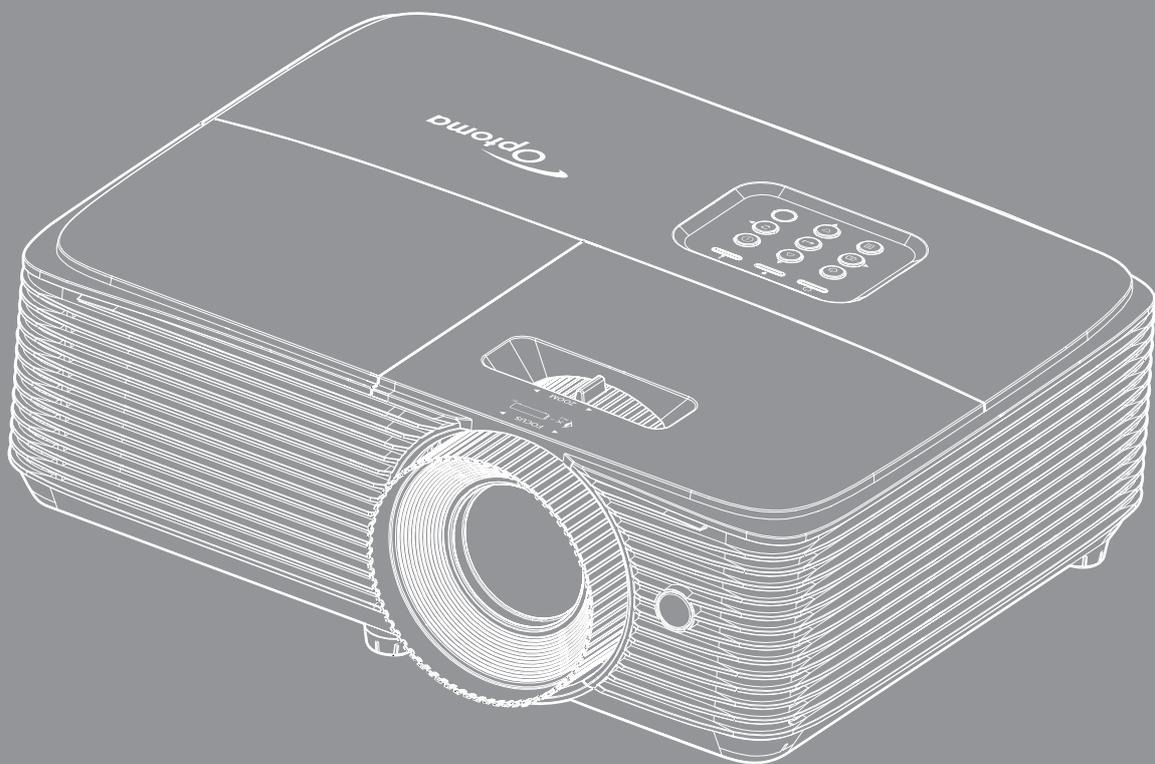


# Proyektor DLP®



# DAFTAR ISI

<b>KESELAMATAN .....</b>	<b>4</b>
<i>Petunjuk Keselamatan Penting .....</i>	<i>4</i>
<i>Informasi Keselamatan 3D .....</i>	<i>5</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum .....</i>	<i>6</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>FCC .....</i>	<i>7</i>
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE.....</i>	<i>7</i>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>8</b>
<i>Ikhtisar Paket.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Standar .....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Tambahan.....</i>	<i>8</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>9</i>
<i>Sambungan .....</i>	<i>10</i>
<i>Keypad .....</i>	<i>11</i>
<i>Remote control.....</i>	<i>12</i>
<b>PERSIAPAN DAN PEMASANGAN .....</b>	<b>13</b>
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>13</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor .....</i>	<i>15</i>
<i>Mengatur Proyeksi Gambar.....</i>	<i>16</i>
<b>MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....</b>	<b>19</b>
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor .....</i>	<i>19</i>
<i>Memilih sumber input .....</i>	<i>20</i>
<i>Fitur dan navigasi menu .....</i>	<i>21</i>
<i>Pohon Menu OSD .....</i>	<i>22</i>
<i>Tampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>29</i>
<i>Menampilkan menu game canggih.....</i>	<i>30</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>31</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>32</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi .....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran .....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu sudut .....</i>	<i>33</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>34</i>
<i>Menu volume audio .....</i>	<i>34</i>
<i>Konfigurasi menu proyeksi.....</i>	<i>34</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan lampu.....</i>	<i>34</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan filter.....</i>	<i>34</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan daya.....</i>	<i>35</i>

<i>Konfigurasi menu keamanan</i> .....	36
<i>Konfigurasi menu pengaturan link HDMI</i> .....	36
<i>Konfigurasi menu tes corak</i> .....	37
<i>Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh</i> .....	37
<i>Menu konfigurasi 12V trigger</i> .....	37
<i>Konfigurasi menu pilihan</i> .....	37
<i>Menu atur ulang konfigurasi</i> .....	38
<i>Menu info</i> .....	39

## **PEMELIHARAAN..... 40**

<i>Mengganti lampu</i> .....	40
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i> .....	42

## **INFORMASI LAINNYA..... 43**

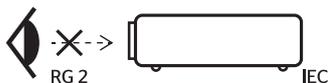
<i>Resolusi kompatibel</i> .....	43
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i> .....	44
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i> .....	45
<i>Kode remote control IR</i> .....	46
<i>Mengatasi Masalah</i> .....	48
<i>Indikator Peringatan</i> .....	50
<i>Spesifikasi</i> .....	52
<i>Kantor Optoma Global</i> .....	53

# KESELAMATAN

	Lampu yang berkedip dengan tanda panah di dalam di segitiga sama sisi ditujukan untuk memberitahu pengguna tentang adanya "voltase berbahaya" yang tidak diisolasi di dalam produk yang cukup tinggi untuk dapat menyebabkan risiko kejutan listrik bagi seseorang.
	Tanda seru di dalam segitiga sama sisi ditujukan untuk memberi tahu pengguna tentang adanya petunjuk pengoperasian dan pemeliharaan (servis) yang penting di dalam literatur yang disertakan bersama perangkat.

Ikuti semua peringatan, tindakan pencegahan dan pemeliharaan yang disarankan di dalam panduan bagi pengguna ini.

## Petunjuk Keselamatan Penting



- Jangan tatap ke sinar, RG2.  
Sama seperti sumber cahaya lainnya, jangan tatap langsung ke sinar, RG2 IEC 62471-5:2015.
- Jangan halangi saluran ventilasi apa pun. Untuk memastikan pengoperasian proyektor yang benar dan melindunginya dari panas yang terlalu tinggi, disarankan untuk memasang proyektor di tempat yang ventilasinya tidak terhalang. Misalnya, jangan letakkan proyektor di meja kecil yang penuh barang, sofa, kasur, dll. Jangan letakkan proyektor di dalam wadah, seperti rak buku atau kabinet yang membatasi aliran udara.
- Untuk mengurangi risiko kebakaran dan/atau sengatan listrik, jangan biarkan proyektor terkena hujan atau lembab. Jangan pasang di dekat sumber panas seperti radiator, alat pemanas, kompor atau perangkat lainnya seperti amplifier yang menghasilkan panas.
- Jangan biarkan benda atau cairan apa pun masuk ke proyektor. Benda tersebut dapat menyentuh titik tegangan berbahaya dan merusak komponen yang dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan gunakan unit dalam kondisi berikut:
  - Di lingkungan yang terlalu panas, dingin, atau lembab.
    - (i) Pastikan bahwa suhu ruangan di sekitarnya berada dalam kisaran 5°C ~ 40°C
    - (ii) Kelembaban relatif 10% ~ 85%
  - Di wilayah yang banyak terkena debu dan kotoran.
  - Di dekat perangkat yang menghasilkan medan magnet kuat.
  - Di bawah sinar matahari langsung.
- Jangan gunakan proyektor di lingkungan yang mudah memicu gas terbakar atau meledak. Lampu di bagian dalam proyektor akan menjadi sangat panas selama pengoperasian berlangsung dan gas mungkin akan tersulut yang dapat mengakibatkan kebakaran.
- Jangan gunakan alat jika rusak secara fisik atau disalahgunakan. Kerusakan fisik/ penyalahgunaan termasuk (namun tidak terbatas pada):
  - Unit terjatuh.
  - Kabel atau konektor catu daya rusak.
  - Cairan tumpah ke proyektor.
  - Proyektor terkena hujan atau lembab.
  - Sesuatu jatuh ke proyektor atau ada komponen yang lepas di dalamnya.
- Jangan letakkan proyektor pada permukaan yang tidak rata. Proyektor dapat terjatuh yang mengakibatkan kerusakan pada proyektor maupun cedera fisik.
- Jangan halangi cahaya dari lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Lampu akan membuat objek tersebut panas dan mungkin meleleh, sehingga mengakibatkan luka bakar atau timbulnya api.

- Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
- Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
- Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.
- Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
- Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
- Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk yang dijelaskan pada halaman 40-41.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Atur ulang fungsi "Seting Ulang Lampu" dari menu tampilan di layar "PENGATURAN | Pengaturan Lampu" setelah mengganti modul lampu.
- Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
- Bila masa pakai lampu akan segera berakhir, pesan "Umur lampu melewati batas." akan ditampilkan di layar. Hubungi dealer atau pusat servis setempat untuk segera mengganti lampu.
- Matikan alat dan lepas konektor daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan produk.
- Gunakan kain kering yang lembut dibasahi dengan deterjen lembut untuk membersihkan housing layar. Jangan gunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
- Lepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.

**Catatan:** Setelah masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang terdapat dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 40-41.

- Jangan letakkan proyektor di tempat yang mungkin akan terkena getaran atau guncangan.
- Jangan sentuh lensa dengan tangan kosong.
- Keluarkan baterai dari remote control sebelum proyektor disimpan. Jika baterai tidak dikeluarkan dari remote dalam waktu lama, baterai dapat bocor.
- Jangan gunakan atau simpan proyektor di tempat yang mungkin terdapat asap dari minyak atau rokok karena berdampak buruk terhadap kualitas performa proyektor.
- Ikuti pemasangan orientasi proyektor yang benar karena pemasangan nonstandar dapat mempengaruhi performa proyektor.
- Gunakan kabel ekstensi dan atau pelindung lonjakan listrik karena terputusnya aliran daya dan pemadaman listrik dapat MERUSAK perangkat.

## Informasi Keselamatan 3D

Ikuti semua saran peringatan dan tindakan pencegahan sebelum Anda atau anak Anda menggunakan fungsi 3D.

### Peringatan

Anak-anak dan remaja mungkin lebih rentan terhadap masalah kesehatan yang terkait dengan tampilan 3D dan harus diawasi lebih dekat saat menonton gambar ini.

### Peringatan Epilepsi Fotosensitif dan Risiko Kesehatan Lainnya

- Beberapa pengguna mungkin mengalami serangan epilepsi atau stroke saat melihat gambar berkedip tertentu atau lampu yang terkandung dalam gambar Proyektor maupun video game. Jika Anda menderita, atau memiliki riwayat epilepsi atau stroke di keluarga Anda, konsultasikan ke dokter sebelum menggunakan fungsi 3D.
- Meskipun Anda tidak memiliki riwayat epilepsi maupun stroke pada diri atau keluarga, namun kondisi ini mungkin tidak terdiagnosis sehingga dapat mengakibatkan serangan epilepsi fotosensitif.
- Wanita hamil, usia lanjut, penderita kondisi medis parah, mereka yang kurang tidur, sedang sakit flu, atau berada di bawah pengaruh alkohol harus menghindari penggunaan fungsi 3D pada unit ini.

- Jika Anda mengalami salah satu dari gejala berikut, segera hentikan menonton gambar 3D dan hubungi dokter: (1) pandangan berubah; (2) sakit kepala ringan; (3) pusing; (4) gerakan di luar keinginan seperti mata atau otot berkedut; (5) bingung; (6) mual; (7) hilang kesadaran; (8) sawan; (9) kram; dan/atau (10) hilang orientasi. Anak-anak dan remaja mungkin cenderung lebih mengalami gejala ini dibandingkan orang dewasa. Orang tua harus memantau anak-anak mereka dan menanyakan apakah mereka mengalami gejala tersebut.
- Menonton proyeksi 3D juga dapat mengakibatkan mual, efek visual nyata, disorientasi, ketegangan pada mata, dan penurunan stabilitas postural. Pengguna disarankan untuk sering istirahat agar mengurangi potensi efek tersebut. Jika mata menunjukkan tanda-tanda kelelahan maupun kering atau jika Anda mengalami gejala di atas, segera hentikan dan jangan lanjutkan penggunaan perangkat ini kurang lebih selama tiga puluh menit setelah gejala tersebut hilang.
- Menonton proyeksi 3D sambil duduk terlalu dekat dengan layar dalam waktu lama dapat merusak penglihatan. Jarak menonton yang ideal minimal harus tiga kali tinggi layar. Sebaiknya posisi mata penonton sejajar dengan layar.
- Menonton proyeksi 3D sewaktu mengenakan kacamata 3D dalam waktu lama dapat mengakibatkan sakit kepala atau lelah. Jika Anda mengalami sakit kepala, lelah, atau pusing, hentikan menonton proyeksi 3D dan beristirahatlah.
- Jangan gunakan kacamata 3D untuk tujuan selain menonton proyeksi 3D.
- Mengenakan kacamata 3D untuk tujuan lain (sebagai kacamata biasa, kacamata riben, kacamata pelindung, dsb.) dapat membahayakan Anda secara fisik dan menurunkan kemampuan penglihatan.
- Menonton proyeksi 3D dapat mengakibatkan disorientasi bagi pengguna tertentu. Karenanya, JANGAN tempatkan PROYEKTOR 3D di dekat tangga terbuka, kabel, balkon, atau benda yang dapat membuat proyektor tergencet, tertindih, roboh, rusak, atau jatuh.

## Hak cipta

Versi ini, termasuk semua foto, gambar, dan perangkat lunak, dilindungi berdasarkan undang-undang hak cipta internasional, dengan semua hak dilindungi undang-undang. Panduan pengguna maupun materi dalam dokumen ini tidak dapat disalin tanpa izin tertulis sebelumnya dari penulis.

© Hak cipta 2017

## Pelepasan tanggung jawab hukum

Informasi dalam dokumen ini dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya. Produsen tidak memberikan pernyataan atau jaminan terkait isi dokumen ini dan secara tegas melepaskan tanggung jawab hukumnya atas jaminan kelayakan dagang maupun kesesuaian untuk tujuan tertentu. Produsen berhak merevisi publikasi ini dan mengubah isinya dari waktu ke waktu tanpa harus memberitahukan siapa pun tentang revisi atau perubahan tersebut.

## Pengenalan Hak Cipta

Kensington adalah merek dagang terdaftar AS dari ACCO Brand Corporation yang telah terdaftar maupun permohonan tertunda di berbagai negara lainnya di dunia.

HDMI, Logo HDMI, dan High-Definition Multimedia Interface adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari HDMI Licensing LLC di Amerika Serikat dan di berbagai negara lainnya.

DLP®, DLP Link dan logo DLP adalah merek dagang terdaftar dari Texas Instruments dan BrilliantColor™ adalah merek dagang dari Texas Instruments.

Semua nama produk lainnya yang digunakan dalam panduan pengguna ini adalah properti dari masing-masing pemiliknya dan Diakui.

DARBEE adalah merek dagang dari Darbee Products, Inc.

MHL, Mobile High-Definition Link, dan Logo MHL adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari MHL Licensing, LLC.

## FCC

Perangkat ini telah diuji dan telah mematuhi batas-batas perangkat digital Kelas B, menurut Bagian 15 dari Peraturan FCC. Batas-batas ini dirancang untuk menyediakan perlindungan yang layak terhadap gangguan yang membahayakan pada pemasangan di lingkungan pemukiman. Perangkat ini dapat menghasilkan, menggunakan, dan memancarkan energi frekuensi radio dan, jika tidak dipasang dan digunakan sesuai dengan petunjuk, dapat menyebabkan gangguan yang membahayakan komunikasi radio.

Namun, tidak ada jaminan bahwa gangguan tidak akan terjadi pada pemasangan tertentu. Jika perangkat ini menimbulkan gangguan berbahaya bagi penerimaan siaran radio atau televisi, yang dapat ditentukan dari dihidupkan atau dimatikannya perangkat, sebaiknya pengguna memperbaiki gangguan dengan melakukan satu atau beberapa tindakan berikut ini:

- Ubah arah atau pindahkan antena penerima.
- Jauhkan jarak antara perangkat dan unit penerima.
- Sambungkan perangkat ke stopkontak yang berbeda dari yang digunakan oleh unit penerima.
- Hubungi dealer atau teknisi radio atau televisi resmi untuk meminta bantuan.

### Catatan: Kabel berpengaman

Semua sambungan ke perangkat komputer lainnya harus menggunakan kabel berpengaman untuk memenuhi persyaratan peraturan FCC.

### Perhatian

Perubahan atau modifikasi yang secara tertulis tidak disetujui oleh produsen dapat membatalkan wewenang pengguna, yang diberikan oleh Federal Communications Commission (FCC) Komisi Komunikasi, untuk mengoperasikan proyektor ini.

### Kondisi Pengoperasian

Perangkat ini mematuhi Bagian 15 dari Peraturan FCC. Pengoperasiannya bergantung pada kedua kondisi berikut:

1. Perangkat ini tidak boleh menimbulkan gangguan berbahaya dan
2. Perangkat ini harus menerima semua gangguan yang diterima, termasuk gangguan yang dapat menyebabkan kesalahan operasi.

### Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

## Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU

- EMC Directive 2014/30/EU (termasuk perubahannya)
- Petunjuk Tegangan Rendah 2014/35/EU
- RED 2014/53/EU (jika produk dilengkapi fungsi RF)

## WEEE



### Petunjuk pembuangan

Jangan buang perangkat elektronik ini ke tempat sampah. Untuk meminimalkan polusi dan memastikan perlindungan lingkungan secara global, daur ulang produk.

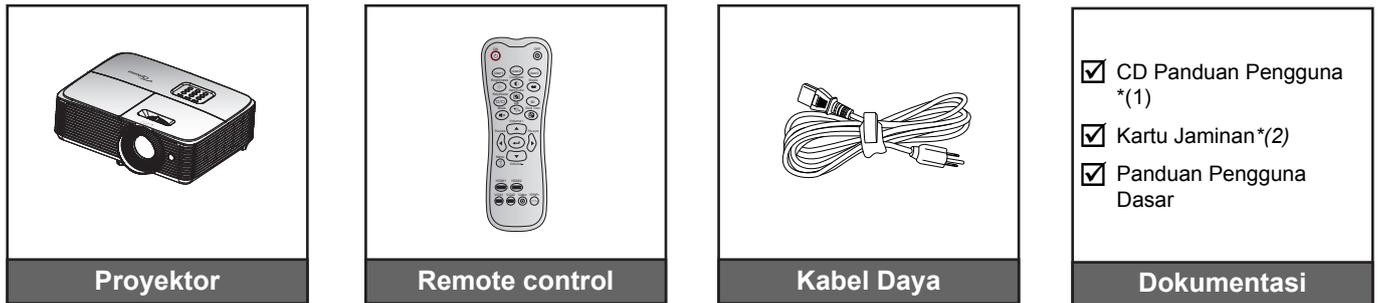
# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Paket

Buka kemasan dengan hati-hati dan pastikan Anda memiliki item yang tercantum di bawah dalam aksesoris standar. Sejumlah item dalam aksesoris opsional mungkin tidak tersedia, tergantung pada model, spesifikasi, dan wilayah pembelian. Periksa tempat pembelian. Aksesoris tertentu dapat berbeda di setiap wilayah.

Kartu jaminan hanya diberikan di beberapa kawasan tertentu. Untuk informasi rinci, hubungi dealer Anda.

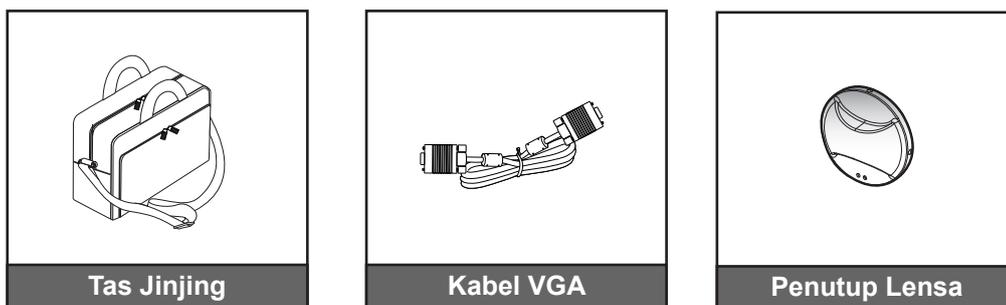
## Aksesoris Standar



### Catatan:

- Remote control disertakan bersama baterai.
- \*(1) Untuk Panduan Pengguna di Eropa, kunjungi [www.optomaeurope.com](http://www.optomaeurope.com).
- \*(2) Untuk informasi jaminan di Eropa, kunjungi [www.optomaeurope.com](http://www.optomaeurope.com).

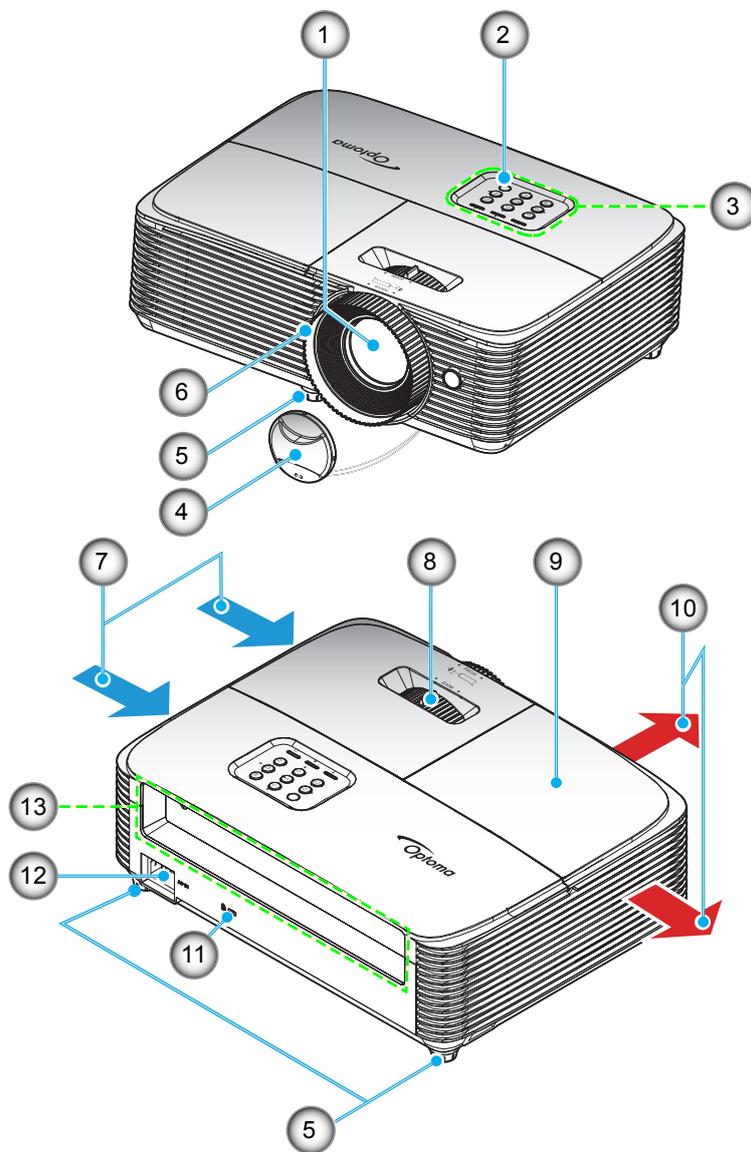
## Aksesoris Tambahan



**Catatan:** Aksesoris opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.

# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Produk

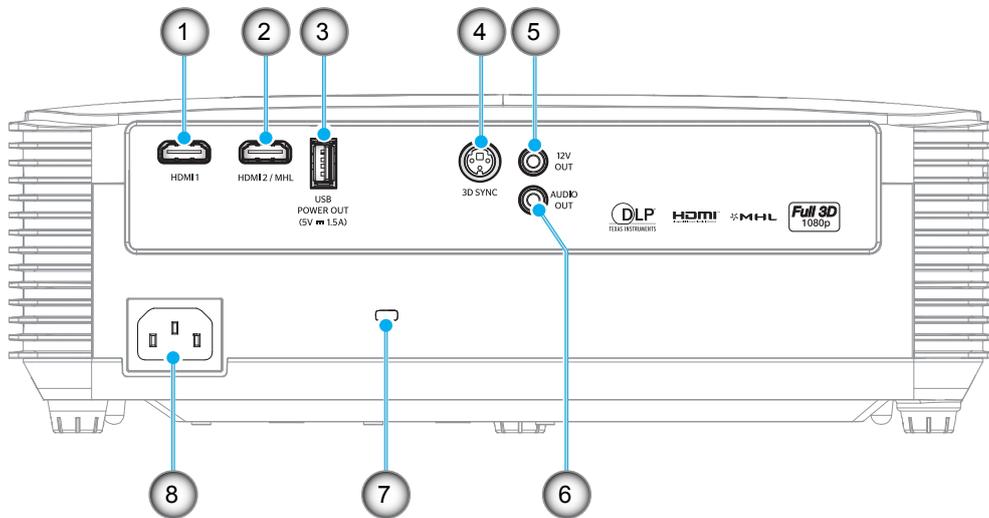


**Catatan:** Jaga jarak minimum 20 cm antara label "inlet" dan "outlet".

No.	Item	No.	Item
1.	Lensa	8.	Tuas Perbesar
2.	Unit Penerima IR	9.	Penutup Lampu
3.	Keypad	10.	Ventilasi (saluran keluar)
4.	Penutup Lensa	11.	Port Kunci Kensington™
5.	Kaki Penyesuaian Kemiringan	12.	Soket Daya
6.	Cincin Fokus	13.	Masukan/Keluaran
7.	Ventilasi (saluran masuk)		

# PENDAHULUAN

## Sambungan

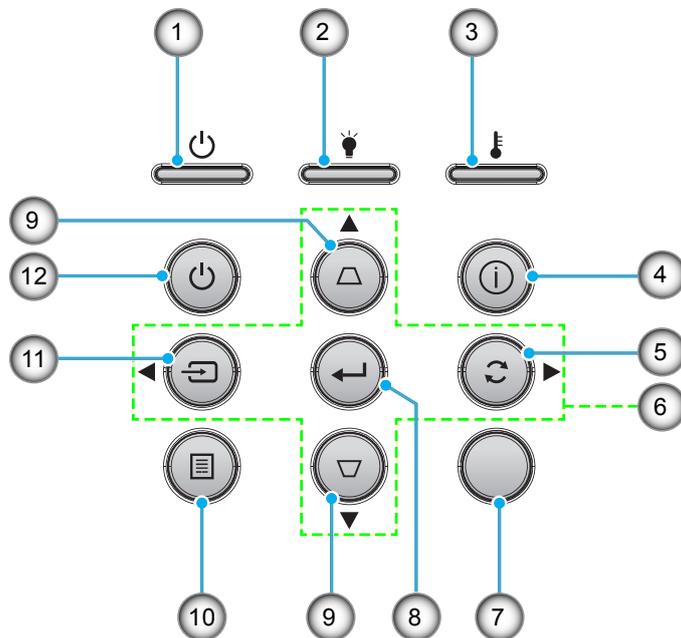


No.	Item	No.	Item
1.	Konektor HDMI	5.	Konektor 12V OUT
2.	Soket HDMI 2/MHL	6.	Konektor AUDIO OUT
3.	Soket Daya USB (5V 1A)/MOUSE/ Konektor SERVIS	7.	Port Kunci Kensington™
4.	Soket 3D SYNC	8.	Soket Daya

**Catatan:** Mouse jarak jauh memerlukan remote kontrol khusus.

# PENDAHULUAN

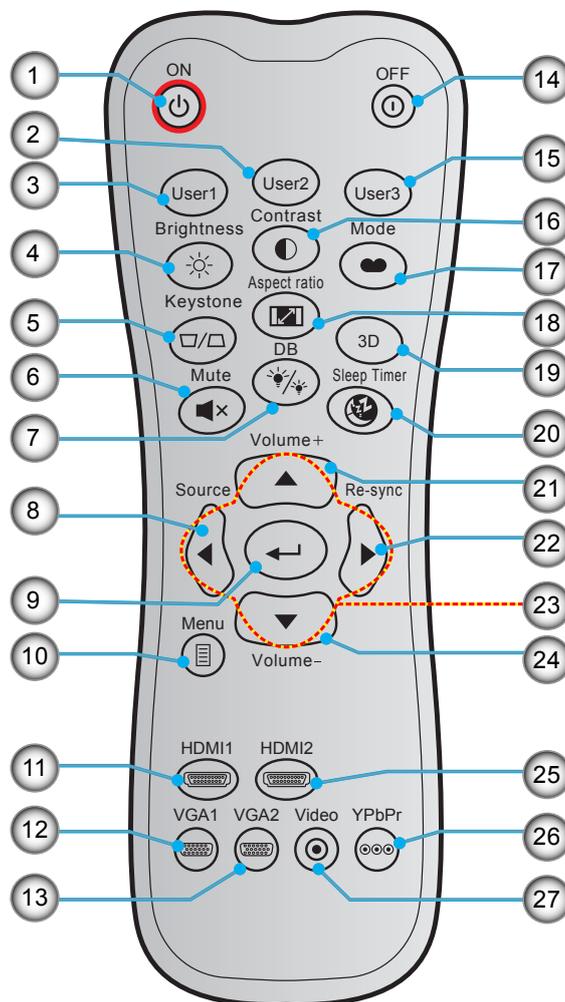
## Keypad



No.	Item	No.	Item
1.	LED Hidup/Siaga	7.	Unit Penerima IR
2.	LED Lampu	8.	Masuk
3.	LED Suhu	9.	Sudut Keystone
4.	Informasi	10.	Menu
5.	Sinkronisasi Ulang	11.	Source
6.	Tombol Pilihan Empat Arah	12.	Daya

# PENDAHULUAN

## Remote control



No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup	15.	Pengguna 3
2.	Pengguna 2	16.	Kontras
3.	Pengguna 1	17.	Mode Tampilan
4.	Kecemerlangan	18.	Aspek Rasio
5.	Sudut	19.	Menu 3D Aktif/Tidak Aktif
6.	Mati	20.	Timer tidur
7.	DB (Dynamic Black)	21.	Suara +
8.	Source	22.	Sinkronisasi Ulang
9.	Masuk	23.	Tombol Pilihan Empat Arah
10.	Menu	24.	Suara -
11.	HDMI1	25.	HDMI2
12.	VGA1 (tidak didukung)	26.	YPbPr (tidak didukung)
13.	VGA2 (tidak didukung)	27.	Video (tidak didukung)
14.	Matikan Power		

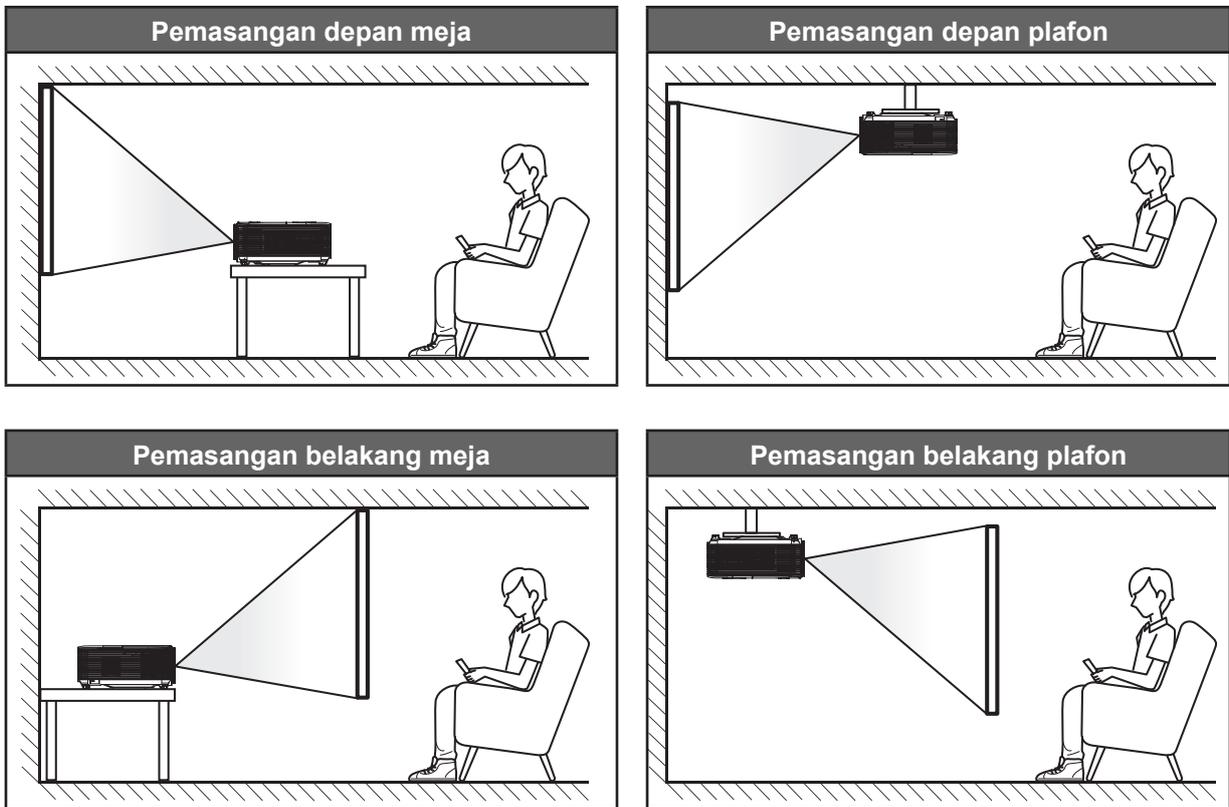
**Catatan:** Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Memasang proyektor

Proyektor ini dirancang untuk dipasang di salah satu dari empat posisi pemasangan.

Tata ruang atau keinginan pribadi akan menentukan lokasi pemasangan yang Anda pilih. Pertimbangkan ukuran dan posisi layar, lokasi stopkontak yang sesuai, serta lokasi dan jarak antara proyektor dengan peralatan lainnya.



Proyektor harus diletakkan di atas permukaan datar dan 90 derajat/tegak lurus dengan layar.

- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 44.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 44.

**Catatan:** Semakin jauh jarak proyektor dari layar, maka ukuran gambar proyeksi akan semakin besar dan offset vertikal juga lebih besar secara proporsional.

### PENTING!

Jangan operasikan proyektor dalam orientasi selain untuk di atas meja atau pemasangan di plafon. Proyektor harus horizontal dan tidak miring ke arah depan/belakang maupun kiri/kanan. Orientasi lain akan membatalkan jaminan dan mungkin akan memperpendek masa pakai lampu proyektor dan proyektor tersebut. Untuk saran pemasangan nonstandar, hubungi Optoma.

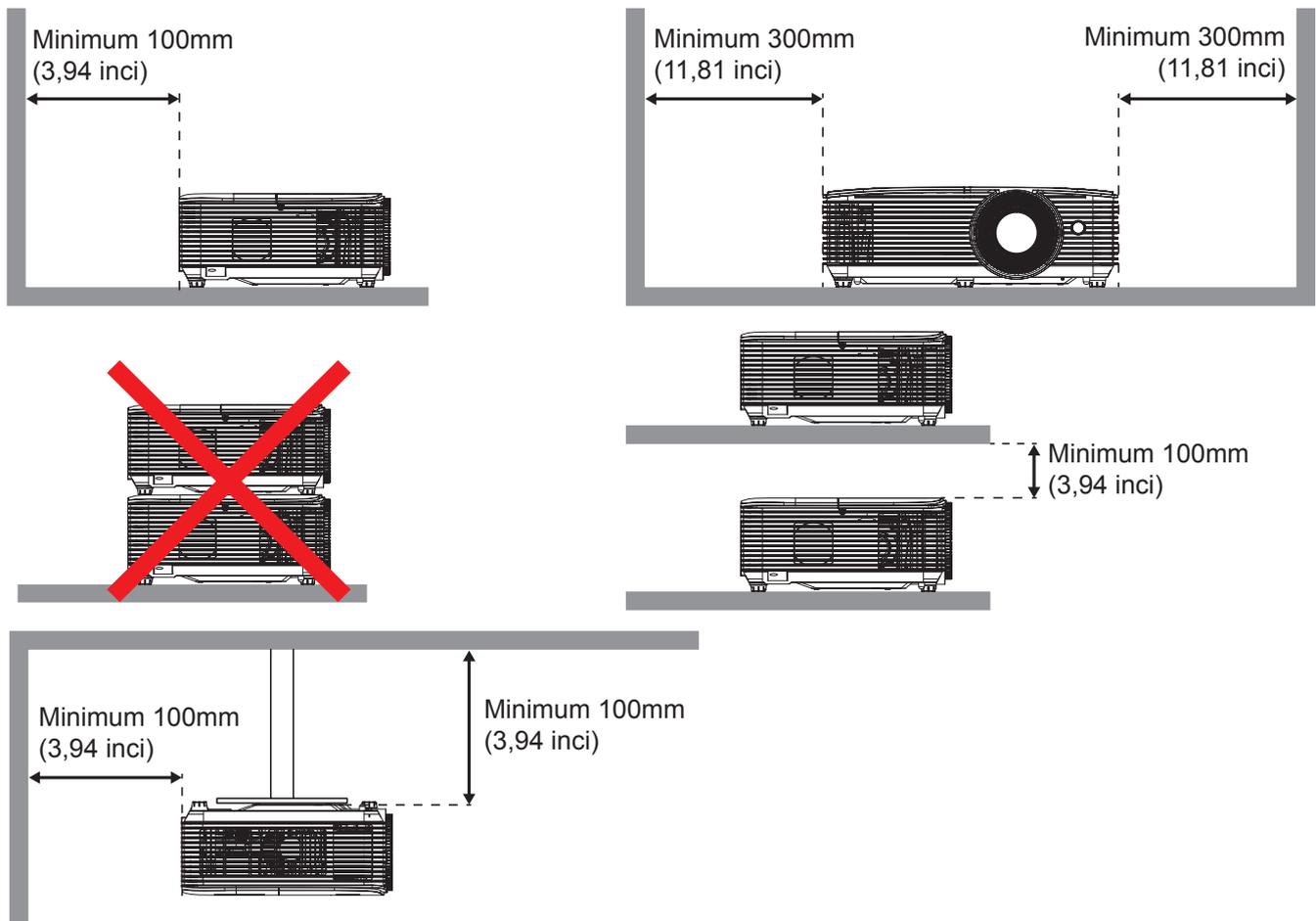
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Informasi pemasangan proyektor

- Letakkan proyektor pada posisi horizontal.  
**Sudut kemiringan proyektor tidak boleh melebihi 15 derajat.** Proyektor tidak dapat dipasang dengan cara apa pun selain di atas meja maupun plafon, jika tidak masa pakai lampu dapat menurun secara drastis dan dapat mengakibatkan **kerusakan lain yang tidak terduga.**



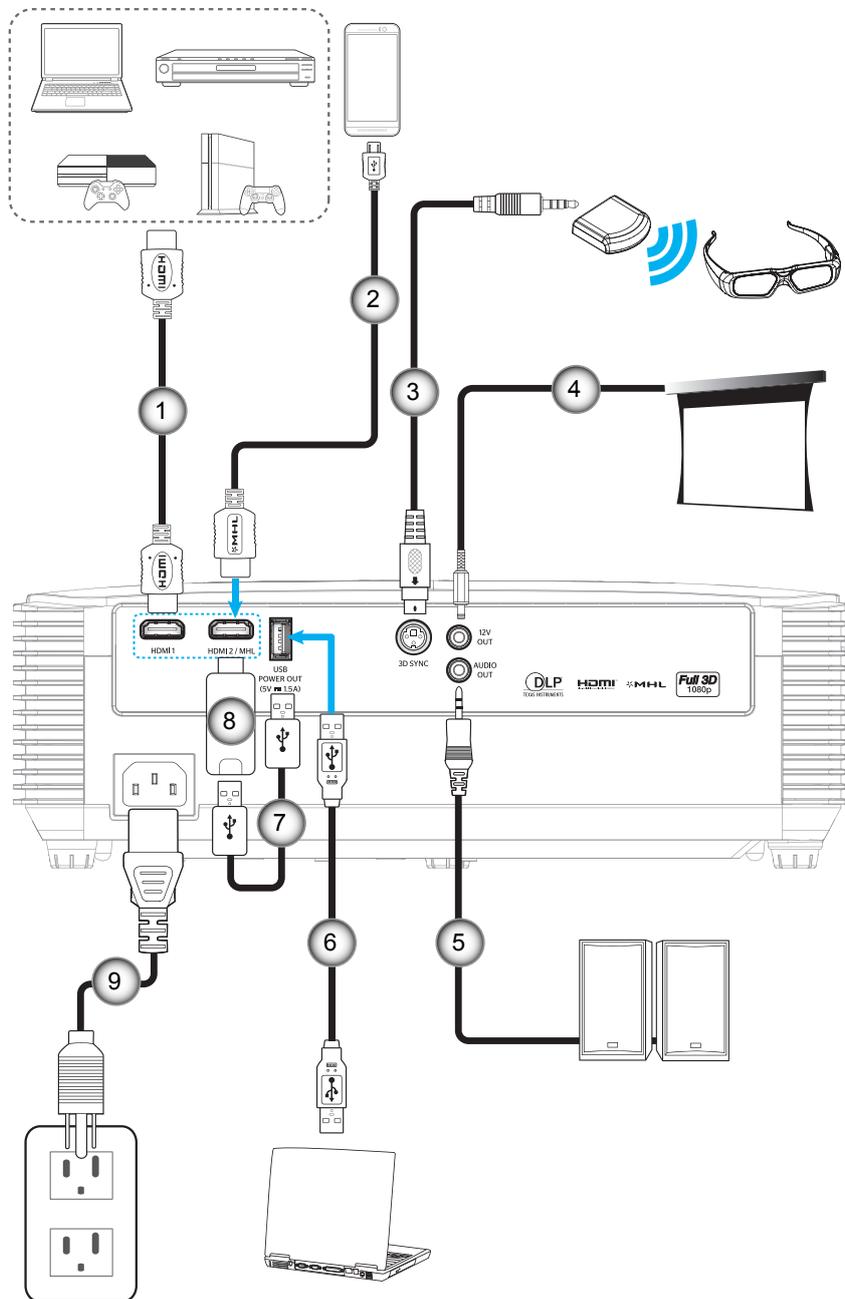
- Berikan jarak setidaknya 30 cm di sekitar ventilasi udara keluar.



- Pastikan ventilasi udara masuk tidak mengalirkan udara panas dari ventilasi udara keluar.
- Saat mengoperasikan proyektor di ruang tertutup, pastikan suhu udara sekitar dalam enclosure tidak melampaui suhu operasional sewaktu proyektor aktif. Pastikan juga ventilasi udara masuk maupun keluar tidak terhalang.
- Semua enclosure harus lulus evaluasi thermal bersertifikasi untuk memastikan proyektor tidak mengalirkan udara keluar, karena kondisi demikian dapat mengakibatkan perangkat mati meskipun suhu enclosure dalam rentang suhu operasi yang dapat diterima.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item	No.	Item
1.	Kabel HDMI	6.	Kabel USB
2.	Kabel HDMI/MHL	7.	Kabel Daya USB
3.	Kabel Pemancar 3D	8.	Dongle HDMI
4.	Soket DC 12V	9.	Kabel Daya
5.	Kabel Audio Keluaran		

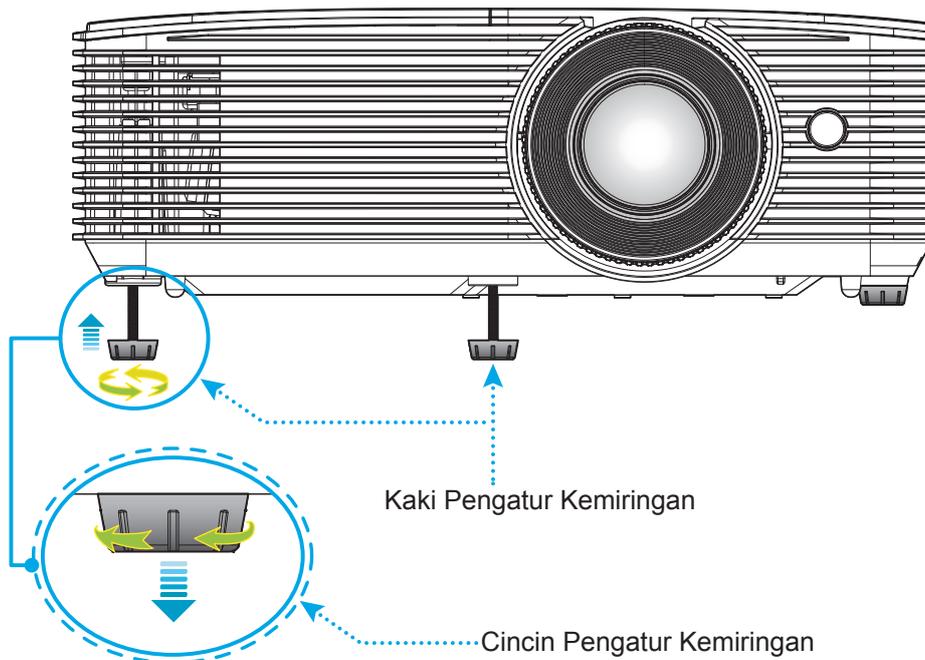
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Mengatur Proyeksi Gambar

### Tinggi gambar

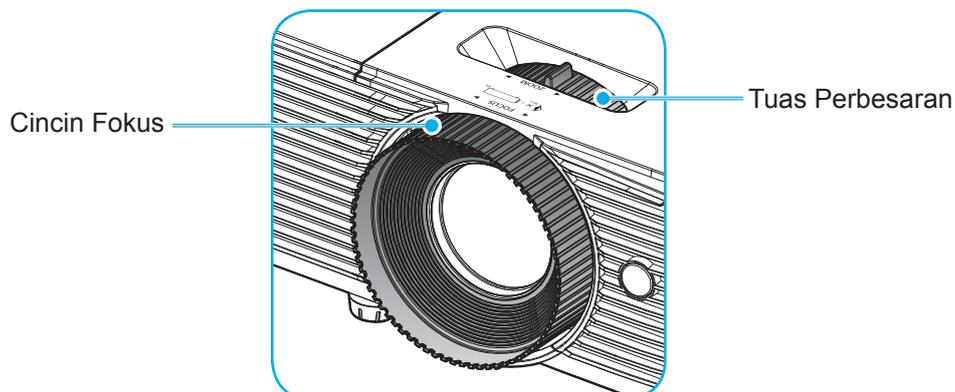
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

1. Letakkan kaki pengatur sesuai keinginan untuk menyesuaikan bagian bawah proyektor.
2. Putar kaki yang dapat disesuaikan searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk menaikkan dan menurunkan proyektor.



### Perbesaran dan fokus

- Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.
- Untuk menyesuaikan fokus, putar cincin fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.



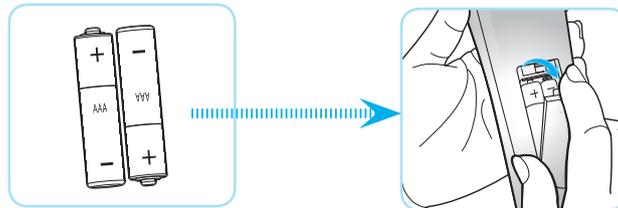
**Catatan:** Proyektor akan fokus pada jarak 1m hingga 10m.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Memasang/mengganti baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

1. Lepas penutup baterai di bagian belakang remote control.
2. Masukkan baterai AAA di kompartemen baterai seperti pada gambar.
3. Pasang kembali penutup belakang remote control.



**Catatan:** Ganti baterai hanya dengan jenis yang sama atau setara.

## PERHATIAN

Penggunaan baterai yang salah dapat menyebabkan kebocoran bahan kimia atau ledakan. Pastikan Anda mengikuti petunjuk di bawah ini.

- Jangan gunakan jenis baterai yang berbeda secara bersamaan. Jenis baterai yang berbeda memiliki karakteristik yang tidak sama.
- Jangan gunakan baterai lama dan yang baru secara bersamaan. Menggunakan baterai lama dan baru secara bersamaan dapat memperpendek masa pakai baterai baru atau menyebabkan kebocoran bahan kimia di baterai lama.
- Segera keluarkan baterai setelah habis. Bahan kimia yang bocor dari baterai dan terkena kulit dapat menyebabkan ruam. Jika terdapat kebocoran bahan kimia, seka hingga bersih dengan kain.
- Baterai yang disertakan dengan produk ini mungkin prakiraan masa pakainya lebih pendek karena kondisi penyimpanan.
- Keluarkan baterai jika Anda tidak akan menggunakan remote control dalam waktu lama.
- Bila membuang baterai, Anda harus mematuhi hukum di wilayah atau negara terkait.

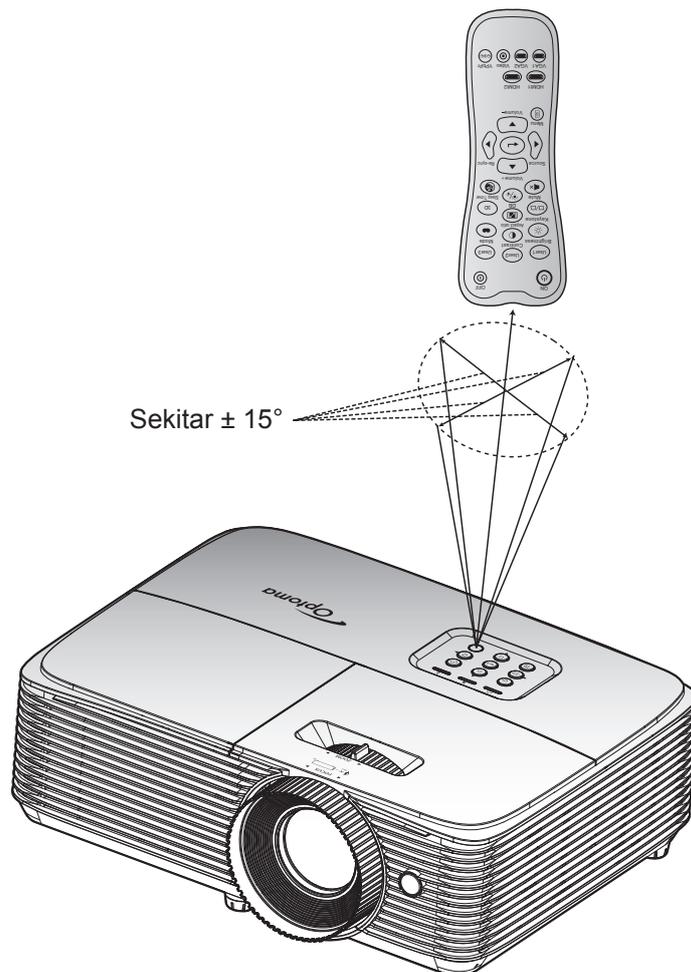
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Jarak efektif

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di bagian atas proyektor. Pastikan untuk memegang remote control pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR di bagian atas proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara pengendali jarak jauh dan sensor tidak boleh melampaui 6 meter (~ 20 kaki).

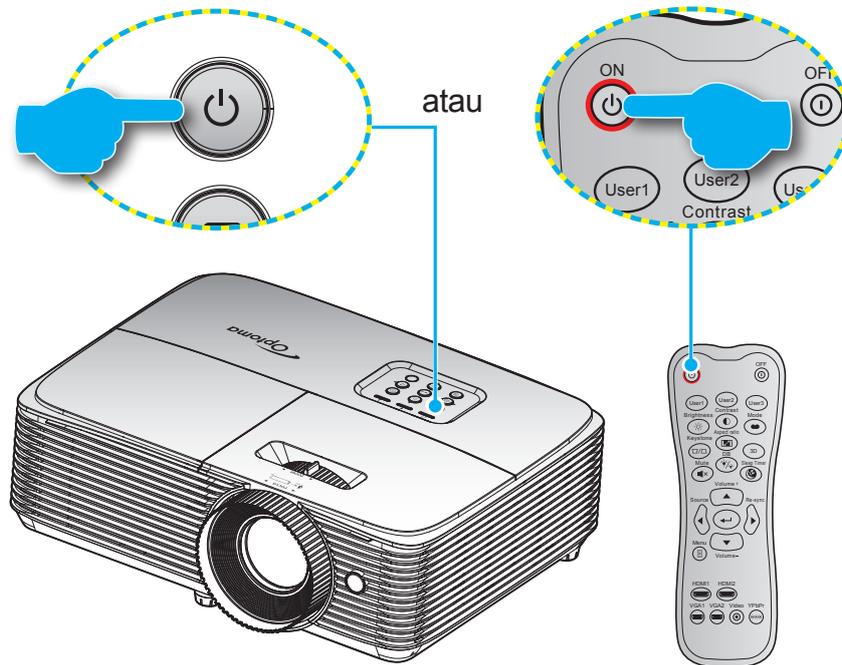
**Catatan:** Saat mengarahkan remote control langsung (sudut 0 derajat) ke sensor IR, jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melebihi 8 meter (~ 26 kaki).

- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang dapat menghambat sinar inframerah.
- Pastikan pemancar IR remote control tidak terkena sinar matahari atau lampu floresen secara langsung.
- Pastikan jarak pengendali jarak jauh ke lampu floresen lebih dari 2 m agar pengendali jarak jauh dapat berfungsi baik.
- Jika jarak remote control terlalu dekat dengan lampu floresen Jenis Inverter, maka fungsi remote control mungkin tidak akan efektif seiring waktu.
- Jika jarak remote control dan proyektor terlalu dekat, maka remote control mungkin tidak dapat berfungsi.
- Bila Anda mengarahkan ke layar, jarak efektif kurang dari 6 meter antara pengendali jarak jauh ke layar dan merefleksikan cahaya IR kembali ke proyektor. Namun, jarak efektif dapat berubah sesuai layar.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menghidupkan/mematikan proyektor



### Tombol Hidup

1. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Bila tersambung, LED Hidup/Siaga akan menyala merah.
2. Hidupkan proyektor dengan menekan "⏻" pada keypad proyektor atau pengendali jarak jauh.
3. Layar pengaktifan akan muncul selama 10 detik, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau biru.

**Catatan:** Saat proyektor dihidupkan untuk pertama kalinya, Anda akan diminta memilih bahasa yang diinginkan, orientasi proyeksi, dan sejumlah pengaturan lainnya.

### Matikan Power

1. Matikan proyektor dengan menekan "⏻" pada keypad proyektor atau remote control.
2. Pesan berikut akan ditampilkan:



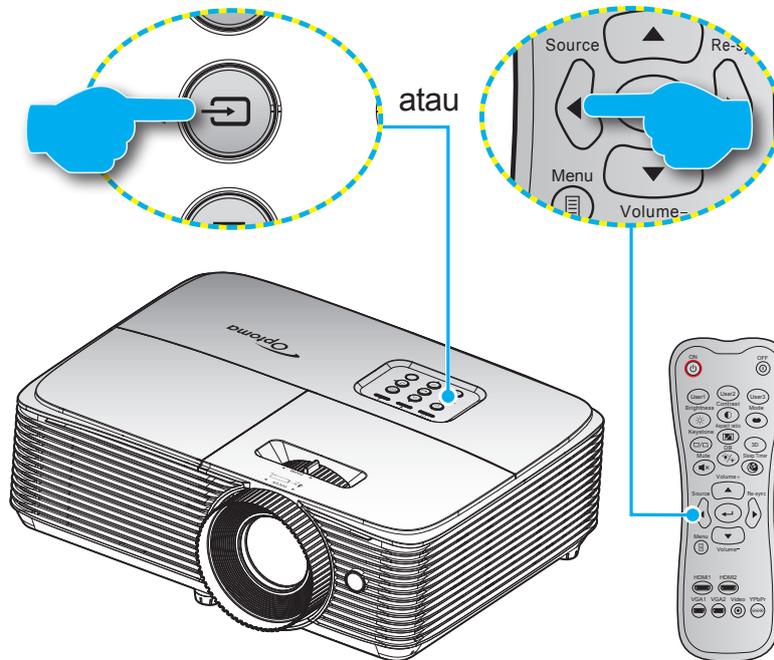
3. Tekan kembali tombol "⏻" untuk mengkonfirmasi, jika tidak maka pesan akan tertutup setelah 15 detik. Saat menekan tombol "⏻" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau biru. Bila LED Hidup/Siaga menyala merah pekat, berarti proyektor telah berada dalam mode siaga. Jika Anda ingin menghidupkan kembali proyektor, tunggu hingga siklus pendinginan selesai dan proyektor mengaktifkan mode siaga. Saat proyektor berada dalam mode siaga, tekan kembali tombol "⏻" untuk menghidupkan proyektor.
5. Lepas kabel daya dari stopkontak dan proyektor.

**Catatan:** Sebaiknya segera hidupkan proyektor, setelah memamatkannya.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Memilih sumber input

Hidupkan sumber tersambung yang akan ditampilkan di layar, misalnya komputer, notebook, pemutar video, dsb. Proyektor akan mendeteksi sumber secara otomatis. Jika beberapa sumber tersambung, tekan tombol sumber pada keypad proyektor atau remote control untuk memilih input yang diinginkan.

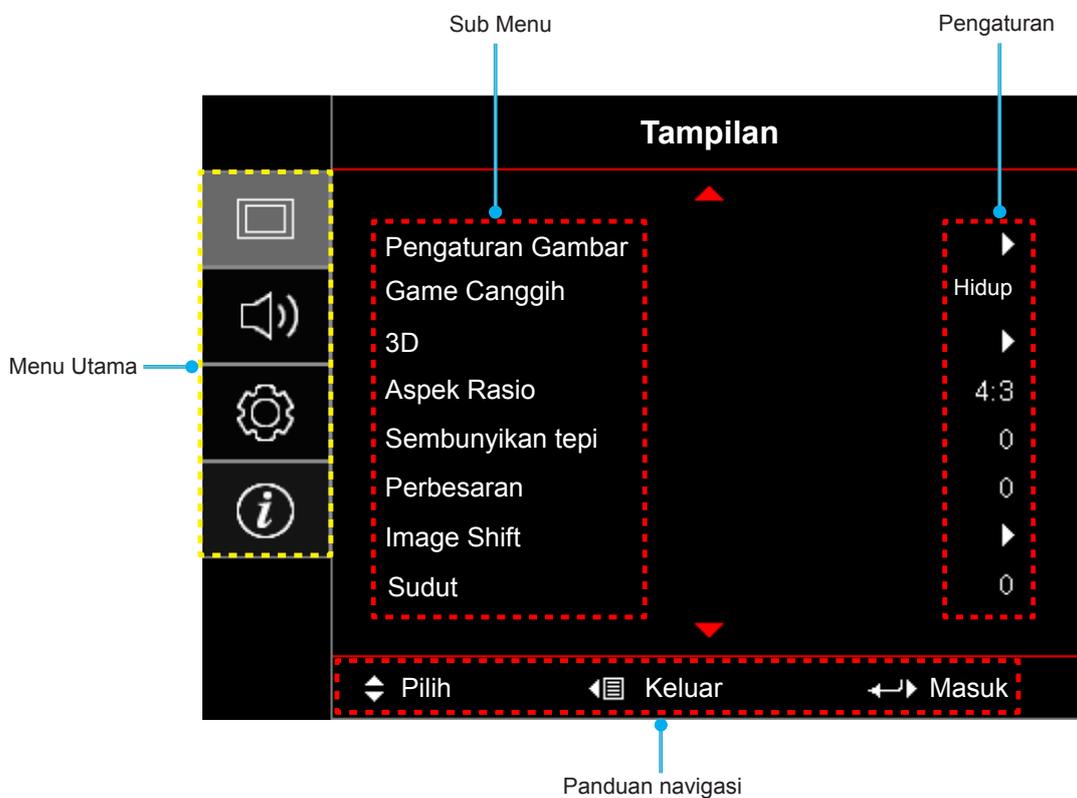


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Fitur dan navigasi menu

Proyektor memiliki menu Tampilan di Layar multibahasa yang memungkinkan Anda membuat pengaturan gambar dan mengubah berbagai pengaturan. Proyektor akan mendeteksi sumber secara otomatis.

1. Untuk membuka menu OSD, tekan  pada remote control atau keyboard proyektor.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol   untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol  atau  untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol   untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol  atau  untuk menampilkan pengaturan lebih lanjut. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol  .
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan  atau  untuk mengkonfirmasi, lalu layar akan kembali ke menu utama.
6. Untuk keluar, tekan  atau  lagi. Menu OSD akan tertutup dan proyektor akan secara otomatis menyimpan pengaturan baru.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pohon Menu OSD

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Tampilan	Pengaturan Gambar	Mode Tampilan	[Video]		Bioskop		
					Vivid		
					Game		
					Referensi		
					Pencahayaan		
					Pengguna		
					3D		
					ISF Siang		
					ISF Malam		
					ISF 3D		
		Wall Color				Mati [Awal]	
						Papan Hitam	
						Light Yellow	
						Light Green	
						Light Blue	
						Pink	
					Kelabu		
		Kecermerlangan				-50~50	
		Kontras				-50~50	
		Ketajaman				1~15	
		Warna				-50~50	
		Corak Warna				-50~50	
		Gamma		Film			
				Video			
				Grafik			
				Standar(2.2)			
				1.8			
				2.0			
		Pengaturan Warna					2.4
				BrilliantColor™			1~10
			Temperatur Warna	[Mode Video]			Hangat
							Standar
					Cool		
Warna Matching	Warna				Dingin		
					R [Default]		
					G		
					B		
					C		
				Y			
				M			
				W			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Warna Matching	Corak Warna atau R	-50~50 [Awal: 0]
				Saturasi Warna atau G	-50~50 [Awal: 0]
				Penguatan atau B	-50~50 [Awal: 0]
				Seting Ulang	Batalan [Awal] Ya
				Keluar	
			Penguatan / Bias RGB	Penguatan Warna Merah	-50~50
				Penguatan Warna Hijau	-50~50
				Penguatan Warna Biru	-50~50
				Bias Warna Merah	-50~50
				Bias Warna Hijau	-50~50
				Bias Warna Biru	-50~50
				Seting Ulang	Batalan [Awal] Ya
		Keluar			
		Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
				RGB(0~255)	
				RGB(16~235)	
				YUV	
		Hitam Dinamis		Mati	
				Hidup	
			Mode Pencahayaan [Dasar Lampu - Video]	Pencahayaan	
				Eco.	
		Seting Ulang			
		Game Canggih			Mati
					Hidup
	3D	Mode 3D		Mati	
				DLP-Link [Awal]	
				VESA	
				3D [Awal]	
		3D->2D		L	
				R	
		Format 3D		Otomatis [Awal]	
				SBS	
				Top and Bottom	
				Frame Sequential	
		3D Sync. Invert		Hidup	
	Mati [Awal]				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Tampilan	Aspek Rasio				4:3		
					16:9		
					LBX [kecuali model SVGA XGA]		
					Asal		
					Otomatis		
	Sembunyikan tepi				0~10 [Awal: 0]		
	Perbesaran				-5~25 [Awal: 0]		
	Image Shift	 H				-50~50 [Awal: 0]	
		 V				-50~50 [Awal: 0]	
Sudut				-40~40 [Awal: 0]			
Audio	Mati				Mati [Awal]		
					Hidup		
	Suara				0-10 [Awal: 5]		
PENGATURAN	Proyeksi				Front  [Awal]		
					Rear 		
					Langit-langit atas 		
					Belakang atas 		
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati	
		Seting Ulang Lampu				Hidup [Awal]	
	Pengaturan Filter	Filter Usage Hours				Batalan [Awal]	
						Ya	
		Filter Tambahan Terpasang					(Hanya baca)
							Ya
							Tidak
							Mati
		Filter Reminder					300hr
						500hr [Awal]	
						800hr	
	Filter Reset					1000hr	
						Batalan [Awal]	
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Ya	
						Mati [Awal]	
		Sinyal Daya Menyala					Hidup
							Mati [Awal]
		Mematikan Otomatis (mnt)					Hidup
							Mati [Awal]
Pengatur Waktu Tidur (mnt)						0~180 (5 menit bertahap) [Awal: 20]	
					0~990 (penambahan 30 menit) [Awal: 0]		
	Always On				Tidak [Awal]		
					Ya		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Daya	cepat pemulihan			Mati [Awal]	
					Hidup	
		USB Power			Mati	
					Hidup	
					Otomatis [Awal]	
	Keamanan	Keamanan			Mati	
					Hidup	
		Pengaturan Waktu Pengaman		Bulan		
				Hari		
		Ganti Password				
	HDMI Link Settings	HDMI Link			Mati	
					Hidup	
		Inclusive TV			Tidak	
					Ya	
		Power On Link			Mutual	
					PJ -> Device	
				Device -> PJ		
		Power Off Link			Mati	
				Hidup		
	Tes Corak				Kisi Hijau	
					Kisi Ungi	
					Kisi Putih	
					Putih	
					Mati	
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR			Hidup	
					Mati	
		Pengguna1				HDMI 2 [Awal]
						Tes Corak
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur
					Warna Matching	
					Temperatur Warna	
					Gamma	
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
					Bekukan	
			MHL			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Pengguna2			HDMI 2	
					Tes Corak	
					Kecemerlangan	
					Kontras	
					Timer tidur	
					Warna Matching	
					Temperatur Warna	
					Gamma	
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
				Bekukan		
				MHL [Awal]		
			Pengguna3			HDMI 2
						Tes Corak
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur [Awal]
						Warna Matching
						Temperatur Warna
						Gamma
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
				Perbesaran		
				Bekukan		
				MHL		
		12V Trigger			Mati	
					Hidup	
		Options	Bahasa			English [Awal]
						Deutsch
						Français
						Italiano
						Español
					Português	
					Polski	
					Nederlands	
					Svenska	
					Norsk/Dansk	
					Suomi	
			ελληνικά			
			繁體中文			
			简体中文			
			日本語			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai			
PENGATURAN	Options	Bahasa			한국어			
					Русский			
					Magyar			
					Čeština			
					عربي			
					ไทย			
					Türkçe			
					فارسی			
					Tiếng Việt			
					Bahasa Indonesia			
					Română			
				Slovenčina				
		Menu Settings	Lokasi Menu				Kiri atas 	
							Kanan atas 	
							Tengah  [Awal]	
							Kiri bawah 	
							Kanan bawah 	
			Menu Pengukur Waktu					Mati
								5 detik
								10 detik [Awal]
			Sumber Otomatis					Mati [Awal]
								Hidup
		Sumber Masukan					HDMI1	
							HDMI2/MHL	
		Masukkan Nama	HDMI1				Awal [Awal]	
							Lain-lain	
			HDMI2/MHL				Awal [Awal]	
							Lain-lain	
		Ketinggian					Mati [Awal]	
							Hidup	
		Display Mode Lock					Mati [Awal]	
							Hidup	
		Mengunci Tombol					Mati [Awal]	
							Hidup	
		Meyembungkan Informasi					Mati [Awal]	
							Hidup	
Logo					Awal [Awal]			
					Netral			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Options	Warna Latar Belakang			Nihil [Awal]	
					Biru	
					Merah	
					Hijau	
					Kelabu	
	Seting Ulang	Atur Ulang OSD			Batalan [Awal]	
					Ya	
		Atur Ulang ke Semula			Batalan [Awal]	
				Ya		
Info	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Source					
	Resolusi				00x00	
	Refresh Rate				0,00Hz	
	Mode Tampilan					
	Umur Lampu	Pencahayaan				0 hr
		Eco.				0 hr
		Dynamic				0 hr
		Total				
	Jam Filter					
	Mode Pencahayaan					
	FW Version	Sistem				
MCU						

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu Layar

### Tampilkan menu pengaturan gambar

#### Mode Tampilan (Mode Video)

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Bioskop:** Memberikan warna terbaik untuk menonton film.
- **Vivid:** Dalam mode ini, saturasi warna dan kecerahan akan seimbang dengan baik. Pilih mode ini untuk bermain game.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecemerlangan dan merespons tingkat waktu untuk menikmati game video.
- **Referensi:** Memberikan warna alami paling akurat yang mendekati Rec. 709, standar untuk HDTV (TV Definisi Tinggi).
- **Pencahayaan:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis yang di-buffer 4 arah dengan output sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.
- **ISF Siang:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Siang agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF Malam:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Malam agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF 3D:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF 3D agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.

**Catatan:** Untuk akses dan kalibrasi mode tampilan ISF siang dan malam, hubungi dealer setempat.

#### Wall Color

Gunakan fungsi ini untuk memperoleh gambar layar yang dioptimalkan sesuai warna dinding. Pilih antara Mati, Papan Hitam, Light Yellow, Light Green, Light Blue, Pink, dan Kelabu.

#### Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

#### Kontras

Kontras mengontrol derajat perbedaan antara bagian paling gelap dan paling terang pada gambar.

#### Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

#### Warna

Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.

#### Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

#### Gamma

Mengkonfigurasi jenis kurva gamma. Setelah konfigurasi awal dan penyempurnaan selesai, gunakan langkah-langkah Pengaturan Gamma untuk mengoptimalkan output gambar Anda.

- **Film:** Untuk home theater.
- **Video:** Untuk sumber video atau TV.
- **Grafik:** Untuk sumber PC/Foto.
- **Standar(2.2):** Untuk pengaturan standar.
- **1.8/ 2.0/ 2.4:** Untuk sumber PC/Foto tertentu.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pengaturan Warna

Konfigurasi pengaturan warna.

- **BrilliantColor™**: Item yang dapat diatur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk memberikan kecemerlangan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup.
- **Temperatur Warna (Mode Video)**: Pilih suhu warna dari Hangat, Standar, Cool, atau Dingin.
- **Warna Matching**: Pilih opsi berikut:
  - Warna: Tetapkan tingkat merah (R), hijau (G), hitam (B), biru muda (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W) dari gambar.
  - Corak Warna atau R: Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.
  - Saturasi Warna atau G: Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.
  - Penguatan atau B: Tetapkan kecemerlangan gambar.
  - Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
  - Keluar: Keluar menu "Warna Matching".
- **Penguatan / Bias RGB**: Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecemerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
  - Seting Ulang: Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
  - Keluar: Keluar menu "Penguatan / Bias RGB".
- **Ruang Warna (input HDMI)**: pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), dan YUV.

## Hitam Dinamis

Gunakan untuk secara otomatis menyesuaikan kecemerlangan gambar agar kontras optimal.

## Mode Pencahayaan (Video berbasis lampu)

Menyesuaikan pengaturan mode kecemerlangan untuk proyektor berbasis lampu.

- **Pencahayaan**: Pilih "Pencahayaan" untuk meningkatkan kecemerlangan.
- **Eco.**: Pilih "Eco." untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.

## Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

## Menampilkan menu game canggih

### Game Canggih

Aktifkan fitur ini untuk mengurangi waktu respons (latensi input) selama bermain game ke 16ms\*.

**Catatan:** \*Hanya untuk sinyal 1080p 60Hz.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu Layar 3D

### Mode 3D

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan fungsi 3D atau memilih fungsi 3D yang sesuai.

- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menonaktifkan mode 3D.
- **DLP-Link:** Pilih untuk menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D DLP.
- **VESA:** Pilih "VESA" untuk menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D VESA.

### 3D->2D

Gunakan pilihan ini untuk menentukan cara konten 3D ditampilkan pada layar.

- **3D:** Menampilkan sinyal 3D.
- **L(Kiri):** Menampilkan bingkai kiri pada konten 3D.
- **R(Kanan):** Menampilkan bingkai kanan pada konten 3D.

### Format 3D

Gunakan pilih ini untuk memilih konten format 3D yang sesuai.

- **Otomatis:** Bila sinyal identifikasi 3D terdeteksi, format 3D akan dipilih secara otomatis.
- **SBS:** Menampilkan sinyal 3D dalam format "Berdampingan".
- **Top and Bottom:** Menampilkan sinyal 3D dalam format "Top and Bottom".
- **Frame Sequential:** Menampilkan sinyal 3D dalam format "Frame Sequential".

### 3D Sync. Invert

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi 3D Sync Invert.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menampilkan menu rasio aspek

### Aspek Rasio

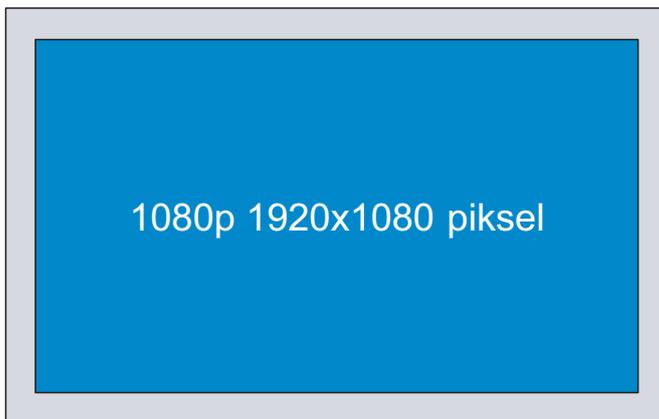
Pilih rasio aspek dari gambar yang ditampilkan di antara pilihan berikut:

- **4:3:** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 4:3.
- **16:9:** Format ini untuk sumber masukan 16:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- **LBX:** Format ini ditujukan untuk sumber letterbox selain 16x9, dan jika Anda menggunakan lensa 16x9 eksternal untuk menampilkan rasio aspek 2,35:1 dalam resolusi penuh.
- **Asal:** Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan.
- **Otomatis:** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

### Catatan:

- *Garis hitam yang muncul di sekitar gambar dengan resolusi 1080p pada setiap mode aspek dianggap sebagai kondisi normal.*
- *Garis dan garis batas hitam akan berubah ukurannya, tergantung pada rasio aspek.*

-  Bilah hitam
-  area aktif 1080p



### Catatan:

- *Info rinci tentang mode LBX:*
  - *DVD Format Letter-Box tertentu tidak disempurnakan untuk TV 16x9. Bila demikian, gambar tidak akan terlihat dengan semestinya saat menampilkan gambar dalam mode 16:9. Dalam kondisi ini, coba gunakan mode 4:3 untuk melihat DVD. Jika konten bukan 4:3, maka akan terlihat bilah hitam di sekitar gambar pada tampilan 16:9. Untuk jenis konten ini, Anda dapat menggunakan mode LBX agar gambar memenuhi layar pada tampilan 16:9.*
  - *Jika Anda menggunakan lensa anamorfi eksternal, maka mode LBX ini juga memungkinkan Anda menonton konten 2,35:1 (termasuk sumber DVD Anamorfi dan Film HDTV) yang mendukung lebar anamorfi yang disempurnakan untuk Tampilan 16x9 pada gambar lebar 2,35:1. Bila demikian, bilah hitam tidak akan muncul di layar. Daya lampu dan resolusi vertikal akan sepenuhnya digunakan.*
- *Untuk menggunakan format sangat lebar, lakukan tindakan berikut:*
  - a) *Tetapkan rasio aspek ke 2,0:1.*
  - b) *Sejajarkan gambar proyektor pada layar dengan benar.*

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel Penskalaan 1080P:

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Mode Asal	- 1:1 pemetaan di tengah. - Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Sangat Lebar	Menskalakan ke 2534 x 1426 (132% diperbesar), lalu menyetengahkan gambar 1920x1080 untuk ditampilkan Nb: Pengguna akhir dapat menggunakan format ini untuk melihat sumber non-teks layar 2,35:1 untuk memenuhi 100% 1080 DMD.				

## Menampilkan menu sembunyikan tepi

### Sembunyikan tepi

Gunakan fungsi ini untuk menghilangkan noise pengkodean video pada tepi sumber video.

## Menampilkan menu perbesaran

### Perbesaran

Gunakan untuk memperkecil atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

## Menampilkan menu pergeseran gambar

### Image Shift

Sesuaikan posisi gambar yang diproyeksi secara horizontal (H) atau vertikal (V).

## Menampilkan menu sudut

### Sudut

Sesuaikan distorsi gambar yang disebabkan oleh kemiringan proyektor.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu audio*

### Menu Audio Tidak Aktif

#### Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk menonaktifkan suara.
- **Mati:** Pilih "Mati" untuk mengaktifkan suara.

#### **Catatan:**

- *Fungsi "Mati" akan mempengaruhi volume suara speaker internal dan eksternal.*
- *Saat speaker eksternal tersambung, speaker internal akan secara otomatis mati.*

### Menu volume audio

#### Suara

Sesuaikan tingkat volume audio.

## *Menu konfigurasi*

### Konfigurasi menu proyeksi

#### Proyeksi

Pilih proyeksi yang diinginkan antara depan, belakang, plafon atas, dan belakang atas.

### Konfigurasi menu pengaturan lampu

#### Peringatan Lampu

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan mengganti lampu ditampilkan. Pesan akan ditampilkan 30 jam sebelum disarankan untuk mengganti lampu.

#### Seting Ulang Lampu

Mengatur ulang penghitung jam lampu setelah lampu diganti.

### Konfigurasi menu pengaturan filter

#### Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

#### Filter Tambahan Terpasang

Tetapkan pengaturan pesan peringatan.

- **Ya:** Menampilkan pesan peringatan setelah 500 jam penggunaan.

**Catatan:** *"Filter Usage Hours / Filter Reminder / Filter Reset" hanya akan ditampilkan saat "Filter Tambahan Terpasang" adalah "Ya".*

- **Tidak:** Nonaktifkan pesan peringatan.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Filter Reminder

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan penggantian filter ditampilkan. Pilihan yang tersedia mencakup Mati, 300hr, 500hr, 800hr, dan 1000hr.

## Filter Reset

Atur ulang penghitung filter debu setelah mengganti atau membersihkan filter debu.

## Konfigurasi menu pengaturan daya

### Menghidupkan Langsung

Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan mode Hidup Langsung. Proyektor akan hidup secara otomatis bila daya AC tersedia, tanpa menekan tombol "Daya" pada keypad proyektor atau pada remote control.

### Sinyal Daya Menyala

Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan mode Sinyal Daya. Proyektor akan secara otomatis hidup bila sinyal terdeteksi, tanpa menekan tombol "Daya" pada Keypad atau pada remote control.

#### **Catatan:**

- Jika pilihan "Sinyal Daya Menyala" dialihkan ke "Hidup", maka penggunaan daya proyektor dalam mode siaga akan melampaui 3W.
- Sinyal Daya Menyala dapat mendukung VGA (sinyal RGB) dan HDMI.

### Mematikan Otomatis (mnt)

Menetapkan interval waktu hitung mundur. Waktu hitung mundur akan dimulai, bila tidak ada sinyal yang dikirim ke proyektor. Proyektor akan mati secara otomatis setelah hitung mundur selesai (dalam menit).

### Pengatur Waktu Tidur (mnt)

Konfigurasikan timer tidur.

- **Pengatur Waktu Tidur (mnt):** Menetapkan interval waktu hitung mundur. Waktu hitung mundur akan dimulai, dengan atau tanpa sinyal yang dikirim ke proyektor. Proyektor akan mati secara otomatis setelah hitung mundur selesai (dalam menit).  
**Catatan:** *Timer Tidur akan diseting ulang kapan pun bila proyektor dimatikan.*
- **Always On:** Periksa untuk menetapkan timer tidur selalu aktif.

### cepat pemulihan

Tetapkan pengaturan cepat pemulihan.

- **Hidup:** Jika proyektor dimatikan secara tidak disengaja, maka fitur ini memungkinkan proyektor dihidupkan kembali dengan cepat, jika dipilih dalam jangka waktu 100 detik.
- **Mati:** Kipas akan mulai mendinginkan sistem setelah 10 detik setelah pengguna mematikan proyektor.

### USB Power

Tetapkan pengaturan daya USB.

- **Hidup:** Proyektor selalu dihidupkan melalui sumber daya USB.
- **Mati:** Fungsi Daya USB mati.
- **Otomatis:** Proyektor dihidupkan otomatis oleh sumber daya USB.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi menu keamanan

### Keamanan

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk menggunakan verifikasi keamanan saat menghidupkan proyektor.
- **Mati:** Pilih "Mati" agar dapat menghidupkan proyektor tanpa verifikasi sandi.

### Pengaturan Waktu Pengaman

Dapat memilih fungsi waktu (Bulan/Hari/Jam) untuk menetapkan jumlah jam pakai penggunaan proyektor. Setelah waktu terlampaui, Anda akan diminta memasukkan sandi kembali.

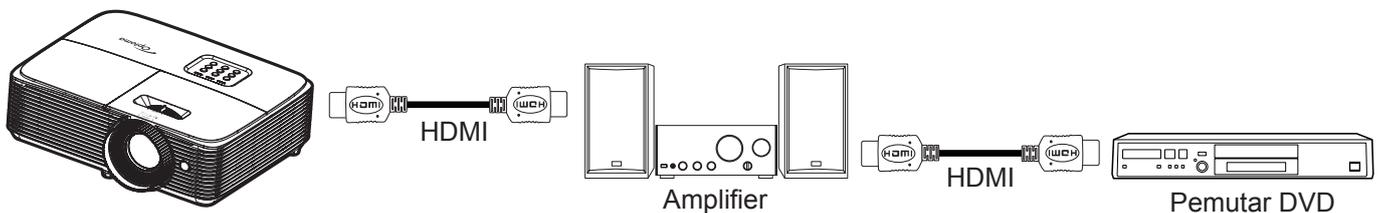
### Ganti Password

Gunakan untuk menetapkan atau memodifikasi sandi yang diminta saat menghidupkan proyektor.

## Konfigurasi menu pengaturan link HDMI

### Catatan:

- *Bila Anda menyambungkan perangkat kompatibel CEC HDMI ke proyektor menggunakan kabel HDMI, Anda dapat mengontrol pada status hidup atau mati yang sama menggunakan fitur kontrol Link HDMI pada OSD proyektor. Kondisi ini memungkinkan satu atau kumpulan beberapa perangkat dihidupkan atau dimatikan melalui Fitur HDMI Link dalam konfigurasi tertentu, pemutar DVD dapat disambungkan ke proyektor melalui amplifier atau sistem home theater.*



### HDMI Link

Aktifkan/nonaktifkan fungsi Link HDMI. Pilihan inclusive TV, link daya hidup, link daya mati hanya akan tersedia jika pengaturan ditetapkan ke "Hidup".

### Inclusive TV

Tetapkan ke "Ya" jika Anda lebih memilih TV dan proyektor dimatikan bersamaan secara otomatis. Agar kedua perangkat dimatikan secara bersamaan, alihkan pengaturan ke "Tidak".

### Power On Link

Daya CEC sesuai perintah.

- **Mutual:** Proyektor dan perangkat CEC akan dihidupkan secara bersamaan.
- **PJ -> Device:** Perangkat CEC hanya akan dihidupkan setelah proyektor dihidupkan.
- **Device -> PJ:** Proyektor hanya akan dihidupkan setelah perangkat CEC dihidupkan.

### Power Off Link

Aktifkan fungsi ini untuk memungkinkan Link HDMI dan proyektor dimatikan bersamaan secara otomatis.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi menu tes corak

### Tes Corak

Pilih pola uji dari Kisi Hijau, Kisi Ungi, Kisi Putih, Putih, atau nonaktifkan fungsi ini (mati).

## Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh

### Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

- **Hidup:** Pilih "Hidup", proyektor dapat dioperasikan dengan remote control dari unit penerima IR bagian atas.
- **Mati:** Pilih "Mati", proyektor tidak dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih "Mati", Anda akan dapat menggunakan kembali tombol Keypad.

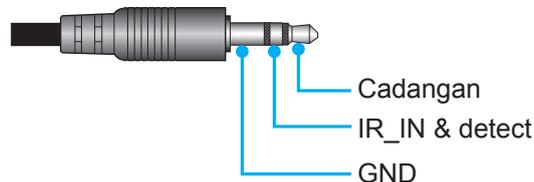
### Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

Tetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara HDMI 2, Tes Corak, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, Bekukan, dan MHL.

## Menu konfigurasi 12V trigger

### 12V Trigger

Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pemicu.



- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menonaktifkan trigger.
- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan pemicu.

## Konfigurasi menu pilihan

### Bahasa

Pilih menu OSD multibahasa antara Inggris, Jerman, Prancis, Italia, Spanyol, Portugis, Polandia, Belanda, Swedia, Norwegia/Denmark, Finlandia, Yunani, Tionghoa tradisional, Tionghoa modern, Jepang, Korea, Rusia, Hongaria, Ceko, Arab, Thai, Turki, Farsi, Vietnam, Indonesia, Rumania, dan Slowakia.

### Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

- **Lokasi Menu:** Pilih lokasi menu pada layar tampilan.
- **Menu Pengukur Waktu:** Tetapkan durasi untuk menu OSD agar tetap terlihat di layar.

### Sumber Otomatis

Jika Anda menetapkan pilihan ini "Hidup" lalu menekan tombol  pada keypad proyektor atau tombol  pada remote control kemudian sumber input berikutnya yang tersedia akan terpilih secara otomatis. Atur "Mati" untuk menonaktifkan fungsi sumber otomatis.

### Sumber Masukan

Pilih sumber input antara HDMI1 dan HDMI2/MHL.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Masukkan Nama

Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI1 dan HDMI2/MHL.

## Ketinggian

Bila "Hidup" dipilih, maka kipas akan berputar lebih cepat. Fitur ini bermanfaat di area yang tinggi dengan sedikit udara.

## Display Mode Lock

Pilih "Hidup" atau "Mati" untuk mengunci atau membuka kunci penyesuaian pengaturan mode tampilan.

## Mengunci Tombol

Bila fungsi kunci keypad "Hidup", Keypad akan dikunci. Namun, proyektor dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih "Mati", Anda dapat menggunakan kembali Keypad.

## Meyembungkan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

- **Mati:** Pilih "Hidup" untuk menyembunyikan pesan info.
- **Hidup:** Pilih "Mati" untuk menampilkan pesan "Mencari".

## Logo

Gunakan fungsi ini untuk menetapkan layar awal yang diinginkan. Jika terdapat perubahan, perubahan akan ditampilkan saat berikutnya proyektor dihidupkan.

- **Awal:** Layar awal asli.
- **Netral:** Logo tidak ditampilkan pada layar awal.

## Warna Latar Belakang

Gunakan fungsi ini untuk menampilkan warna biru, merah, hijau, abu-abu, tanpa warna, atau layar logo bila sinyal tidak tersedia.

**Catatan:** Jika warna latar belakang diatur ke "Nihil", maka warna latar belakang menjadi hitam.

## Menu atur ulang konfigurasi

### Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

### Atur Ulang ke Semula

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk Konfigurasi pengaturan menu.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu info*

### **Menu info**

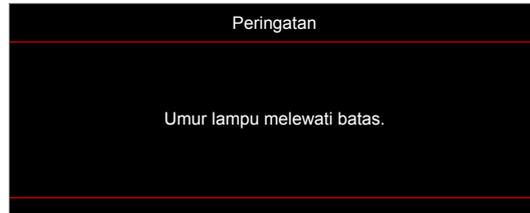
Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Umur Lampu
- Jam Filter
- Mode Pencahayaan
- FW Version

# PEMELIHARAAN

## Mengganti lampu

Proyektor mendeteksi masa pakai lampu secara otomatis. Bila masa pakai lampu mendekati masa akhir penggunaan, pesan peringatan akan muncul pada layar.



Bila Anda melihat pesan tersebut, hubungi dealer atau pusat servis setempat untuk segera mengganti lampu. Pastikan proyektor telah didinginkan minimal selama 30 menit sebelum mengganti lampu.



Peringatan: Jika dipasang di plafon, hati-hati saat membuka panel akses lampu. Sebaiknya kenakan kacamata pelindung saat mengganti lampu yang dipasang di plafon. Hati-hati agar bagian yang longgar tidak terjatuh dari proyektor.



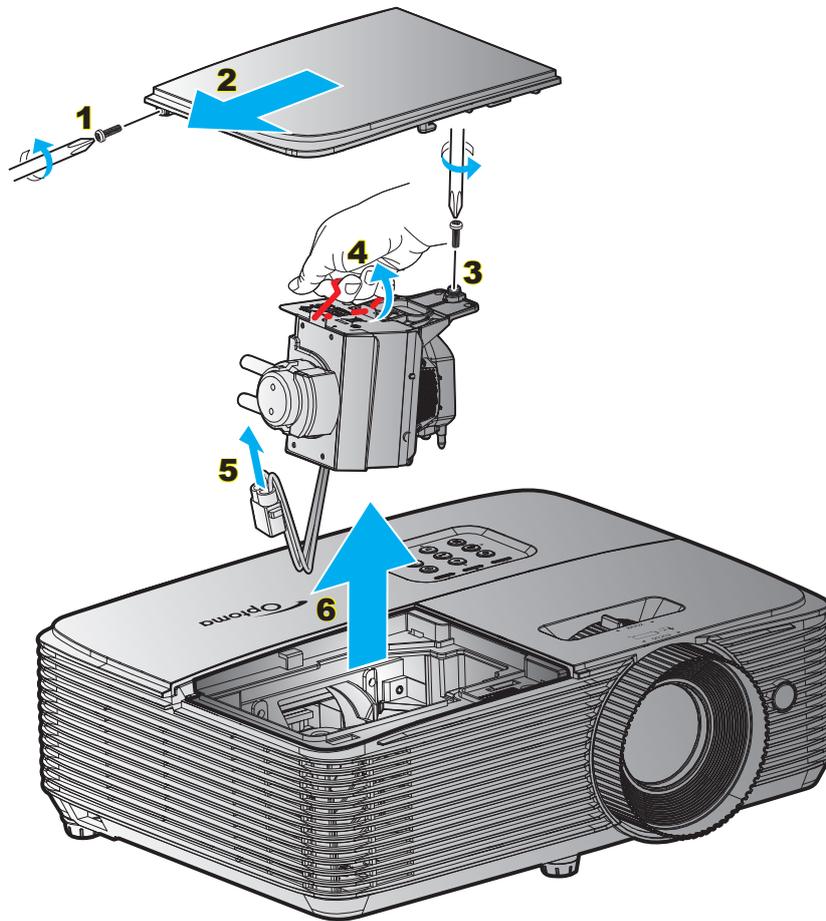
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



Peringatan: Untuk mengurangi risiko cedera fisik, jangan jatuhkan modul lampu atau jangan sentuh bohlam lampu. Bohlam lampu dapat pecah dan mengakibatkan cedera jika terjatuh.

# PEMELIHARAAN

## Mengganti lampu (lanjutan)



### Prosedur:

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada remote control atau keypad proyektor.
2. Biarkan proyektor dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Lepas sekrup pada penutup. **1**
5. Lepas penutup. **2**
6. Lepas baut pada modul lampu. **3**
7. Angkat pegangan lampu. **4**
8. Lepas kabel lampu. **5**
9. Lepas modul lampu dengan hati-hati. **6**
10. Untuk mengganti modul lampu, lakukan langkah-langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.
11. Hidupkan proyektor, lalu reset timer lampu.
12. Seting Ulang Lampu: (i) Tekan "Menu" → (ii) Pilih "PENGATURAN" → (iii) Pilih "Pengaturan Lampu" → (iv) Pilih "Seting Ulang Lampu" → (v) Pilih "Ya".

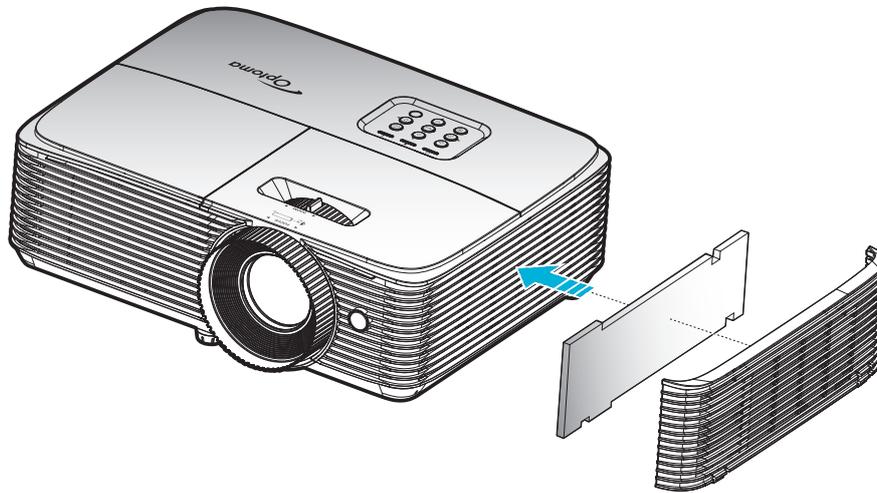
### Catatan:

- *Sekrup pada tutup lampu dan lampu tidak dapat dilepas.*
- *Proyektor tidak akan dapat dihidupkan apabila tutup lampu tidak dipasang kembali ke proyektor.*
- *Jangan sentuh bidang kaca pada lampu. Tangan yang berminyak dapat menyebabkan lampu pecah. Jika tidak sengaja menyentuhnya, gunakan kain kering untuk membersihkan modul lampu tersebut.*

# PEMELIHARAAN

## Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

### Memasang Penyaring Debu



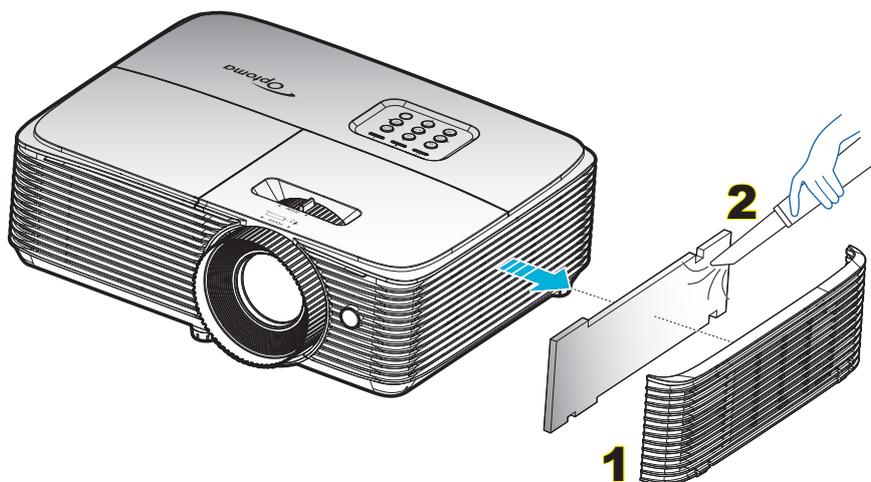
**Catatan:** Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

### Membersihkan Penyaring Debu

Sebaiknya bersihkan penyaring debu setiap tiga bulan sekali. Bersihkan sesering mungkin jika proyektor digunakan di lingkungan berdebu.

Prosedur:

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada remote control atau keypad proyektor.
2. Lepas kabel daya.
3. Lepas penyaring debu dengan hati-hati. **1**
4. Bersihkan atau ganti penyaring debu. **2**
5. Untuk memasang kembali penyaring debu, lakukan langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.



# INFORMASI LAINNYA

## Resolusi kompatibel

### Kompatibilitas digital

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	Waktu asli:	640 x 480p @ 60Hz	720 x 480p @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz	XGA: 1024 x 768 @ 60Hz	720 x 480p @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	WXGA: 1280 x 800 @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 72Hz	1400 x 1050 @ 60Hz	1080P: 1920 x 1080 @ 60Hz	1920 x 1080i @ 60Hz	1920 x 1080i @ 50Hz
640 x 480 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		720(1440) x 480i @ 60Hz	1920 x 1080p @ 60Hz
800 x 600 @ 56Hz	1440 x 900 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 60Hz	
800 x 600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 120Hz		720 x 576p @ 50Hz	
800 x 600 @ 72Hz	1024 x 768 @ 120Hz		1280 x 720p @ 50Hz	
800 x 600 @ 75Hz			1920 x 1080i @ 50Hz	
832 x 624 @ 75Hz			720(1440) x 576i @ 50Hz	
1024 x 768 @ 60Hz			1920 x 1080p @ 50Hz	
1024 x 768 @ 70Hz			1920 x 1080p @ 24Hz	
1024 x 768 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 30Hz	
1280 x 1024 @ 75Hz				
1152 x 870 @ 75Hz				

### Kompatibilitas video 3D nyata

Resolusi input	HDMI 1.4a Input 3D	Waktu Masukan		
		1280 x 720P @ 50Hz	Top and Bottom	
		1280 x 720P @ 60Hz	Top and Bottom	
		1280 x 720P @ 50Hz	Paket bingkai	
		1280 x 720P @ 60Hz	Paket bingkai	
		1920 x 1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920 x 1080i @ 60Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920 x 1080P @ 24Hz	Top and Bottom	
		1920 x 1080P @ 24Hz	Paket bingkai	
	HDMI 1.3	1920 x 1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif
		1920 x 1080i @ 60Hz		
		1280 x 720P @ 50Hz		
		1280 x 720P @ 60Hz		
		1920 x 1080i @ 50Hz	Top and Bottom	Mode TAB aktif
		1920 x 1080i @ 60Hz		
		1280 x 720P @ 50Hz		
		1280 x 720P @ 60Hz		
		480i 1024 x 768 @ 120Hz	HQFS	Format 3D sesuai Urutan bingkai
		1280 x 720 @ 120Hz		

### Catatan:

- Jika input 3D adalah 1080p @ 24 Hz, maka DMD akan memutar ulang dengan kelipatan integral pada mode 3D.
- Mendukung NVIDIA 3DTV Play jika tidak ada biaya paten dari Optoma.
- 1080i @ 25Hz dan 720p @ 50Hz akan berjalan pada 100Hz; 1080p @ 24Hz akan berjalan pada 144Hz; waktu 3D lainnya akan berjalan pada 120Hz.

# INFORMASI LAINNYA

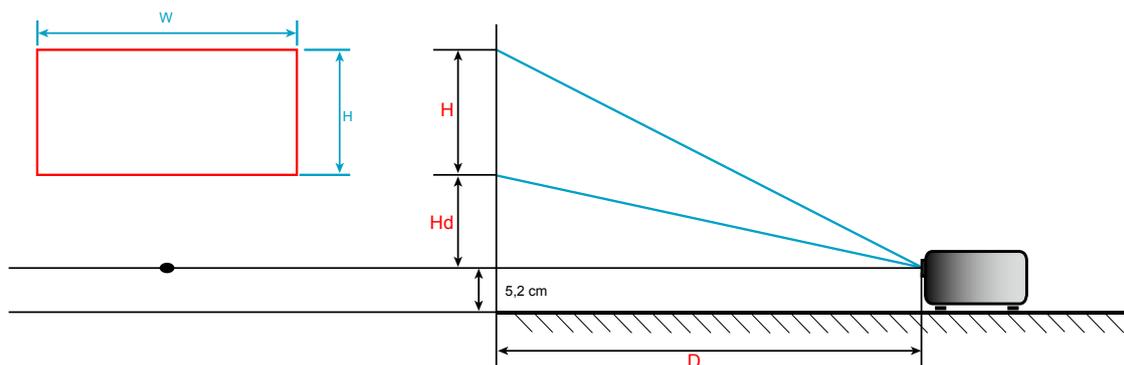
## Ukuran gambar dan jarak proyeksi

Diinginkan Jarak (m)	Ukuran layar		Atas	Ukuran layar		Atas
	(Zoom minimum)		Dari bawah hingga atas gambar (cm)	(Zoom maksimum)		Dari bawah hingga atas gambar (cm)
	Diagonal (inci)	P (cm) x L (cm)		Diagonal (inci)	P (cm) x L (cm)	
1,2	33,46	74 x 42	48	37	82 x 46	53
2	56	123 x 69	81	61	136 x 77	89
2,5	70	154 x 87	101	77	170 x 96	111
3	84	185 x 104	121	92	204 x 115	133
3,5	98	216 x 122	141	108	238 x 134	155
4	112	247 x 139	161	123	272 x 153	178
5	139	309 x 174	201	154	340 x 191	222
6	167	370 x 208	242	184	408 x 230	266
7	195	432 x 243	282	215	476 x 268	311
8	223	494 x 278	322	246	544 x 306	355
9	251	556 x 313	363	277	612 x 344	399
10	279	617 x 347	403	307,29	680 x 383	444

**Catatan:** Rasio perbesaran adalah 1,1x.

Ukuran gambar yang diinginkan		Jarak (m)		Atas (cm)
Diagonal (inci)	P (cm) x L (cm)	Zoom maksimum	Zoom minimum	Dari bawah hingga atas gambar
37	82 x 46	1,2	1,3	53
40	89 x 50	1,3	1,4	58
50	111 x 62	1,6	1,8	72
60	133 x 75	2,0	2,2	87
70	155 x 87	2,3	2,5	101
80	177 x 100	2,6	2,9	116
90	199 x 112	2,9	3,2	130
100	221 x 125	3,3	3,6	144
120	266 x 149	3,9	4,3	173
150	332 x 187	4,9	5,4	217
200	443 x 249	6,5	7,2	289
250	553 x 311	8,1	9,0	361
300	664 x 374	9,8	10,8	433
307,3	680 x 383	10,0	11,0	444

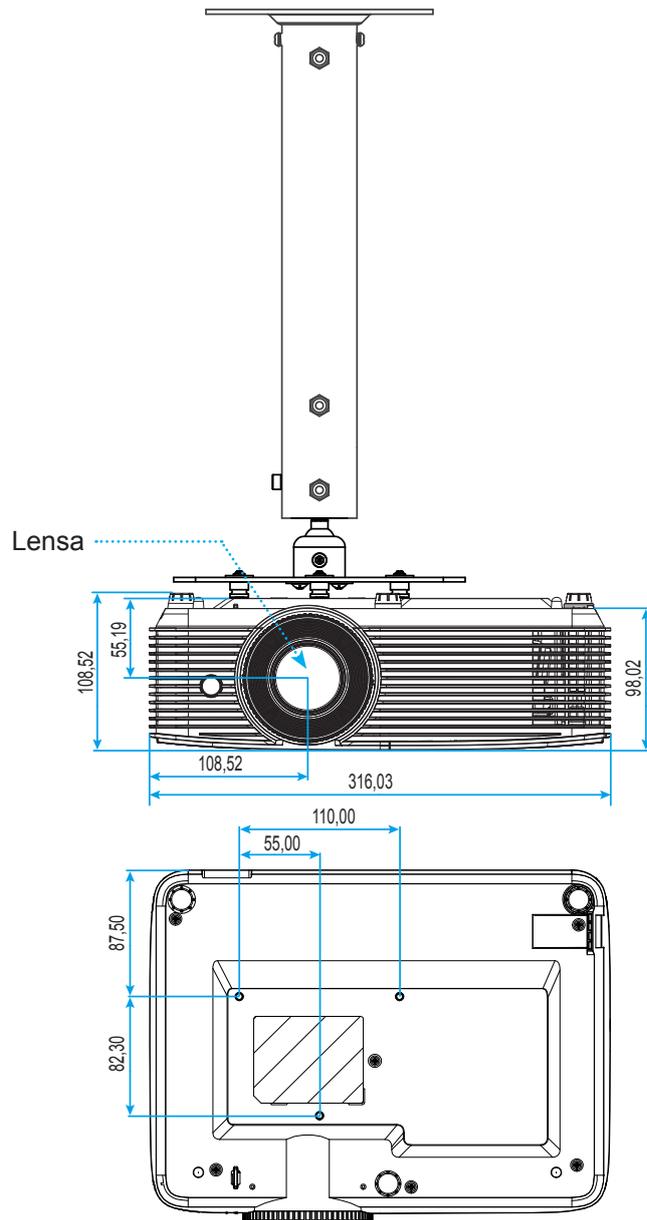
**Catatan:** Rasio zoom adalah 1,1x.



# INFORMASI LAINNYA

## Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakanudukan plafon Optoma.
2. Jika Anda ingin menggunakan kit dudukan plafon pihak ketiga, pastikan sekrup yang digunakan untuk memasang dudukan proyektor memenuhi spesifikasi berikut:
  - Tipe sekrup: M4\*3
  - Panjang sekrup minimal: 10mm



**Catatan:** *Ingat, kerusakan karena kesalahan pemasangan tidak tercakup dalam pertanggung jawaban garansi.*

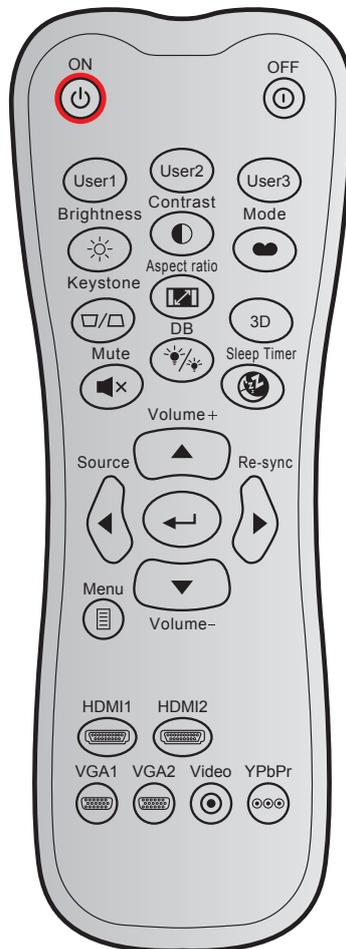


Peringatan:

- Jika Anda membeli dudukan untuk di plafon dari perusahaan lain, pastikan untuk menggunakan ukuran baut yang benar. Ukuran baut dapat berbeda, tergantung pada ketebalan pelat dudukan.
- Pastikan untuk memberikan jarak minimal 10 cm antara plafon dan bagian bawah proyektor.
- Jangan pasang proyektor di dekat sumber panas.

# INFORMASI LAINNYA

## Kode remote control IR



Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
Tombol Hidup		32	CD	02	Hidup	Tekan untuk menghidupkan proyektor.
Matikan Power		32	CD	2E	Mati	Tekan untuk mematikan proyektor.
Pengguna 1		32	CD	36	Pengguna1	Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 37 untuk mengkonfigurasi.
Pengguna 2		32	CD	65	Pengguna2	
Pengguna 3		32	CD	66	Pengguna3	
Kecemerlangan		32	CD	41	Kecemerlangan	Menyesuaikan kecermerlangan gambar.
Kontras		32	CD	42	Kontras	Mengontrol derajat perbedaan antara bagian paling gelap dan paling terang pada gambar.
Mode tampilan		32	CD	05	Mode	Pilih mode dalam pengaturan yang dioptimalkan untuk berbagai aplikasi. Lihat halaman 29.
Sudut		32	CD	07	Sudut	Menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
Aspek Rasio		32	CD	64	Aspek Rasio	Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.

# INFORMASI LAINNYA

Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
3D		32	CD	89	3D	Memilih mode 3D secara manual yang sesuai dengan konten 3D Anda.
Suara +		32	CD	09	Suara +	Sesuaikan untuk memperbesar volume.
Tombol empat arah		32	CD	11	▲	Gunakan ▲, ◀, ▶, atau ▼ untuk memilih item atau menyesuaikan pilihan.
		32	CD	10	◀	
		32	CD	12	▶	
		32	CD	14	▼	
Source		32	CD	18	Source	Tekan "Sumber" untuk memilih sinyal input.
Tombol Enter		32	CD	0F		Mengkonfirmasi pilihan item.
Sinkronisasi Ulang		32	CD	04	Sinkronisasi Ulang	Secara otomatis mensinkronisasikan proyektor ke sumber input.
Suara -		32	CD	0C	Suara -	Sesuaikan untuk memperkecil volume.
Menu		32	CD	0E	Menu	Menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar pada proyektor.
HDMI 1		32	CD	16	HDMI1	Tekan "HDMI1" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 1.
HDMI 2		32	CD	30	HDMI2	Tekan "HDMI2" untuk memilih sumber dari soket HDMI 2 / MHL.
VGA 1		32	CD	1B	VGA1	Tidak berfungsi
VGA 2		32	CD	1E	VGA2	Tidak berfungsi
Video		32	CD	1C	Video	Tidak berfungsi
YPbPr		32	CD	17	YPbPr	Tidak berfungsi

# INFORMASI LAINNYA

## Mengatasi Masalah

Jika Anda mengalami masalah dengan proyektor, baca informasi berikut ini. Jika masalah berlanjut, hubungi dealer atau pusat servis setempat.

### Masalah Gambar

-  *Tidak ada gambar di Layar.*
- Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian "Instalasi".
  - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
  - Periksa apakah Lampu Proyektor sudah terpasang dengan benar. Lihat bagian "Mengganti Lampu".
  - Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.
-  *Gambar tidak fokus*
- Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor.
  - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 44).
-  *Gambar menjadi terbentang saat menampilkan DVD 16:9*
- Bila anda memutar DVD anamorfi atau DVD 16:9, maka proyektor akan menampilkan gambar terbaik pada format 16:9 di sisi proyektor.
  - Jika Anda memutar DVD format LBX, ubah format sebagai LBX pada OSD proyektor.
  - Jika Anda memutar DVD format 4:3, ubah format sebagai 4:3 pada OSD proyektor.
  - Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.
-  *Gambar terlalu besar atau terlalu besar.*
- Sesuaikan Tuas Zoom di bagian atas proyektor.
  - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
  - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Tampilan-->Aspek Rasio". Coba pengaturan lain.
-  *Gambar memiliki sisi miring:*
- Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
  - Gunakan "Tampilan-->Sudut" dari OSD untuk membuat penyesuaian.
-  *Gambar ditampilkan terbalik*
- Pilih "PENGATURAN-->Proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.
-  *Gambar berbayang*
- Tekan tombol "3D" dan alihkan ke "Mati" agar gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.

# INFORMASI LAINNYA

-  *Dua gambar, format berdampingan*
- Tekan tombol "3D" dan alihkan ke "SBS" untuk sinyal masukan HDMI 1.3 2D 1080i berdampingan.

-  *Gambar tidak ditampilkan dalam 3D*
- Periksa apakah baterai kacamata 3D habis.
  - Periksa apakah kacamata 3D telah diaktifkan.
  - Bila sinyal masukan adalah HDMI 1.3 2D (1080i separuh berdampingan), tekan tombol "3D" dan alihkan ke "SBS".

## Masalah Lainnya

-  *Proyektor berhenti merespons semua kontrol*
- Bila memungkinkan, matikan proyektor, lalu lepas kabel daya dan tunggu minimal 20 detik sebelum memasang kembali kabel daya.

-  *Lampu terbakar sehingga timbul suara meledak*
- Saat masa pakai lampu berakhir, lampu akan terbakar dan mengeluarkan suara ledakan yang keras. Jika ini terjadi, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 40-41.

## Masalah Remote Control

-  *Jika remote control tidak berfungsi*
- Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran  $\pm 15^\circ$  dari penerima IR pada proyektor.
  - Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan dengan jarak 6 m (20 kaki) dari proyektor.
  - Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
  - Ganti baterai jika habis.

# INFORMASI LAINNYA

## Indikator Peringatan

Bila indikator peringatan (lihat di bawah) menyala atau berkedip, proyektor akan mati secara otomatis:

- Indikator LED "LAMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah.
- Indikator LED "TEMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- Indikator LED "TEMP" berkedip merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah.

Cabut kabel daya dari proyektor, tunggu selama 30 detik dan coba lagi. Jika indikator peringatan menyala atau berkedip, hubungi pusat servis terdekat untuk mendapatkan bantuan.

## Pesan Lampu LED

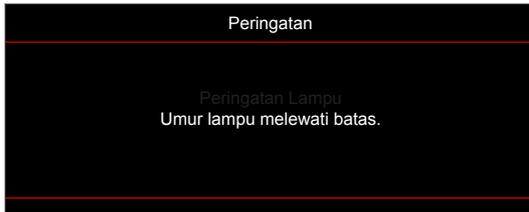
Message	 LED Daya	 LED Daya	 LED Suhu	 LED Lampu
	(Merah)	(Hijau atau Biru)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif / 0,5 detik aktif)		
Pengaktifan & Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif / 0,5 detik menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
cepat pemulihan (100 detik)		Berkedip (0,25 detik nonaktif / 0,25 detik aktif)		
Bermasalah (Gangguan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Kesalahan (Suhu Terlalu Panas)	Berkedip		Menyala stabil	
Kondisi Siaga (Mode Efek terbakar)	Berkedip (0,5 detik nonaktif / 0,5 detik aktif)	Berkedip (0,5 detik nonaktif / 0,5 detik aktif)	Berkedip (0,5 detik nonaktif / 0,5 detik aktif)	Berkedip (0,5 detik nonaktif / 0,5 detik aktif)
Efek terbakar (Hangat)		Berkedip		
Efek terbakar (Sejuk)		Berkedip		
Tombol Hidup (Mode Efek Terbakar)		Berkedip (0,5 detik nonaktif / 0,5 detik aktif)		

- Daya mati:

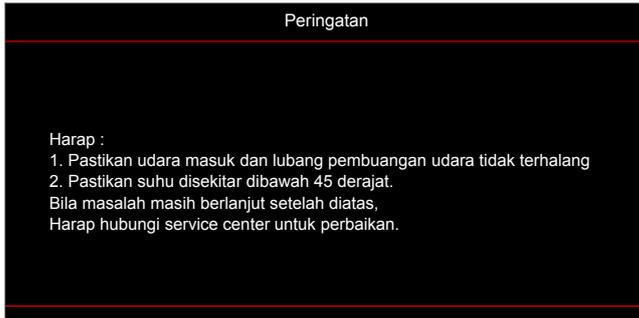


# INFORMASI LAINNYA

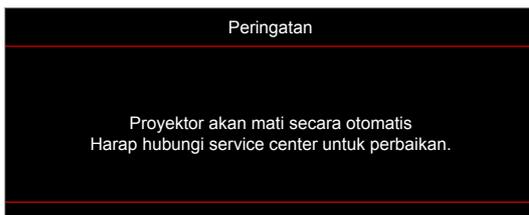
- Peringatan lampu:



- Peringatan suhu:



- Gangguan kipas:



- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



# INFORMASI LAINNYA

## Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi asli	1080p
Lensa	Zoom dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	28"~301"
Jarak proyeksi	1~10m (jarak fokus)

Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI 1.4b - HDCP 1.4
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	- Kecepatan pindai horizontal: 15,375~91,146 KHz - Kecepatan pindai vertikal: 50~85 Hz (120Hz untuk fitur 3D proyektor)
Speaker internal	Ya, 10 W
Persyaratan daya	100 - 240V AC 50/60Hz
Arus input	3,3A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Plafon - Atas, Belakang - Atas
Dimensi	- 316 mm (L) x 243 mm (T) x 106 mm (D) (tanpa kaki) - 316 mm (L) x 243 mm (T) x 108,5 mm (D) (dengan kaki)
Berat	2,8 ± 0,5kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian dalam 5 ~ 40°C, 10% hingga 85% kelembapan (non-kondensasi)

**Catatan:** Semua spesifikasi dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya.

# INFORMASI LAINNYA

## Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.

### Amerika Serikat

3178 Laurelview Ct.  
Fremont, CA 94538, USA  
www.optomausa.com

 888-289-6786  
 510-897-8601  
 [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)

### Kanada

3178 Laurelview Ct.  
Fremont, CA 94538, USA  
www.optomausa.com

 888-289-6786  
 510-897-8601  
 [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)

### Amerika Latin

3178 Laurelview Ct.  
Fremont, CA 94538, USA  
www.optomausa.com

 888-289-6786  
 510-897-8601  
 [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)

### Eropa

Unit 1, Network 41, Bourne End Mills  
Hemel Hempstead, Herts,  
HP1 2UJ, United Kingdom  
www.optoma.eu  
Telepon Servis:  
+44 (0)1923 691865

 +44 (0) 1923 691 800  
 +44 (0) 1923 691 888  
 [service@tsc-europe.com](mailto:service@tsc-europe.com)

### Benelux BV

Randstad 22-123  
1316 BW Almere  
The Netherlands  
www.optoma.nl

 +31 (0) 36 820 0252  
 +31 (0) 36 548 9052

### Prancis

Bâtiment E  
81-83 avenue Edouard Vaillant  
92100 Boulogne Billancourt, France

 +33 1 41 46 12 20  
 +33 1 41 46 94 35  
 [savoptoma@optoma.fr](mailto:savoptoma@optoma.fr)

### Spanyol

C/ José Hierro,36 Of. 1C  
28522 Rivas VaciaMadrid,  
Spain

 +34 91 499 06 06  
 +34 91 670 08 32

### Jerman

Wiesenstrasse 21 W  
D40549 Düsseldorf,  
Germany

 +49 (0) 211 506 6670  
 +49 (0) 211 506 66799  
 [info@optoma.de](mailto:info@optoma.de)

### Skandinavia

Lerpeveien 25  
3040 Drammen  
Norway

 +47 32 98 89 90  
 +47 32 98 89 99  
 [info@optoma.no](mailto:info@optoma.no)

PO.BOX 9515  
3038 Drammen  
Norway

### Korea

WOOMI TECH.CO.,LTD.  
4F, Minu Bldg.33-14, Kangnam-Ku,  
Seoul,135-815, KOREA  
korea.optoma.com

 +82+2+34430004  
 +82+2+34430005

### Jepang

東京都足立区綾瀬3-25-18  
株式会社オーエス  
コンタクトセンター:0120-380-495

 [info@os-worldwide.com](mailto:info@os-worldwide.com)  
[www.os-worldwide.com](http://www.os-worldwide.com)

### Taiwan

12F., No.213, Sec. 3, Beixin Rd.,  
Xindian Dist., New Taipei City 231,  
Taiwan, R.O.C.  
www.optoma.com.tw

 +886-2-8911-8600  
 +886-2-8911-6550  
 [services@optoma.com.tw](mailto:services@optoma.com.tw)  
[asia.optoma.com](http://asia.optoma.com)

### Hong Kong

Unit A, 27/F Dragon Centre,  
79 Wing Hong Street,  
Cheung Sha Wan,  
Kowloon, Hong Kong

 +852-2396-8968  
 +852-2370-1222  
[www.optoma.com.hk](http://www.optoma.com.hk)

### Cina

5F, No. 1205, Kaixuan Rd.,  
Changning District  
Shanghai, 200052, China

 +86-21-62947376  
 +86-21-62947375  
[www.optoma.com.cn](http://www.optoma.com.cn)



P/N:36.7AY01G001-A