edit” → “Voice name” (nama Voice) → “Pan” (halaman 87).

Masalah	Kemungkinan Penyebab dan Solusi
Judul Lagu tidak benar.	Pengaturan "Language" (Bahasa) mungkin berbeda dengan yang dipilih bila Anda menamai Lagu tersebut. Juga, jika Lagu direkam pada instrumen lain, judulnya mungkin akan ditampilkan tidak benar. Aturlah parameter "Language" (Bahasa) (halaman 99) melalui tampilan menu "System" (Sistem): "Utility" (Utilitas) → "Language" (Bahasa) → "Song" (Lagu) untuk mengubah pengaturan. Walau demikian, jika Lagu direkam pada instrumen lain, mengubah pengaturan parameter "Language" (Bahasa) mungkin tidak akan memecahkan masalah.
Tampilan Menu tidak dapat dipanggil.	Bila Lagu sedang dimainkan, tampilan Menu selain menu "Voice" dan menu "Song" (Lagu) tidak akan muncul. Hentikan Lagu dengan menekan tombol [▶/] (Main/Jeda). Juga, dalam mode siap merekam, hanya tampilan menu "Recording" (Perekaman) yang akan muncul.
Irama tidak dimulai.	Pengaturan "SynchStart" (Sinkronisasi Mulai) sedang aktif. Nonaktifkan "SynchStart" (Sinkronisasi Mulai) dalam tampilan menu "Metronome/Rhythm" (Metronom/Irama).
Konten Wireless LAN (LAN Nirkabel) tidak diperlihatkan dalam tampilan sekalipun adaptor LAN nirkabel USB telah dihubungkan.	Lepaskan adaptor LAN nirkabel USB dan hubungkan lagi.
Perangkat pintar yang dilengkapi <i>Bluetooth</i> tidak dapat dipasangkan atau dihubungkan ke instrumen.	Periksa apakah fungsi <i>Bluetooth</i> perangkat pintar telah diaktifkan atau belum. Untuk menghubungkan perangkat pintar dan instrumen melalui <i>Bluetooth</i> , kedua perangkat harus berfungsi.
	Perangkat pintar dan instrumen harus dipasangkan untuk saling terhubung melalui <i>Bluetooth</i> (halaman 81).
	Apabila ada perangkat (oven microwave, perangkat LAN nirkabel, dsb.) yang mengeluarkan sinyal dalam band frekuensi 2,4 GHz dalam jarak dekat, pindahkan instrumen menjauh dari perangkat yang mengeluarkan sinyal frekuensi radio tersebut.
Input suara melalui jack [AUX IN] atau <i>Bluetooth</i> terganggu.	Fungsi Noise Gate instrumen ini adalah memotong derau yang tidak diinginkan dari suara input. Walau demikian, hal ini dapat menyebabkan bunyi yang diinginkan juga terpotong, misalnya bunyi yang berangsur hilang pada piano. Hal tersebut normal terjadi dan bukan tanda malafungsi.

* Untuk informasi mengenai apakah fungsionalitas *Bluetooth* disertakan atau tidak, lihat halaman 131.

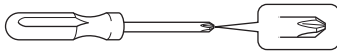
Merakit Clavinova

Tindakan Pencegahan Dalam Perakitan

⚠️ PERHATIAN

- Rakitlah unit pada lantai yang keras dengan ruang yang lega.
- Berhati-hatilah agar tidak bingung dengan semua bagiannya, dan pastikan memasang semua bagian dalam arah yang benar. Rakitlah unit sesuai dengan urutan yang diberikan di bawah ini.
- (CLP-685, CLP-675, CLP-645, CLP-635) Perakitan harus dilakukan setidaknya oleh dua orang.
- (CLP-665GP) Perakitan harus dilakukan oleh setidaknya empat 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 unit.
- Untuk membongkar unit, baliklah urutan perakitan yang diberikan di bawah ini. Jika tidak, mungkin saja terjadi kerusakan instrumen atau cedera diri.

Siapkan obeng kepala Phillips (+) dengan ukuran yang sesuai.



Merakit Clavinova

Halaman referensi	
CLP-685	halaman 113
CLP-675	halaman 117
CLP-645	halaman 120
CLP-635	halaman 120
CLP-665GP	halaman 123

Setelah menyelesaikan perakitan, periksalah yang berikut ini.

- Adakah bagian yang tertinggal?
Tinjau prosedur perakitan dan koreksi bila ada kesalahan.
- Apakah instrumen jauh dari pintu dan benda-benda yang dapat bergerak 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 penyesuainya agar terpasang kokoh di lantai.
- Apakah pedal dan kabel listriknya telah dimasukkan dengan erat ke soket?
Periksa sambungannya.

Memindahkan Instrumen Setelah Perakitan

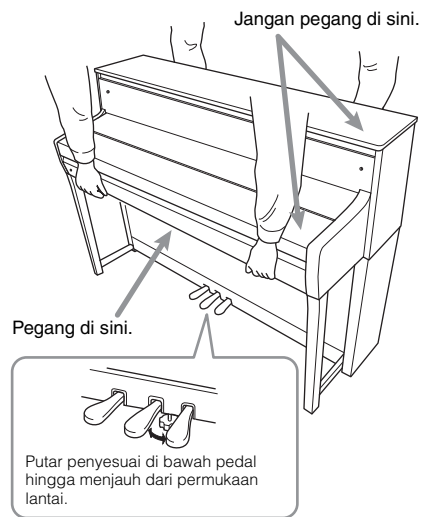
⚠️ PERHATIAN

- Saat memindah instrumen setelah perakitan, peganglah selalu bagian bawah unit utama.
- Jangan memegang penutup kunci atau bagian atas. Bila salah memegang dapat menyebabkan kerusakan pada instrumen atau mencederai diri.

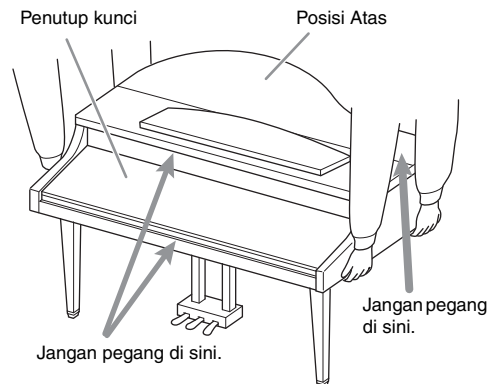
PEMBERITAHUAN

Putar penyesuai di bawah pedal hingga menjauh dari permukaan lantai. Persentuhan dengan penyesuai dapat mengakibatkan kerusakan pada permukaan lantai.

685 675 645 635 665GP



685 675 645 635 665GP



⚠️ PERHATIAN

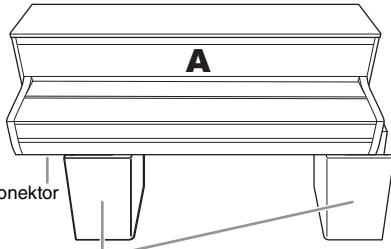
Jika unit berderik atau goyah saat Anda memainkan keyboard, lihatlah diagram perakitan dan kencangkan kembali semua sekrupnya.

Mengangkut

Jika Anda pindah ke lokasi lain, lihat "Mengangkut" pada halaman 125.

Perakitan CLP-685

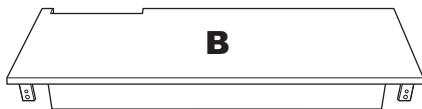
Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.



Panel konektor

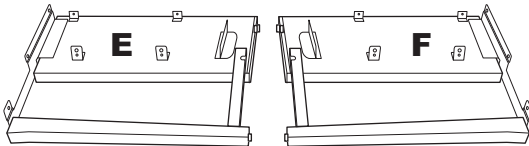
Bantalan styrofoam

Keluarkan bantalan styrofoam dari paket, posisikan di lantai, kemudian letakkan A di atasnya. Posisikan bantalan agar tidak menutupi panel konektor di bawah A.

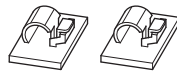


Kabel pedal yang telah dikemas ada di dalamnya

Pedal ditutup dengan penutup vinyl saat dikirim dari pabrik. Sebelum memulai perakitan, pastikan melepas penutup dari pedal damper.



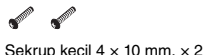
Sekrup kepala bulat 6 x 20 mm, x 4



Penahan kabel x 2



Sekrup kepala rata 6 x 20 mm, x 6



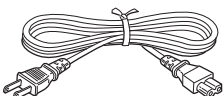
Sekrup kecil 4 x 10 mm, x 2



Sekrup kepala bulat 4 x 14 mm, x 10

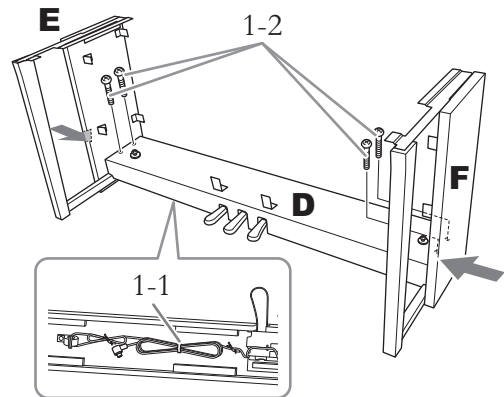


Gantungan headphone



Kabel listrik

1. Pasang E dan F ke D.

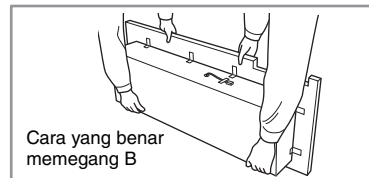


1-1. Lepaskan kawat pengikat dari kabel pedal yang dilipat.

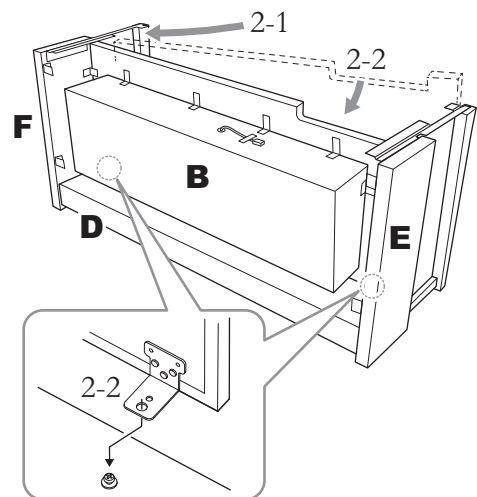
Jangan buang kawat pengikat, Anda akan memerlukannya nanti di langkah 6.

1-2. Sambil mendorong bagian bawah E dan F dari sisi luar, pasang erat D dengan empat sekrup kepala bulat 6 x 20 mm.

2. Pasang B.

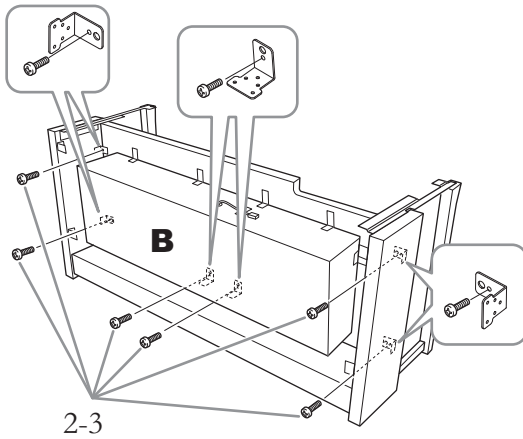


Cara yang benar memegang B



2-1. Masukkan B di antara E dan F seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.

2-2. Sejajarkan dan pasang B ke sisi depan D, E, dan F, kemudian sejajarkan lubang lebih besar pada braket B dengan sekrup pada D.

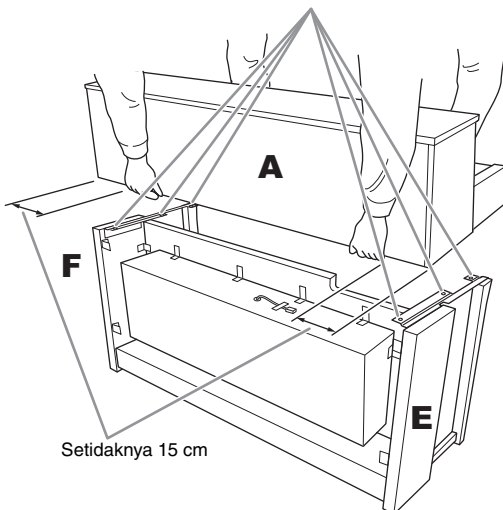


2-3. Pasang sementara dengan enam sekrup kepala bulat 4 × 14 mm. Masukkan keenam sekrup ke dalam lubang lebih kecil pada braket.

3. Pasang A.

Pastikan meletakkan tangan Anda setidaknya 15 cm dari ujung unit utama saat memosisikannya.

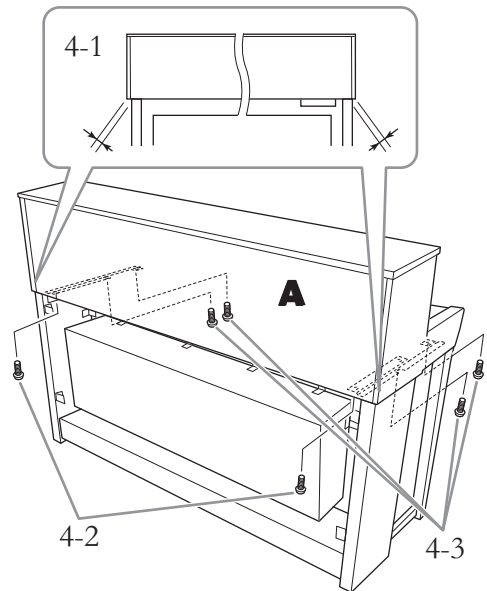
Sejajarkan lubang sekrup.



! PERHATIAN

- Berhati-hatilah jangan sampai menjatuhkan unit utama atau membuat jari Anda terjepit olehnya.
- Jangan memegang unit utama dalam posisi selain dari posisi yang ditetapkan di atas.

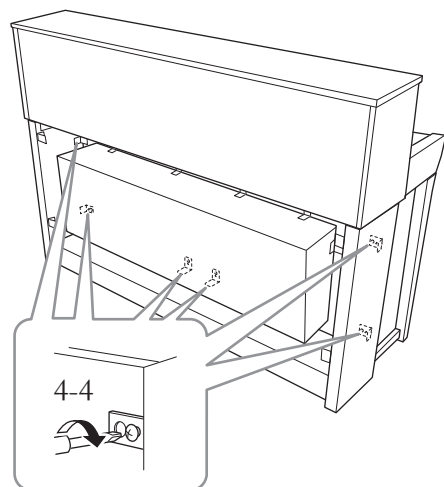
4. Pasang A.



4-1. Sesuaikan posisi A agar ujung kiri dan kanan A melewati E dan F secara seimbang bila dilihat dari depan.

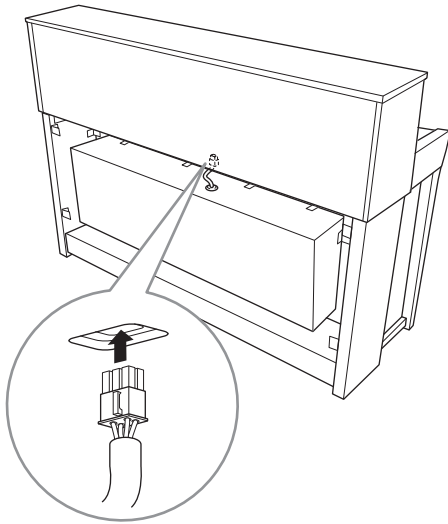
4-2. Pasang erat A menggunakan dua sekrup kepala rata 6 × 20 mm dari belakang.

4-3. Pasang erat A menggunakan empat sekrup kepala rata 6 × 20 mm dari depan.



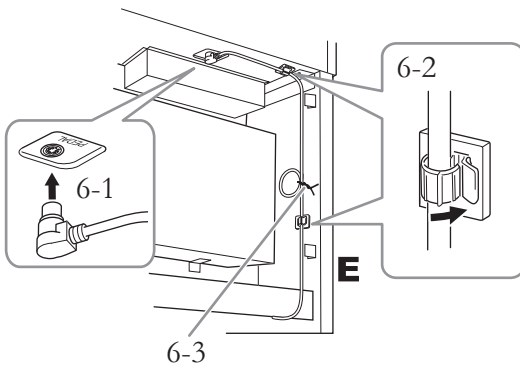
4-4. Eratkan sekrup dari bagian atas yang sebelumnya Anda pasang sementara di langkah 2-3 di atas (perakitan B).

5. Hubungkan kabel speaker.



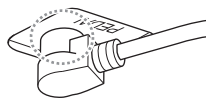
- 5-1. Lepaskan kawat pengikat kabel speaker.
 5-2. Masukkan steker kabel speaker ke dalam konektor sehingga tab mengarah ke depan bila dilihat dari belakang.

6. Hubungkan kabel pedal.



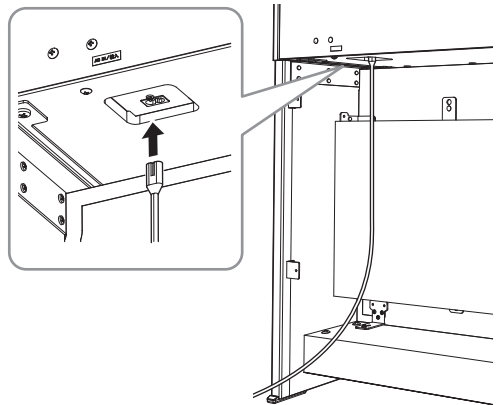
- 6-1. Masukkan steker kabel pedal ke konektor [PEDAL].

Masukkan kabel pedal dengan erat hingga bagian logam pada steker kabel tidak terlihat lagi. Jika tidak, pedal mungkin tidak berfungsi dengan benar.

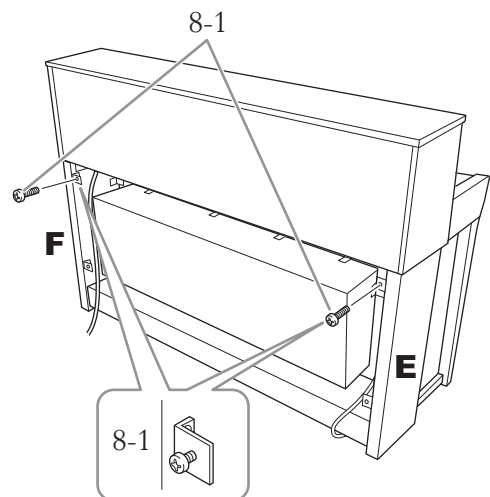


- 6-2. Pasang penahan kabel ke instrumen, kemudian jepit kabel ke penahannya. Pada saat ini, berhati-hatilah agar kabel pedal tidak longgar di antara steker dan penahan kabel.
 6-3. Gunakan kawat pengikat untuk mengikat kabel pedal.

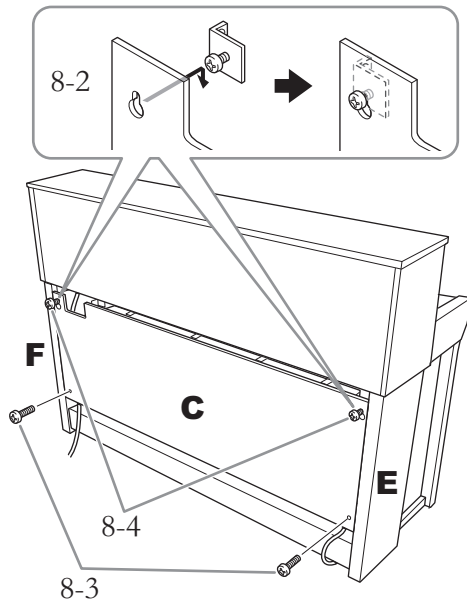
7. Masukkan steker kabel listrik ke konektor listrik [AC IN].



8. Pasang C.



- 8-1. Pasang sekrup kepala bulat 4 × 14 mm ke braket di sisi atas E dan F. Pastikan menyisakan sedikit celah dengan mengatatkan sekrup tidak sampai habis.



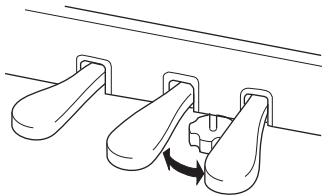
8-2. Kaitkan C dengan lubang pada sekrup yang telah dipasang di langkah 8-1.

8-3. Pasang erat bagian bawah C menggunakan dua sekrup kepala bulat 4 × 14 mm.

8-4. Pasang erat sekrup pada bagian atas C.

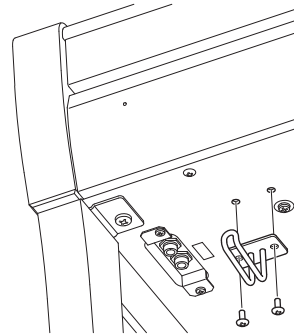
9. Atur penyesuaiannya.

Putar penyesuaiannya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



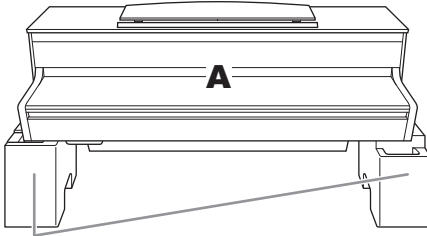
10. Pasang gantungan headphone.

Gunakan kedua sekrup kecil (4 × 10 mm) untuk memasang gantungan seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



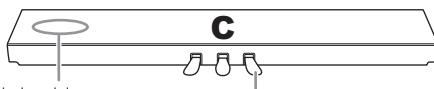
Perakitan CLP-675

Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.



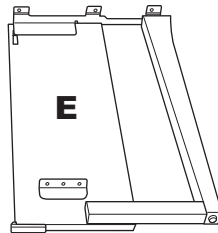
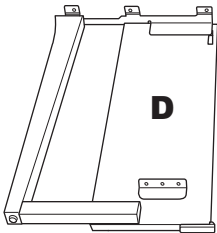
Bantalan styrofoam

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 ada di dalamnya

Pedal ditutup dengan penutup vinyl saat dikirim dari pabrik. Sebelum memulai perakitan, pastikan melepas penutup dari pedal damper.



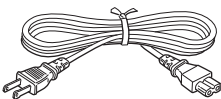
Sekrup besar 6 x 20 mm, x 10



Sekrup kecil 4 x 12 mm, x 2



Sekrup runcing 4 x 20 mm, x 4



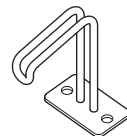
Kabel listrik



Penahan kabel x 2

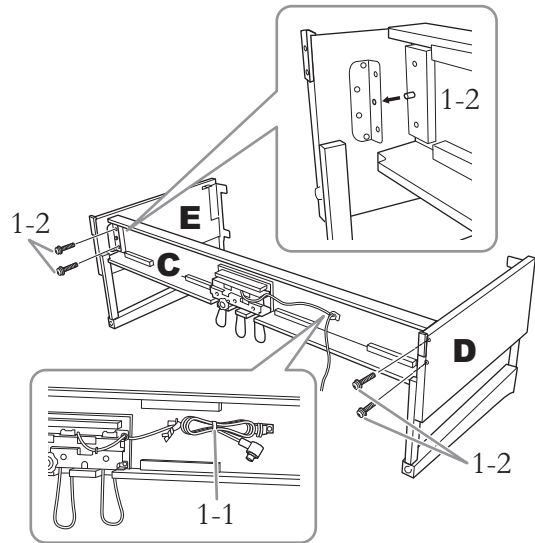


Sekrup kecil 4 x 10 mm, x 2



Gantungan headphone

1. Pasang C ke D dan E.

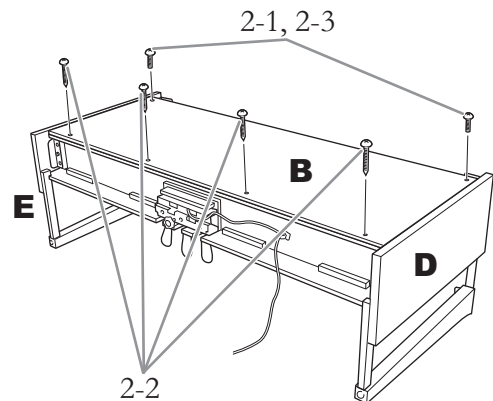


1-1. Buka ikatannya dan luruskan kabel pedal yang dikemas. Jangan buang vinyl pengikatnya. Anda akan memerlukannya nanti di langkah 5.

1-2. Masukkan tonjolan ke dalam lubang pada braket, kemudian pasang D dan E ke C dengan mengencatkan keempat sekrup besar (6 x 20 mm).

2. Pasang B.

Bergantung pada model piano digital yang Anda beli, warna permukaan salah satu sisi B mungkin berbeda dari sisi yang lain. Jika demikian, posisikan B agar sisi dengan warna yang sama dengan D dan E menghadap ke pemain.

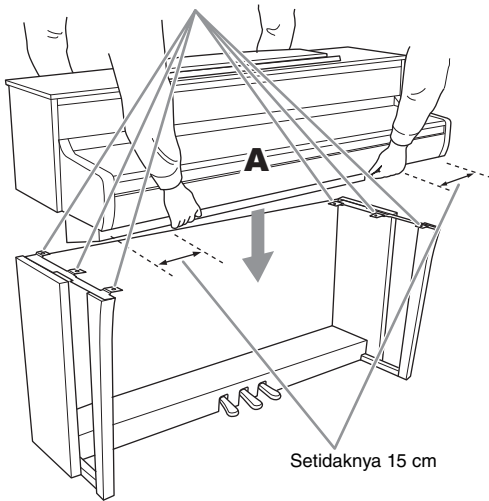


- 2-1. Sejajarkan lubang sekrup pada sisi atas B dengan lubang braket pada D dan E, kemudian pasang sudut atas B ke D dan E dengan mengeratkan kedua sekrup kecil sekadarnya (4×12 mm).
- 2-2. Pasang erat ujung bawah B menggunakan sekrup runcing (4×20 mm).
- 2-3. Pasang erat sekrup pada bagian atas B yang telah dipasang di langkah 2-1.

3. Pasang A.

Pastikan meletakkan tangan Anda setidaknya 15 cm dari ujung unit utama saat memosisikannya.

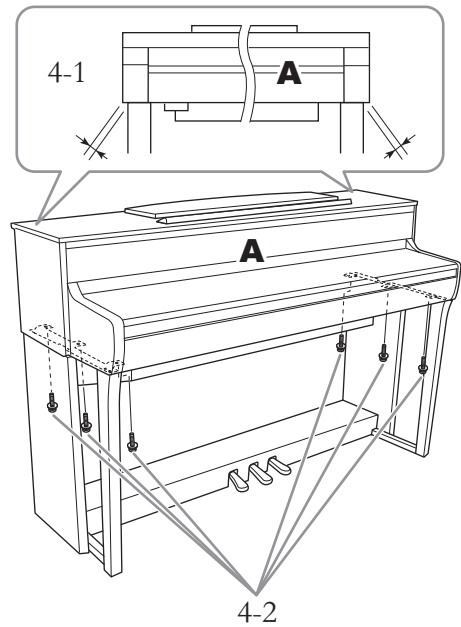
Sejajarkan lubang sekrup.



PERHATIAN

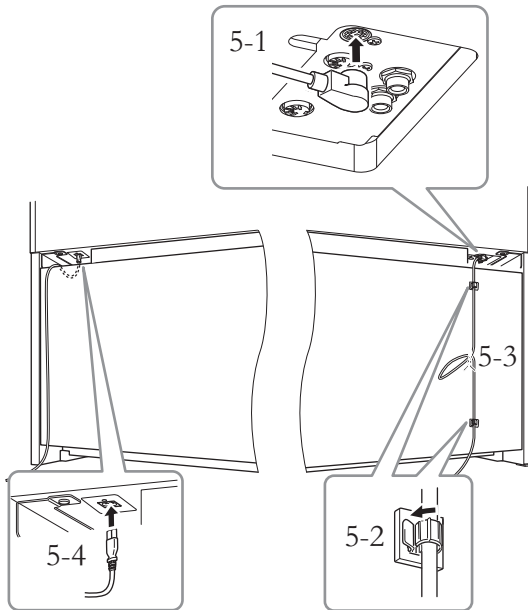
- Berhati-hatilah jangan sampai menjatuhkan unit utama atau membuat jari Anda terjepit olehnya.
- Jangan memegang unit utama dalam posisi selain dari posisi yang ditetapkan di atas.

4. Eratkan A.



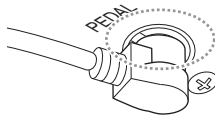
- 4-1. Sesuaikan posisi A agar ujung kiri dan kanan A melewati D dan E secara seimbang saat dilihat dari depan.
- 4-2. Pasang A dengan mengeratkan keenam sekrup besar (6×20 mm) dari depan.

5. Hubungkan kabel pedal dan kabel listrik.



5-1. 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.



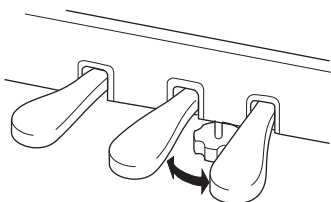
5-2. Pasang penahan kabel ke panel belakang seperti yang ditampilkan, kemudian jepit kabel ke penahannya.

5-3. Gunakan vinyl pengikat untuk mengencangkan kabel pedal.

5-4. Masukkan steker kabel listrik ke konektor listrik [AC IN].

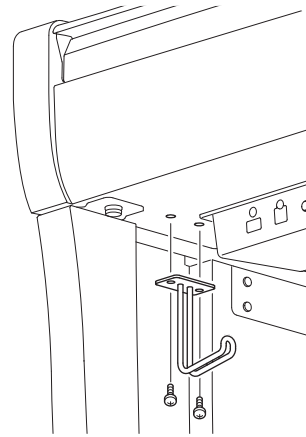
6. Atur penyesuainya.

Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



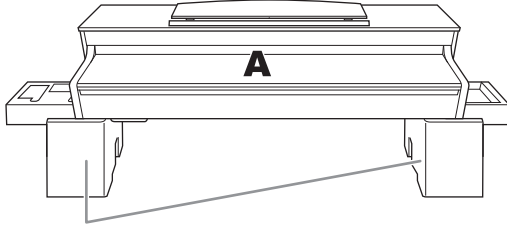
7. Pasang gantungan headphone.

Gunakan kedua sekrup kecil (4×10 mm) untuk memasang gantungan seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



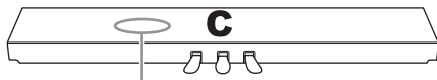
Perakitan CLP-645, CLP 635

Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.

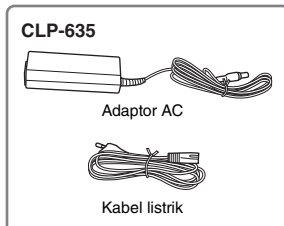
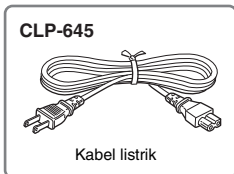
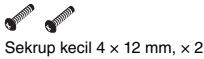
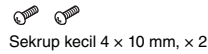
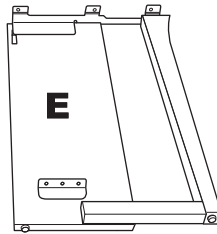
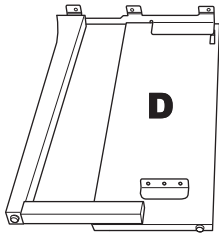


Bantalan styrofoam

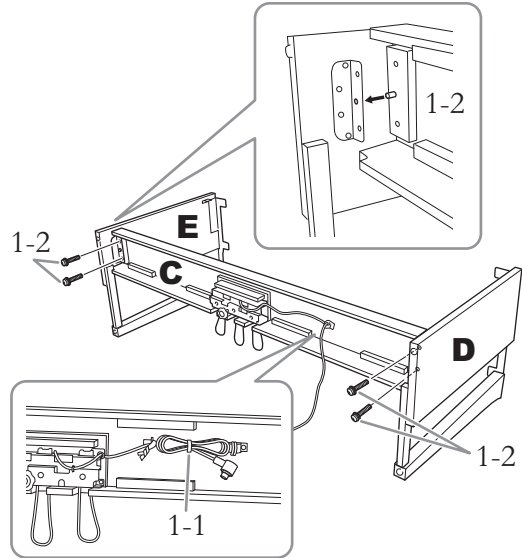
Keluarkan bantalan styrofoam dari paket, posisikan di lantai, kemudian letakkan A di atasnya. Posisikan bantalan agar tidak menutupi konektor di bawah A.



Kabel pedal yang telah dikemas ada di dalamnya



1. Pasang C ke D dan E.

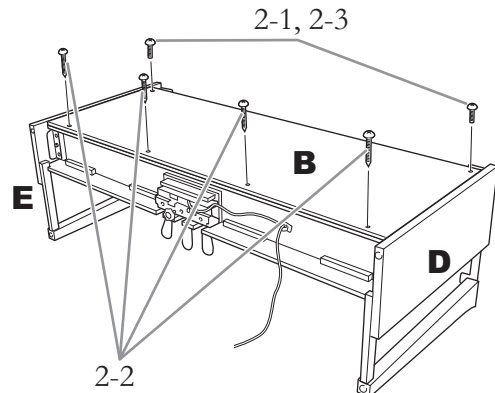


1-1. Buka ikatannya dan luruskan kabel pedal yang dikemas. Jangan buang vinyl pengikatnya. Anda akan memerlukannya nanti di langkah 5.

1-2. Masukkan tonjolan ke dalam lubang pada braket, kemudian pasang D dan E ke C dengan mengeratkan keempat sekrup besar (6 x 20 mm).

2. Pasang B.

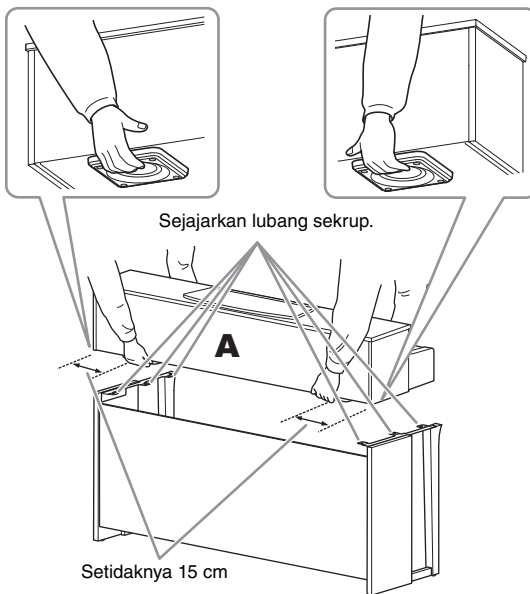
Bergantung pada model piano digital yang Anda beli, warna permukaan salah satu sisi B mungkin berbeda dari sisi yang lain. Jika demikian, posisikan B agar sisi dengan warna yang sama dengan D dan E menghadap ke pemain.



- 2-1. Sejajarkan lubang sekrup pada sisi atas B dengan lubang braket pada D dan E, kemudian pasang sudut atas B ke D dan E dengan mengeratkan kedua sekrup kecil sekadarnya (4×12 mm).
- 2-2. Pasang erat ujung bawah B menggunakan sekrup runcing (4×20 mm).
- 2-3. Pasang erat sekrup pada bagian atas B yang telah dipasang di langkah 2-1.

3. Pasang A.

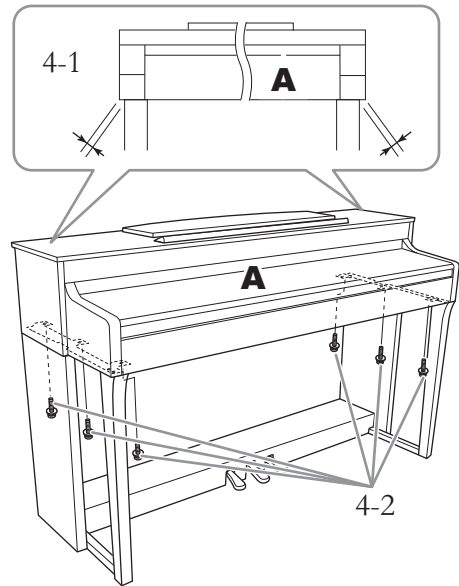
Pastikan meletakkan tangan Anda setidaknya 15 cm dari ujung unit utama saat memosisikannya.



! PERHATIAN

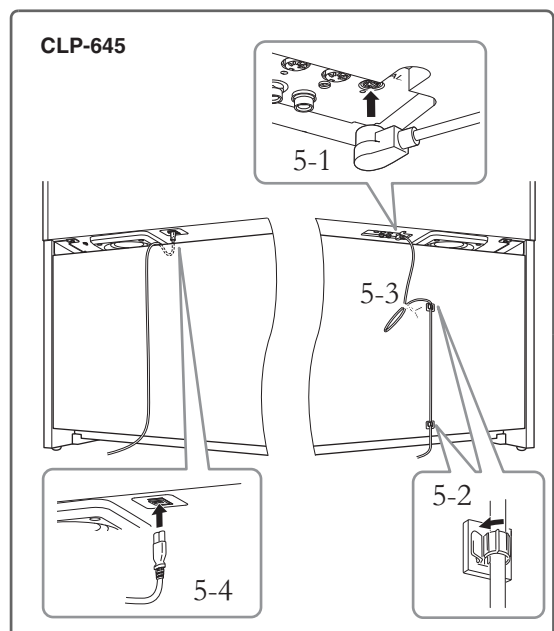
- Berhati-hatilah jangan sampai menjatuhkan unit utama atau membuat jari Anda terjepit olehnya.
- Jangan memegang unit utama dalam posisi selain dari posisi yang ditetapkan di atas.

4. Eratkan A.



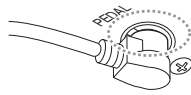
- 4-1. Sesuaikan posisi A agar ujung kiri dan kanan A melewati D dan E secara seimbang saat dilihat dari depan.
- 4-2. Pasang A dengan mengeratkan keenam sekrup besar (6×20 mm) dari depan.

5. Hubungkan kabel pedal dan adaptor kabel listrik (CLP-645)/ AC (CLP-635).



5-1. 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.



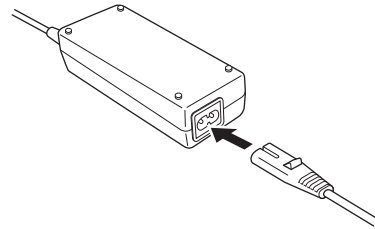
5-2. Pasang penahan kabel ke panel belakang seperti yang ditampilkan, kemudian jepit kabel ke penahannya.

5-3. Gunakan vinyl pengikat untuk mengencangkan kabel pedal.

5-4. Masukkan steker kabel listrik ke konektor listrik [AC IN].

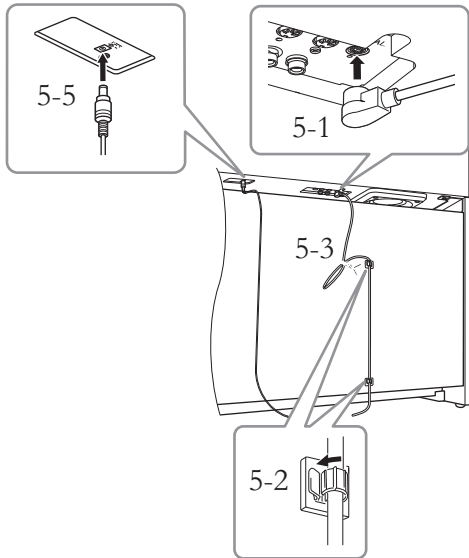
5-3. Gunakan vinyl pengikat untuk mengencangkan kabel pedal.

5-4. Hubungkan salah satu ujung kabel listriknya ke adaptor daya.



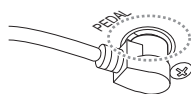
5-5. Masukkan steker DC adaptor daya AC ke jack DC IN.

CLP-635



5-1. Masukkan steker kabel pedal ke konektor pedal.

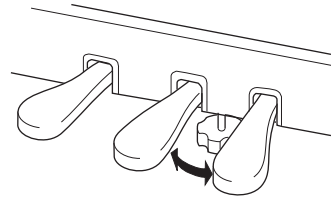
Masukkan kabel pedal dengan erat hingga bagian logam pada steker kabel tidak terlihat lagi. Jika tidak, pedal mungkin tidak berfungsi dengan benar.



5-2. Pasang penahan kabel ke panel belakang seperti yang ditampilkan, kemudian jepit kabel ke penahannya.

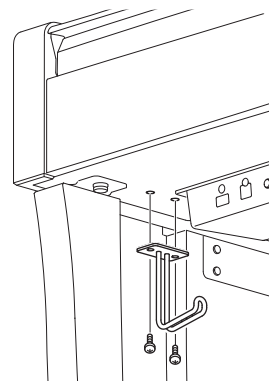
6. Atur penyesuainya.

Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



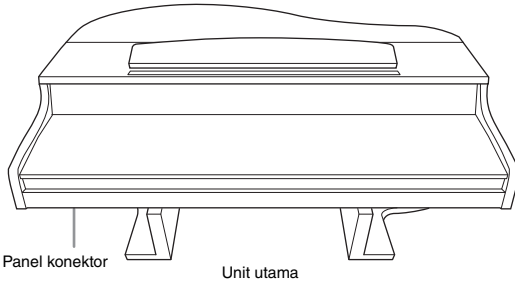
7. Pasang gantungan headphone.

Gunakan kedua sekrup kecil (4 × 10 mm) untuk memasang gantungan seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.

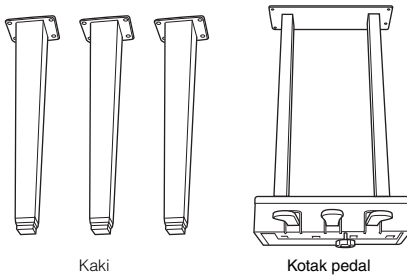


Perakitan CLP-665GP

Keluarkan semua bagian dari kemasan dan pastikan Anda mempunyai semua item.



Untuk mencegah kerusakan pada panel konektor di bagian dasar unit utama, pastikan unit utama ditempatkan pada bantalan styrofoam. Selain itu, pastikan bantalan tersebut tidak bersentuhan dengan panel konektor.



Kabel pedal yang telah dikemas ada di dalamnya. Pedal ditutup dengan penutup vinyl saat dikirim dari pabrik. Sebelum memulai perakitan, pastikan melepas penutup dari pedal damper.



Sekrup pemasangan 6 x 40 mm, x 12



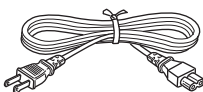
Sekrup pemasangan 6 x 20 mm, x 4



Penahan kabel



Sekrup kecil 4 x 10 mm x 2



Kabel listrik



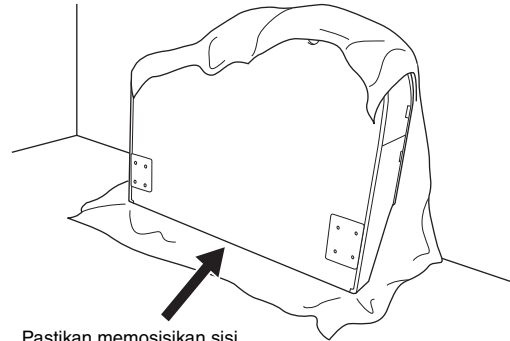
Gantungan headphone

1. Sandarkan unit ke dinding seperti yang ditampilkan di bawah ini.



PERHATIAN

Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit.



Pastikan memosisikan sisi keyboard di bagian bawah.

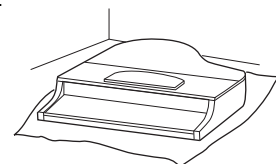
1-1. Hamparkan kain lembut yang besar, misalnya selimut, seperti yang ditampilkan untuk melindungi permukaan lantai dan dinding.

1-2. Sandarkan unit utama ke dinding dengan penutup kunci telah ditutup dan sisi keyboard berada di bagian bawah.

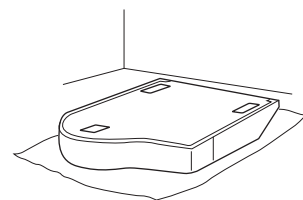
PEMBERITAHUAN

Jangan meletakkan unit utama seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi di sini.

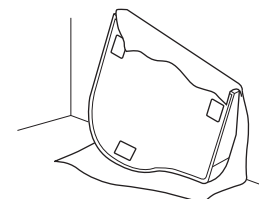
Salah



Salah

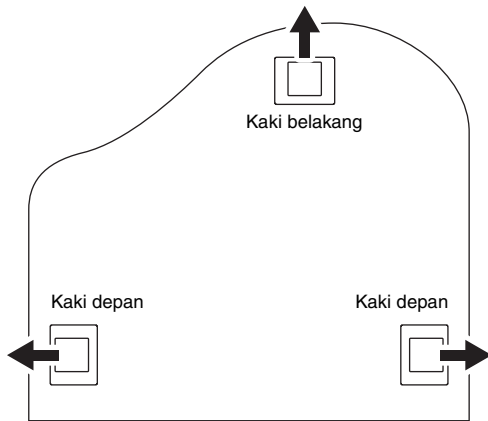


Salah

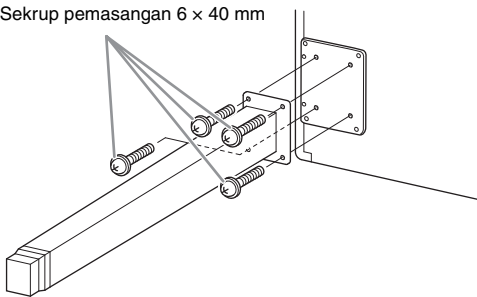


2. Pasang kedua kaki depan dan kaki belakang.

Lihat diagram di bawah ini untuk memastikan arah kakinya.



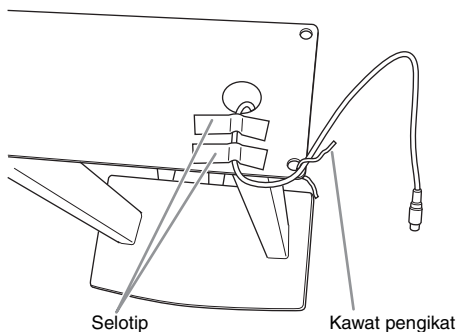
Sekrup pemasangan 6 x 40 mm



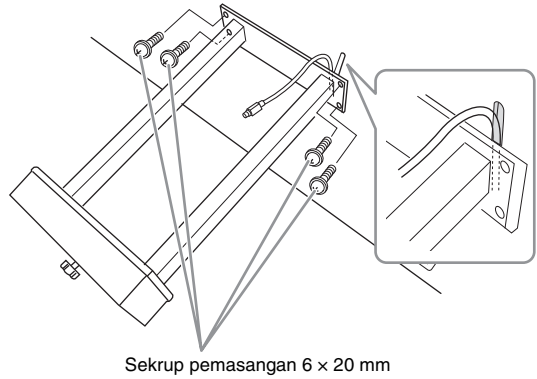
2-1. Pasang dan kencangkan keempat sekrup pada setiap kaki, mulai dengan salah satu kaki depan.

3. Pasang kotak pedal.

3-1. Lepaskan kawat pengikat yang menahan kabel pedal ke bagian atas kotak pedal.



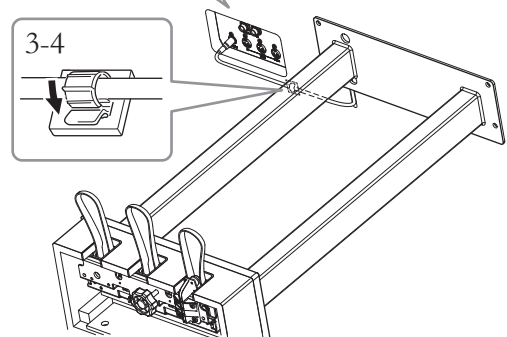
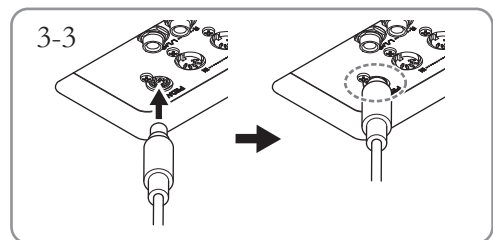
3-2. Sejajarkan kabel dengan alur pada unit, dan pasang kotak pedal dengan menggunakan keempat sekrup.



3-3. 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.

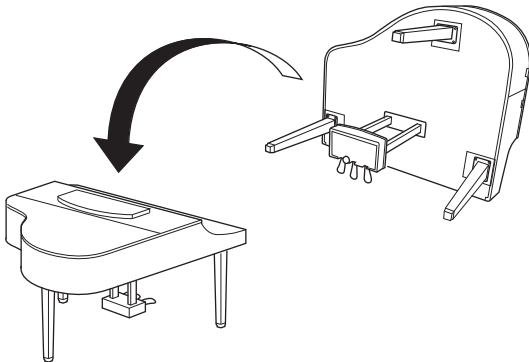
Masukkan kabel pedal dengan erat hingga bagian logam pada steker kabel tidak terlihat lagi. Jika tidak, pedal mungkin tidak berfungsi dengan benar.

3-4. Pasang penahan kabel ke bagian dasar unit utama seperti ditunjukkan dalam gambar, kemudian jepitkan penahan tersebut melingkari kabel.



4. Angkat unit ke posisi berdiri.

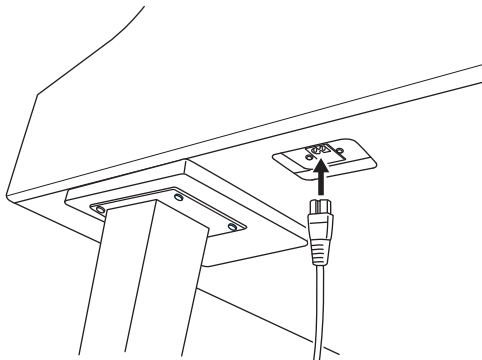
Gunakan kaki depan sebagai penyangga untuk mengangkat unit.



⚠ **PERHATIAN**

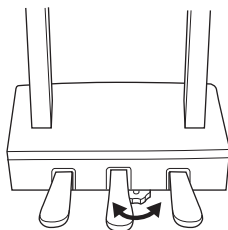
Berhati-hatilah agar jari Anda tidak terjepit. Saat mengangkat unit, jangan memegang penutup kunci.

5. Masukkan steker kabel listrik ke konektor [AC IN].



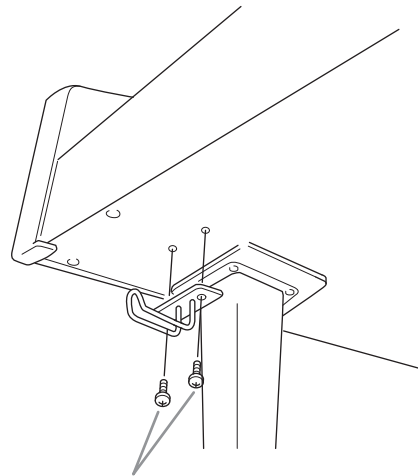
Kaki kanan di bagian bawah unit utama, bila dilihat dari depan

6. Putar penyesuainya hingga menyentuh permukaan lantai dengan kokoh.



7. Pasang gantungan headphone.

Pasang gantungan headphone dengan menggunakan kedua sekrup kecil (4 × 10 mm) seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi.



Sekrup kecil 4 × 10 mm

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.

Spesifikasi

Item		CLP-685	CLP-675	CLP-645	CLP-635	CLP-665GP	
Nama Produk		Piano Digital					
Ukuran/Berat	Lebar [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	1461 mm [1467 mm]	1461 mm [1466 mm]			1430 mm	
	Tinggi [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	Dengan sandaran catatan musik ditutup	1027 mm [1029 mm]	967 mm [970 mm]	927 mm [930 mm]		932 mm
		Dengan sandaran catatan musik dibuka	—	1136 mm [1137 mm]	1096 mm [1097 mm]	1081 mm [1082 mm]	1103 mm
	Tinggi dengan tutup ke atas		—				1400 mm
	Tebal [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	477 mm [477 mm]	465 mm [465 mm]	459 mm [459 mm]		1147 mm	
	Berat [Untuk model yang menggunakan lapisan pernis]	83,0 kg [89,0 kg]	69,0 kg [71,0 kg]	60,0 kg [66,0 kg]	56,0 kg [62,0 kg]	103 kg	
Antarmuka Kontrol	Keyboard	Jumlah Kunci	88				
		Jenis	Keyboar GrandTouch: kunci berbahan kayu (yang warna putih saja), keytop eboni dan gading sintesis, pengatur gerakan	Keyboard NWX (Natural Wood X/ Kayu X Alami): kunci berbahan kayu (yang warna putih saja), keytop gading dan eboni sintesis, pengatur gerakan.	Keyboard GH3X (Graded Hammer 3x): dengan keytop gading dan eboni sintesis, pengatur gerakan		
		Respons Sentuhan	Keras2/Keras1/Sedang/Halus1/Halus2/Tetap				
		88-kunci Linear Graded Hammer	Ya		—		
		Bobot pengimbang	Ya	—			
	Pedal	Jumlah Pedal	3				
		Pedal Setengah	Ya (Damper)				
		Fungsi yang Dapat Ditetapkan	Sustain (Switch), Sustain Terus-Menerus, Sostenuto, Lembut, Ekspresi, Liukan Titinada Naik, Liukan Titinada Turun, Kecepatan Perputaran, Vibe Rotor, Main/Jeda Lagu				
		Pedal Damper Responsif GP	Ya		—		
	Tampilan	Jenis	LCD Bintik Penuh				
		Ukuran	128 x 64 titik				
		Langugane (Bahasa)	Inggris, Jepang				
	Panel	Bahasa	Inggris				
Lemari	Gaya Penutup Kunci	Lipat	Geser				
	Sandaran Catatan Musik	Ya					
	Penahan Lembar Musik	Ya					
Voice	Penghasil Nada	Suara Piano	Yamaha CFX, Bösendorfer Imperial				
		Binaural Sampling (Sampel Binaural)	Ya (hanya Voice CFX Grand)				
	Efek Piano	VRM	Ya				
		Sampel Pelepasan Kunci	Ya				
		Lepas Halus	Ya				
	Polifoni		256				
	Preset	Jumlah Suara	49 Voice + 14 Drum/SFX Kit + 480 Voice XG	36			
	Kompatibilitas		XG(GM), GS (untuk playback Lagu), GM2 (untuk playback Lagu)	—			
Efek	Jenis	Reverb	6 jenis				
		Chorus	3 jenis				
		Brilliance (Brilian)	7 jenis				
		Efek	11 jenis				

Item		CLP-685	CLP-675	CLP-645	CLP-635	CLP-665GP	
Efek	Jenis	Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ya				
		Optimiser Stereofonis	Ya				
	Fungsi	Ganda	Ya				
		Pisah	Ya				
	Duet	Ya					
Lagu (MIDI)	Preset	Jumlah Lagu Preset	21 Lagu Demo Voice + 50 Lagu Klasik + 303 Lagu Pelajaran	19 Lagu Demo Voice + 50 Lagu Klasik + 303 Lagu Pelajaran			
	Perekaman	Jumlah Lagu	250				
		Jumlah Track	16				
		Kapasitas Data	Sekitar 500KB/Lagu				
	Playback	Kapasitas Data	Sekitar 500KB/Lagu				
	Format	Playback	SMF (Format 0, Format 1)				
Perekaman		SMF (Format 0)					
Perekaman/ Playback (Audio)	Waktu Perekaman (maks.)	80 menit/Lagu					
	Format	Playback	.wav (laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo)				
Perekaman		.wav (laju sampel 44,1 kHz, resolusi 16 bit, stereo)					
Fungsi	Irama	Preset	20				
		Kontrol Keseluruhan	Metronom	Ya			
			Rentang Tempo	5 – 500			
			Transpose	-12 – 0 – +12			
			Penalaan	414,8 – 440,0 – 466,8 Hz (peningkatan sekitar 0,2 Hz)			
			Jenis Tangga Nada	7 jenis			
		Antarmuka audio USB	44,1 kHz, 16 bit, stereo				
	Bluetooth	Versi Bluetooth	4,1		—	4,1	
		Profil yang didukung	A2DP		—	A2DP	
		Codec yang kompatibel	SBC		—	SBC	
		Output wireless (nirkabel)	Kelas 2 Bluetooth		—	Kelas 2 Bluetooth	
		Jarak komunikasi maksimum	Sekitar 10 m		—	Sekitar 10 m	
		Rentang frekuensi transmisi	2402 – 2480 MHz		—	2402 – 2480 MHz	
		Daya output RF maksimum	4 dBm		—	4 dBm	
		Model CLP-685, CLP-675, CLP-645 dan CLP-665GP yang dilengkapi Bluetooth mungkin saja tidak memiliki fungsionalitas Bluetooth, tergantung negara tempat Anda membeli produk. Lihat halaman 131 untuk mengetahui detailnya.					
Piano Room (Ruang Piano)		Ya					
Penyimpanan dan Konektivitas	Penyimpanan	Memori Internal	Ukuran maksimal total sekitar 1,5 MB				
		Perangkat Eksternal	Flash-drive USB				
	Konektivitas	DC IN	—	—	16 V	—	
		Headphone	Jack telepon stereo standar (x 2)				
		MIDI	[IN][OUT][THRU]				
		AUX IN	Stereo Mini				
		AUX OUT	[L/L+R] [R]				
		AUX PEDAL	Ya	—			
		USB TO DEVICE	Ya				
USB TO HOST	Ya						
Sistem Suara	Amplifier	(50 W + 50 W + 50 W) x 2	(35 W + 50 W + 20 W) x 2	(25 W + 25 W) x 2	30 W x 2	(25 W + 10 W) x 2	
	Speaker	Speaker Spruce Cone (16 cm + 8 cm + 2,5 cm (dome)) x 2	(16 cm + 8 cm + 5 cm) x 2	(16 cm + 8 cm) x 2	16 cm x 2	(16 cm + 5 cm) x 2	
	Optimiser Akustik	Ya					

Item		CLP-685	CLP-675	CLP-645	CLP-635	CLP-665GP
Catu Daya	Adaptor AC	—			PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha	—
	Konsumsi Daya	Lihat ke catatan *1 di bawah.			20W (Ketika menggunakan AC adaptor PA-300C)	Lihat ke catatan *1 di bawah.
	Mati Otomatis	Ya				
Aksesori yang Disertakan		<ul style="list-style-type: none"> • Panduan untuk Pemilik • Data List (Daftar Data) (CLP-685) • Garansi* • "50 Classical Music Masterpieces" (50 Mahakarya Musik Klasik) (Buku Musik) • Online Member Product Registration (Pendaftaran Produk Anggota Online) • Bangku* • Kabel listrik (CLP-685, CLP-675, CLP-645, CLP-665GP) • Kabel listrik*/Adaptor daya AC* (CLP-635): PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha <p>*Mungkin tidak disertakan, bergantung pada area Anda. Tanyakan kepada dealer Yamaha Anda.</p>				
Aksesori Dijual Terpisah (Mungkin tidak tersedia, bergantung pada area Anda.)		<ul style="list-style-type: none"> • Headphone HPH-150/HPH-100/HPH-50 • Sakelar Kaki FC4A/FC5 (CLP-685) • Pengontrol Kaki FC7 (CLP-685) • Adaptor daya AC: PA-300C atau yang setara dengan rekomendasi Yamaha (CLP-635) • 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.

*1: Konsumsi daya dideskripsikan pada atau di dekat plat nama, yaitu di bawah unit. Untuk informasi detail tentang lokasi plat nama, lihat halaman 4.

Indeks

Angka

50 Classics (50 Musik Klasik) 41, 106

A

Adaptor AC 14

Aliquot 27

Aliquot Res. (Resonansi Aliquot) 26

Antarmuka Audio USB 84

Audio Loop Back 84, 98

Aux Assign (Penetapan Aux) 96

B

Backup 100

Backup Setting (Pengaturan Pencadangan) 100

Bel 93

Binaural 20

Bluetooth 81, 131

Body Res. (Resonansi Tubuh) 26

Brightness (Kecemerlangan) 26

Brilliance (Brilian) 30

C

Chorus 31

Computer-related Operations (Pengoperasian yang menyangkut Komputer) 9

Contrast (Kontras) 98

D

Daftar Fungsi Pedal 89

Daftar Irama 107

Daftar Jenis Chorus 89

Daftar Jenis Efek 89

Daftar Jenis Reverb 89

Daftar Lagu 106

Daftar Pesan 108

Daftar Voice 102

Damper Res. (Resonansi Damper) 26

Demo 40

Demo VRM 26

Duet 35

E

Edit (Lagu) 91

Edit (Voice) 87

Efek 31

Effect Depth (Kedalaman Efek) 87

F

Factory Set (Pengaturan Pabrik) 101

Flash-drive USB 72

Format (flash-drive USB) 98

Format (instrumen) 101

Format (Lagu) 39

G

Ganda 32

H

Half Pedal Point (Titik Pedal Setengah) 26

Hapus 65

Headphone 19

I

IAC 19

Initial Setup (Pengaturan Awal) 97

Instrumen 14

Intro 51

iPhone/iPad Connection Manual (Panduan untuk Menghubungkan iPhone/iPad) 9

Irama 51

J

Jaringan 77

K

Kabel listrik 14

Kategori lagu 41

Keseimbangan volume 48

Key Off Sample (Sampel Pelepasan Kunci) 26

Komputer 74

Koneksi 69

Konversi 67

L

Lagu 39, 63

Lagu Audio 39

Lagu MIDI 39

LAN Nirkabel 74

Language (Bahasa) 99

Lid Position (Posisi Tutup) 26

Local Control (Kontrol Lokal) 97

M

Maju Cepat 43

Master Tune (Penalaan Master)	26
MASTER VOLUME	19
Mati Otomatis	17
Memasangkan	82
Metronom	36
Metronome/Rhythm Menu (Menu Metronom/Irama)	93
MIDI	97
MIDI Reference (Referensi MIDI)	9
MIDI to Audio (MIDI ke Audio)	67

O

Octave (Oktaf)	87
Operasi file	63
Optimiser Stereofonis	20

P

Pedal	21, 96
Pedal damper	21
Pedal Damper Responsif GP	21
Pedal Halus	21
Pedal setengah	21
Pedal sostenuto	21
Pembatalan Bagian	44
Pemecahan Masalah	110
Pengaturan Detail	85
Pengulangan AB	46
Pengulangan Lagu	47
Penutup	51
Penutup kunci	15, 16
Perakitan	112
Perangkat pintar	74
Perekaman	52
Perekaman Audio	52
Perekaman MIDI	52
Piano Setting (Pengaturan Piano)	86
Pindah	66
Pisah	33
Pitch Bend (Liukan Titinada)	96
Playback (Irama)	51
Playback (Lagu)	41
Pulihkan	101
Putar Mundur	43

R

Recording Menu (Menu Perekaman)	94
Rename (Ganti Nama)	68
Repeat (Pengulangan)	45
Reverb	26, 31
Ruang Piano	25

S

Salin	65
Sandaran catatan musik	17
Save (Simpan) (file cadangan)	100
Scale Tune (Penalaan Tangga Nada)	99
Song Menu (Menu Lagu)	90
Sound (Suara)	96
Speaker	98
String Res. (Resonansi Dawai)	26
System Menu (Menu Sistem)	95

T

Tampilan	22
Tanda birama	37
Tempo	36
Tempo (Lagu)	43
Titik akses	79
Titik Pisah	33
Touch (Sentuhan)	26
Track	55
Transpose	86
Transpose (Lagu)	90
Tuning (Penalaan)	95
Tutup	18

U

USB Autoload (Pemuatan Otomatis USB)	98
USB Properties (Properti USB)	98
User (Pengguna)	41
Utilitas	98

V

Versi	99
Voice	28
Voice Menu (Menu Suara)	86
Volume	19
Volume (Audio lagu)	48
Volume (Metronom)	93
Volume (MIDI lagu)	48
VRM	26, 27

W

WPS	78
-----------	----

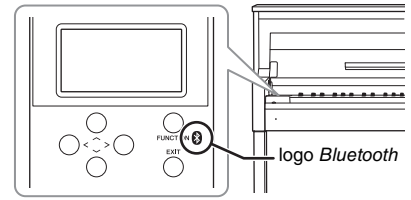
X

XG	28, 29
----------	--------

Tentang *Bluetooth*

Ketersediaan *Bluetooth*

Model CLP-685, CLP-675, CLP-645, dan CLP-665GP dilengkapi dengan fungsionalitas *Bluetooth*; namun, model-model tersebut bisa saja tidak mendukung *Bluetooth*, tergantung negara tempat Anda membeli produk. Jika logo *Bluetooth* tercetak di panel kontrol, berarti produk dilengkapi dengan fungsionalitas *Bluetooth*.



- *Bluetooth* merupakan teknologi komunikasi nirkabel antar-perangkat dalam area sekitar 10 meter (33 kaki) yang memiliki band frekuensi 2,4 GHz.

Bluetooth®

- Kata dan logo merek *Bluetooth*® merupakan merek dagang terdaftar yang dimiliki *Bluetooth* SIG Inc. dan Yamaha menggunakan tanda tersebut sesuai dengan lisensi.

■ Menangani komunikasi *Bluetooth*

- Band 2,4 GHz yang digunakan oleh perangkat yang kompatibel dengan *Bluetooth* adalah band radio yang juga digunakan oleh berbagai jenis perlengkapan. Meskipun perangkat yang kompatibel dengan *Bluetooth* menggunakan teknologi yang meminimalkan pengaruh berbagai komponen lain dengan menggunakan band radio yang sama, pengaruh tersebut dapat mengurangi kecepatan atau jarak komunikasi, dan dalam beberapa kasus dapat mengganggu komunikasi.
- Kecepatan transfer sinyal dan jarak yang memungkinkan terjadinya komunikasi berbeda-beda, tergantung jarak antar-perangkat komunikasi, hambatan yang ada, kondisi gelombang radio, dan jenis perlengkapan.
- Yamaha tidak menjamin semua koneksi nirkabel antara unit ini dan perangkat yang kompatibel dengan fungsi *Bluetooth*.

PT. YAMAHA MUSIK INDONESIA (DISTRIBUTOR)

JL. JEND. GATOT SUBROTO KAV.4 JAKARTA SELATAN 12930

<http://id.yamaha.com/id/support/>

PRODUSEN:

PT. YAMAHA MUSIC MANUFACTURING ASIA

Kawasan Industri MM2100 Blok EE-3 Cikarang Barat, Bekasi 17849

Terdaftar pada Deperindag RI
Nomor: P.18.YMID8.00107.0517



VAK2830

Yamaha Global Site
<https://www.yamaha.com/>
Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Group
© 2017 Yamaha Corporation
Published 04/2018 MVMA*.*- **C0

VAK2830