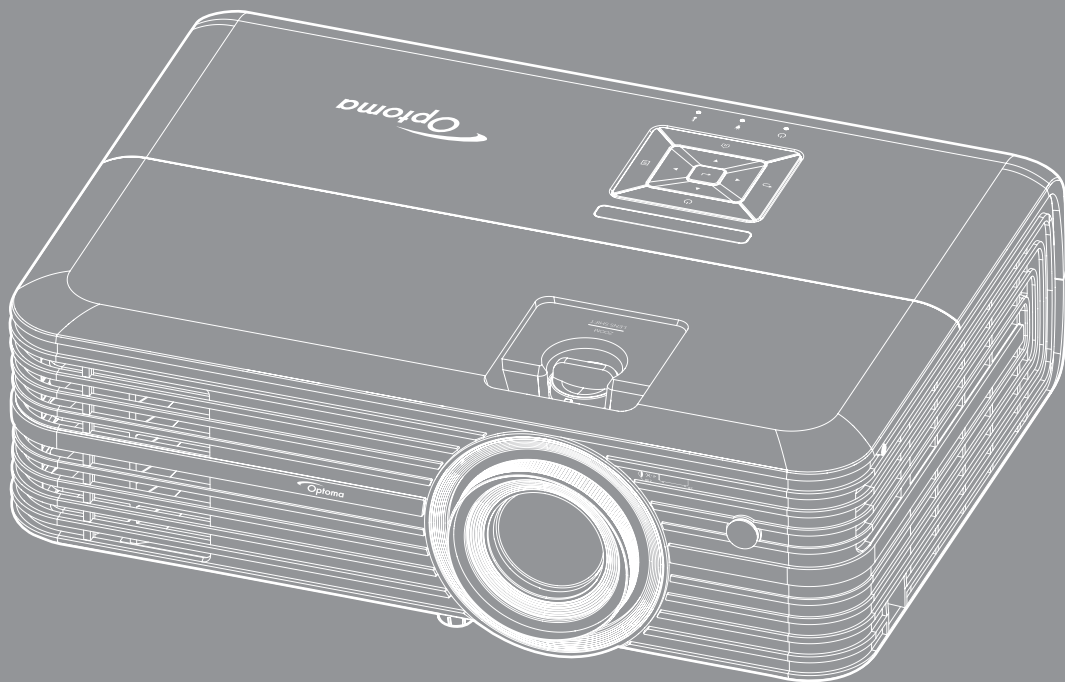




# Proyektor<sup>®</sup> DLP





# 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 UE.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE .....</i>	<i>7</i>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>8</b>
<i>Ikhtisar Kemasan.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori standar.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori opsional .....</i>	<i>8</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>9</i>
<i>Koneksi.....</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>14</i>
<i>Mengatur proyeksi gambar.....</i>	<i>15</i>
<i>Persiapan remote .....</i>	<i>16</i>
<b>MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....</b>	<b>18</b>
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor .....</i>	<i>18</i>
<i>Memilih sumber input .....</i>	<i>20</i>
<i>Ikhtisar layar beranda.....</i>	<i>21</i>
<i>Pengaturan proyektor.....</i>	<i>22</i>
<i>Pengaturan umum.....</i>	<i>35</i>
<b>PEMELIHARAAN.....</b>	<b>39</b>
<i>Mengganti lampu.....</i>	<i>39</i>
<i>Memasang dan membersihkan penyaring debu .....</i>	<i>41</i>

## **INFORMASI LAINNYA..... 42**

<i>Resolusi kompatibel .....</i>	<i>42</i>
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi.....</i>	<i>44</i>
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon.....</i>	<i>45</i>
<i>Kode remote IR .....</i>	<i>46</i>
<i>Mengatasi Masalah .....</i>	<i>47</i>
<i>Indikator peringatan.....</i>	<i>49</i>
<i>Spesifikasi .....</i>	<i>51</i>
<i>Kantor global optoma .....</i>	<i>52</i>

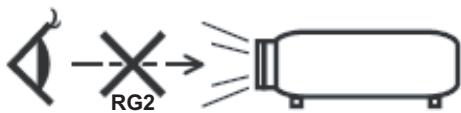
# KESELAMATAN

	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

- Untuk memperpanjang masa pakai efektif lampu, pastikan lampu menyala minimum 60 detik dan jangan matikan lampu secara paksa.



- 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 dapat meleleh, sehingga mengakibatkan luka bakar atau kebakaran.
  - 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 39-40.
  - Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
  - Seting ulang fungsi "Seting Ulang Lampu" dari menu "Pengaturan Lampu" tampilan di layar 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 39-40.
- 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 2018

## 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.

## 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 UE

- Petunjuk EMC 2014/30/EC (termasuk amandemen)
- Petunjuk Tegangan Rendah 2014/35/EC
- Petunjuk R & TTE 1999/5/EC (jika produk memiliki 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.

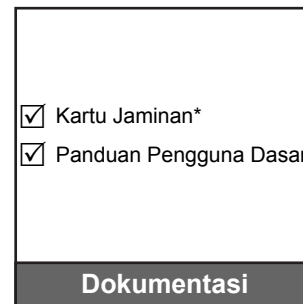
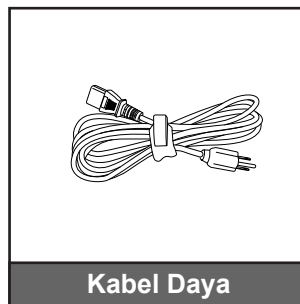
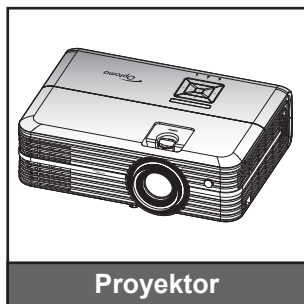
# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Kemasan

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.

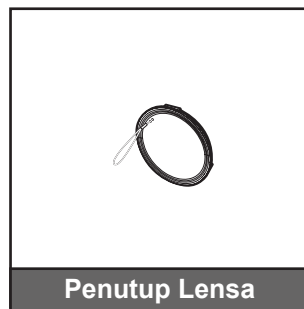
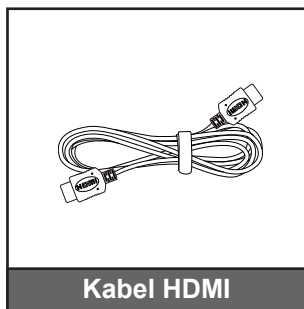
## Aksesoris standar



### Catatan:

- Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.
- Pengendali jarak jauh dikirim bersama baterai.
- \* Untuk informasi jaminan di Eropa, kunjungi [www.optoma.com](http://www.optoma.com).

## Aksesoris opsional

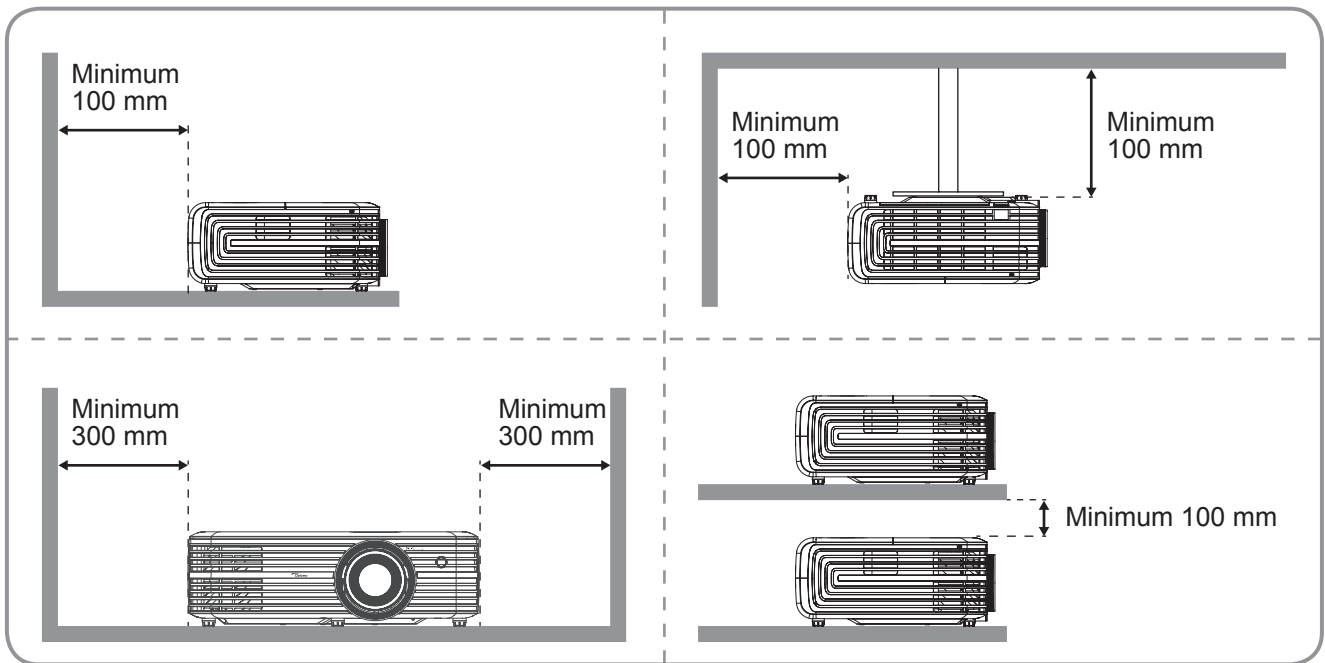
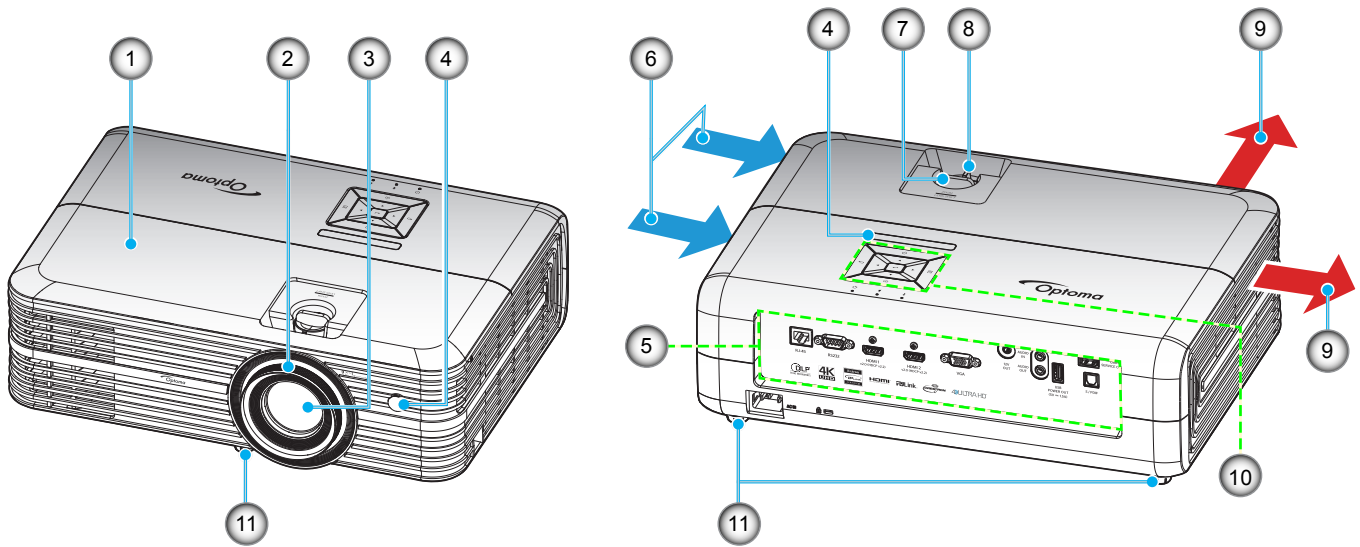


**Catatan:** Aksesoris opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.



# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Produk



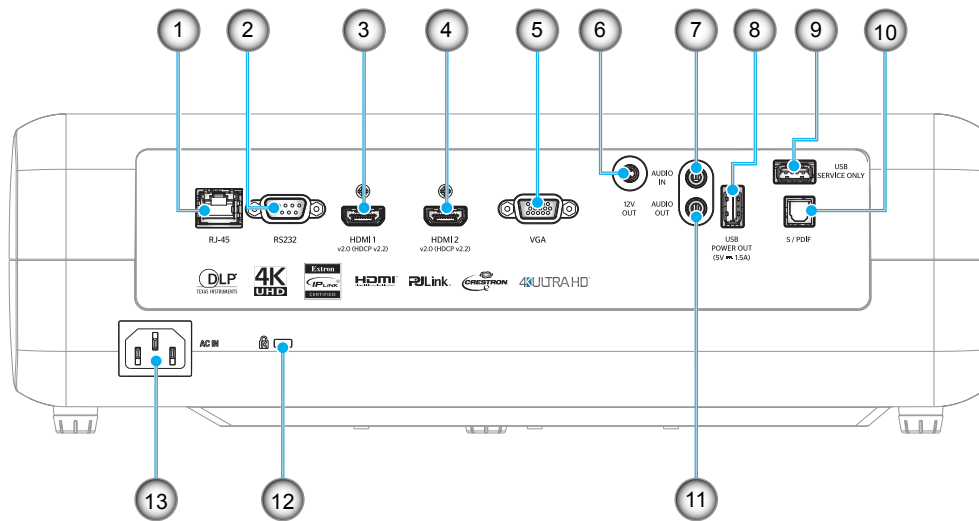
### Catatan:

- Jangan halangi ventilasi masuk dan keluar udara pada proyektor.
- Saat mengoperasikan proyektor di ruangan tertutup, sediakan jarak setidaknya 30 cm di sekitar ventilasi masuk dan keluar udara.

No.	Item	No.	Item
1.	Penutup Atas	7.	Kenop Penggeseran Lensa
2.	Cincin Fokus	8.	Tuas Perbesaran
3.	Lensa	9.	Ventilasi (saluran keluar)
4.	Unit Penerima IR	10.	Keypad
5.	Masukan/Keluaran	11.	Kaki Penyesuaian Kemiringan
6.	Ventilasi (saluran masuk)		

# PENDAHULUAN

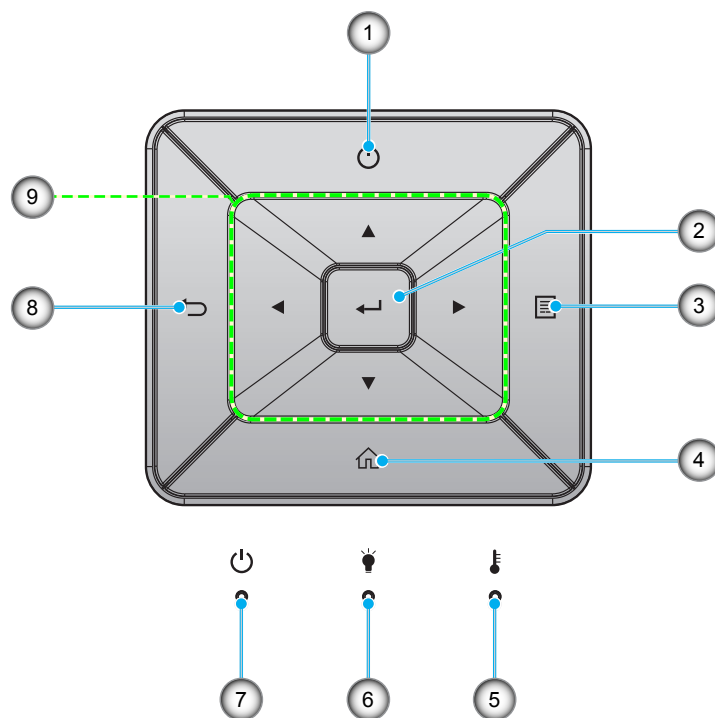
## Koneksi



No.	Item	No.	Item
1.	Konektor RJ-45	8.	Daya Keluaran USB (5V=1,5 A)
2.	Soket RS232	9.	Konektor Servis
3.	Soket HDMI 1	10.	Soket S/PDIF
4.	Soket HDMI 2	11.	Konektor AUDIO OUT
5.	Soket VGA	12.	Port Kunci Kensington™
6.	Konektor 12V OUT	13.	Soket Daya
7.	Konektor AUDIO MASUKAN		

# PENDAHULUAN

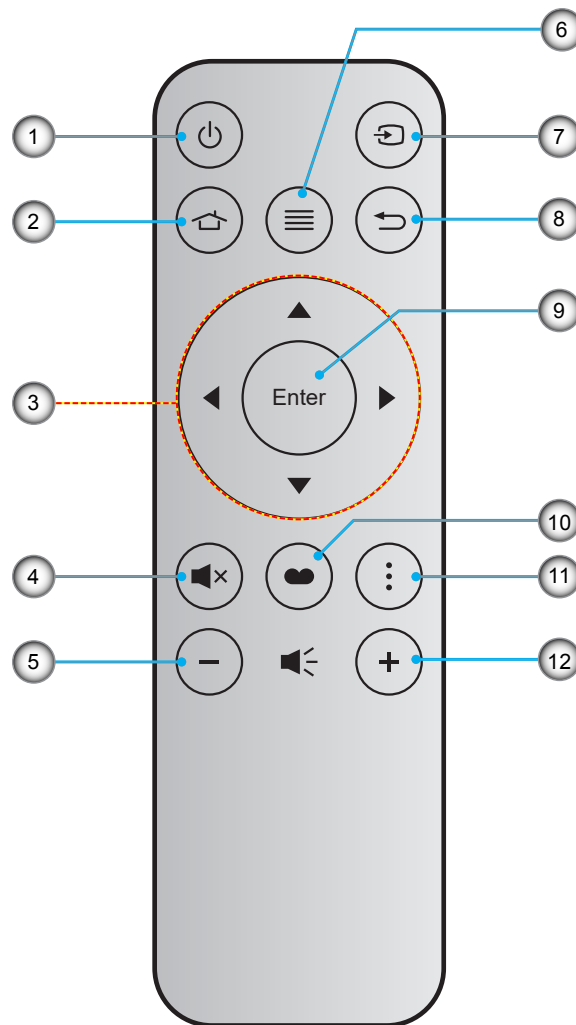
## Keypad



No.	Item	No.	Item
1.	Daya	6.	LED Lampu
2.	Masuk	7.	LED Hidup/Siaga
3.	Menu	8.	Kembali
4.	Beranda	9.	Tombol Pilihan Empat Arah
5.	LED Suhu		

# PENDAHULUAN

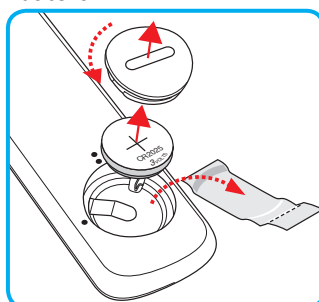
## Remote control



No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup/Mati	7.	Source
2.	Beranda	8.	Kembali
3.	Tombol Pilihan Empat Arah	9.	Masuk
4.	Mati	10.	Mode Tampilan
5.	Suara -	11.	Pilihan
6.	Menu	12.	Suara +

### Catatan:

- Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.
- Sebelum menggunakan remote control untuk pertama kalinya, lepas perekat isolasi transparan. Lihat halaman 16 untuk pemasangan baterai.

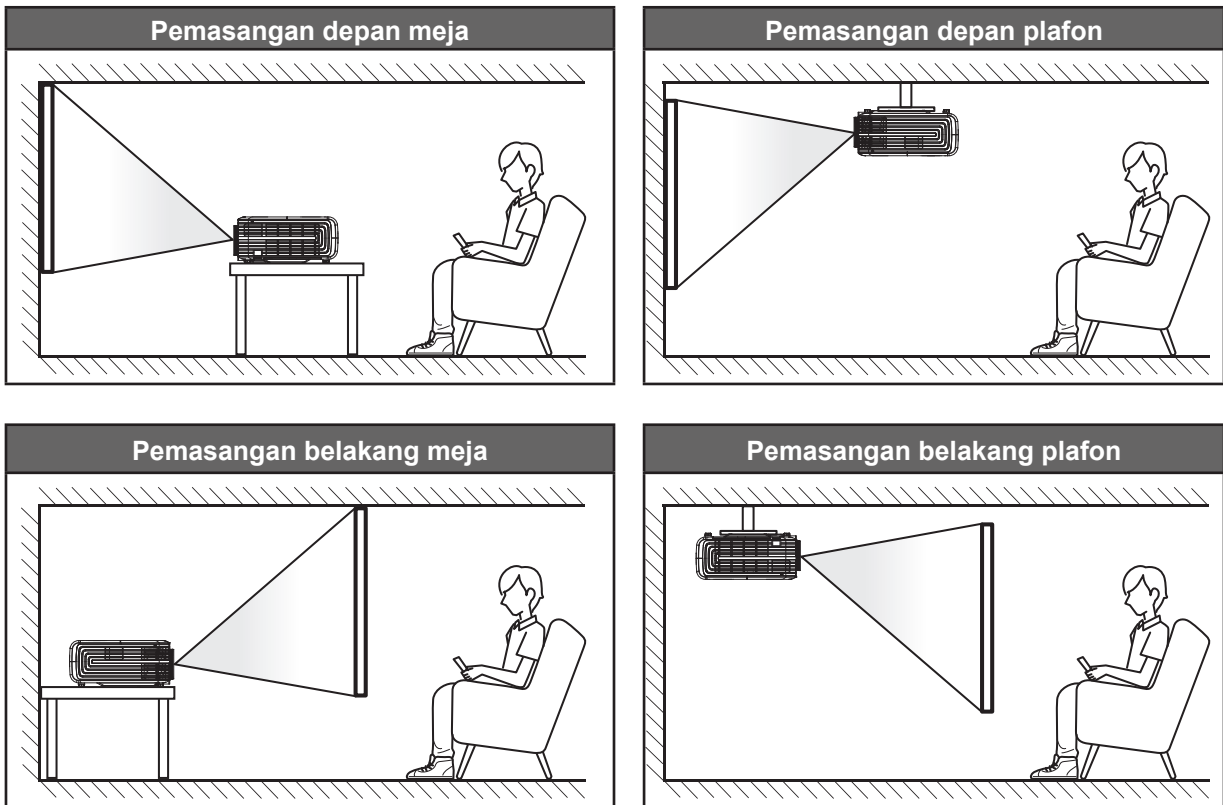


# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## 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.

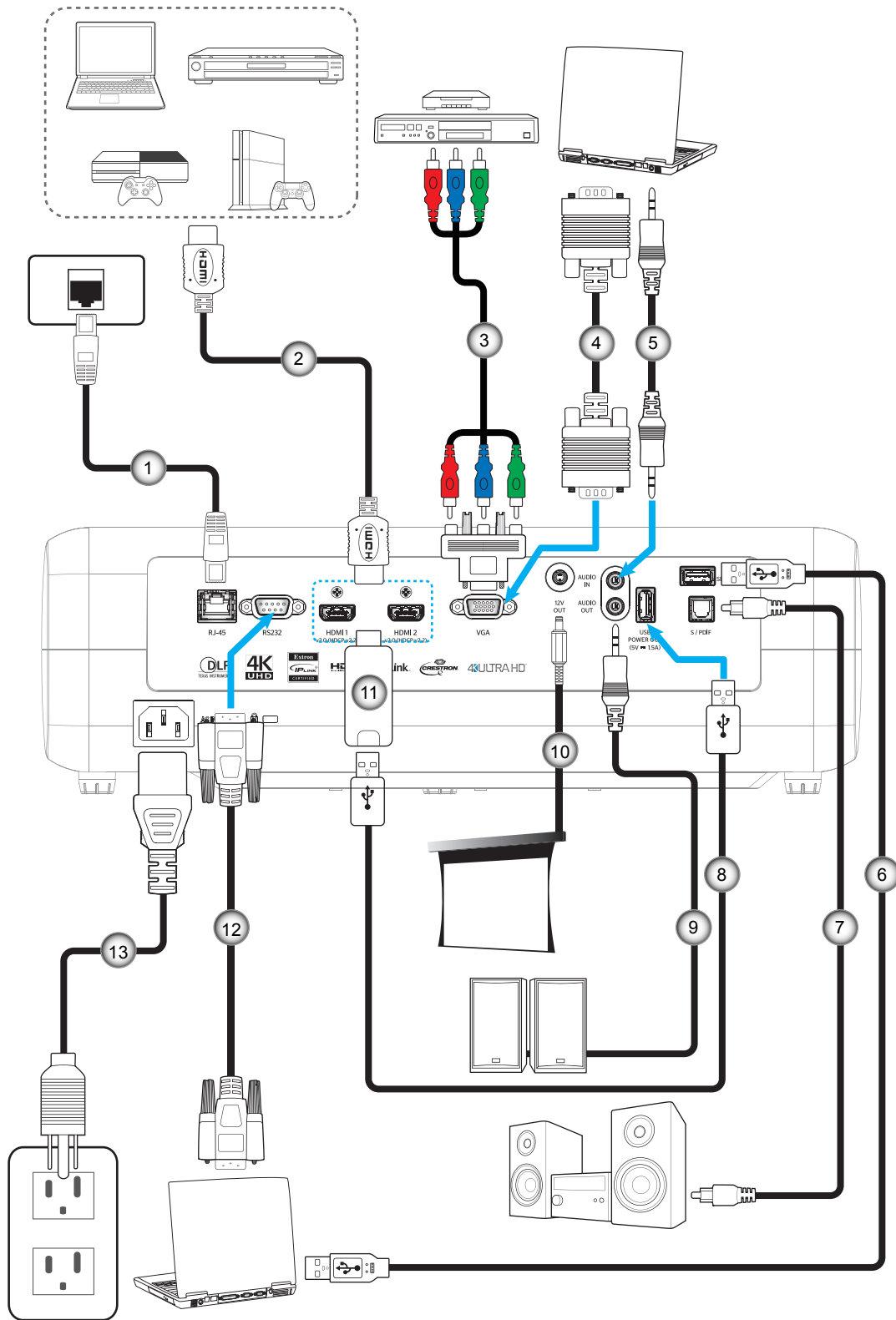
**Catatan:** Semakin jauh jarak proyektor dari layar, maka ukuran gambar proyeksi akan semakin besar dan offset vertikal juga meningkat secara proporsional.

### 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

## Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item
1.	Kabel RJ-45
2.	Kabel HDMI
3.	Kabel Komponen RCA
4.	Kabel VGA Masukan
5.	Kabel Audio Masukan

No.	Item
6.	Kabel USB untuk Layanan
7.	Kabel S/PDIF Keluaran
8.	Kabel Daya USB
9.	Kabel Audio Keluaran
10.	Soket DC 12V

No.	Item
11.	Dongle HDMI
12.	Kabel RS232
13.	Kabel Daya

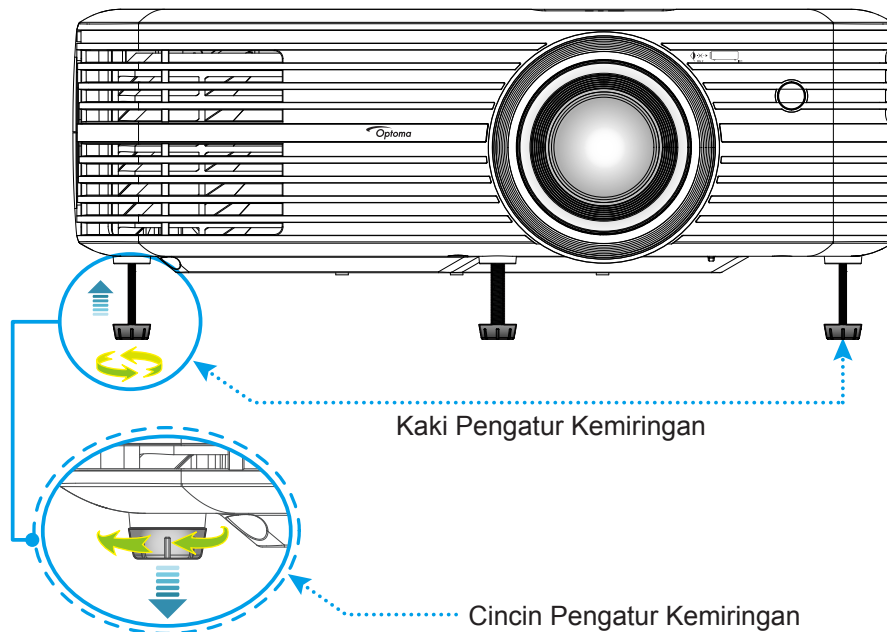
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Mengatur proyeksi gambar

### Tinggi gambar

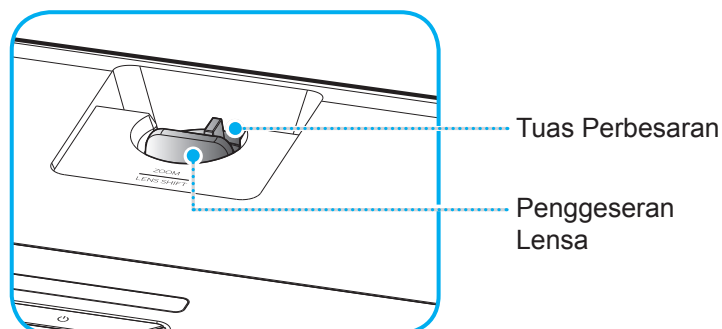
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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.



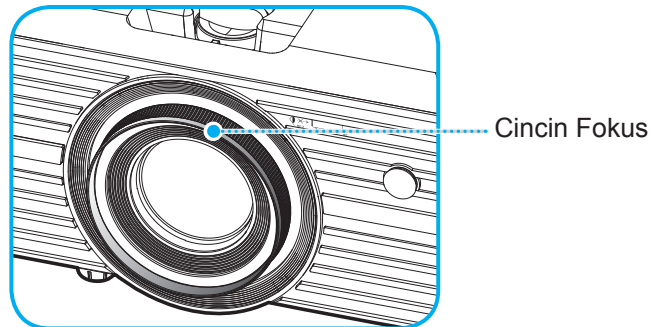
### Zoom, penggeseran lensa, dan fokus

- Untuk menyesuaikan ukuran dan posisi gambar, lakukan yang berikut:
  - a. Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.
  - b. Untuk menyesuaikan posisi gambar, putar kenop penggeseran lensa searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk menyesuaikan posisi gambar proyeksi secara vertikal.



# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

- Untuk menyesuaikan fokus, putar cincin fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.

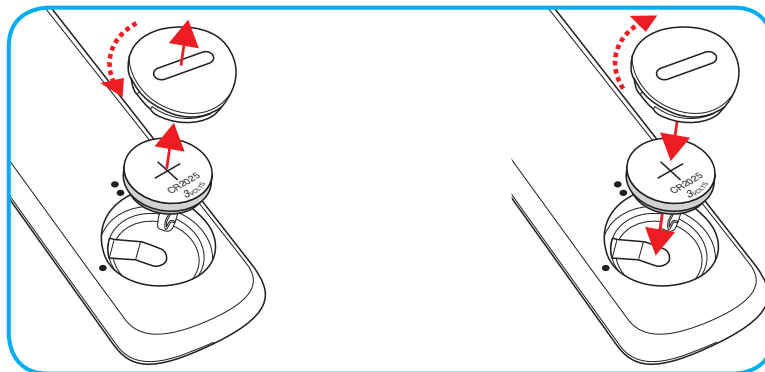


**Catatan:** Proyektor akan fokus pada jarak 1,2 m hingga 8,1m.

## Persiapan remote

### Memasang/mengganti baterai

1. Gunakan koin untuk memutar tutup baterai berlawanan dengan arah jarum jam sampai tutup terbuka.
2. Pasang baterai baru ke dalam kompartemen. Lepas baterai lama, lalu pasang baterai baru (CR2025). Pastikan bagian "+" menghadap ke atas.
3. Pasang kembali penutup. Kemudian gunakan koin untuk memutar tutup baterai searah jarum jam untuk menguncinya kembali.



### **PERHATIAN:**

Untuk menjamin pengoperasian aman, perhatikan tindakan pencegahan berikut:

- Gunakan baterai tipe CR2025.
- Hindari kontak dengan air atau cairan.
- Pastikan remote control tidak lembap atau panas.
- Jangan jatuhkan remote control.
- Jika baterai bocor di dalam remote control, bersihkan case dengan mengelap secara hati-hati, lalu pasang baterai baru.
- Risiko meledak jika baterai diganti dengan tipe yang salah.
- Buang baterai bekas sesuai petunjuk.



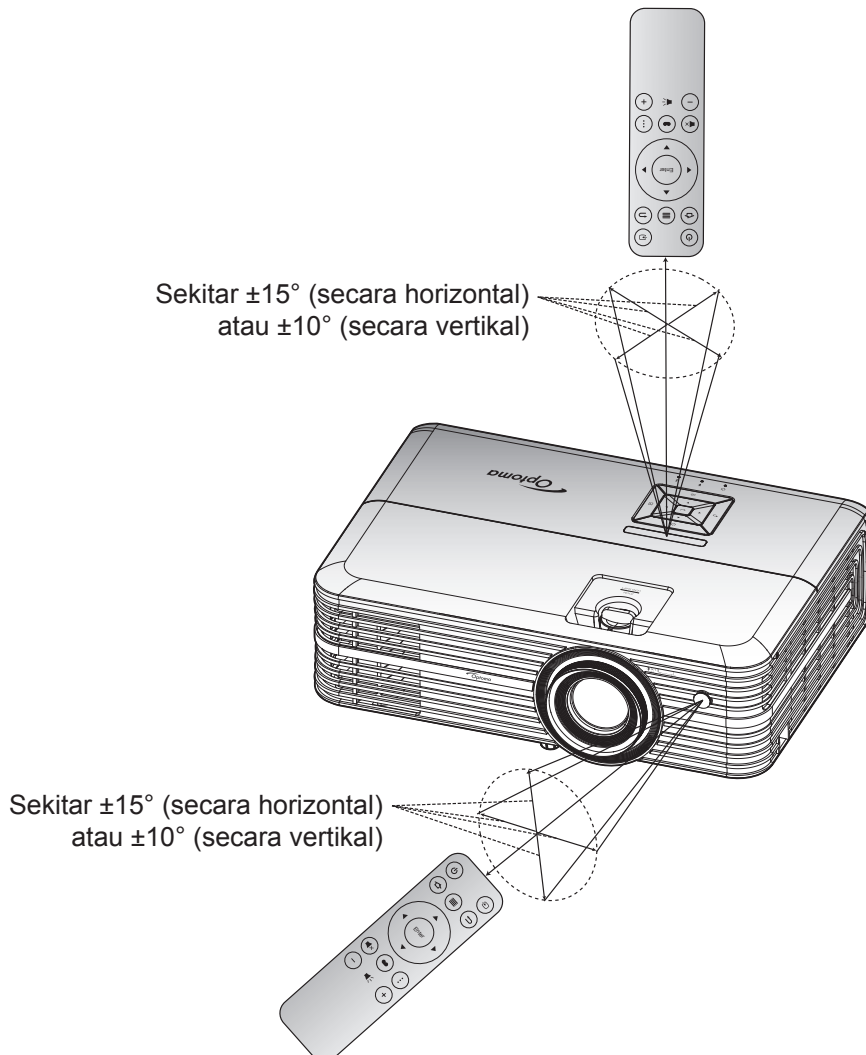
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Jarak efektif

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di bagian atas proyektor. Pastikan Anda memegang pengendali jarak jauh pada sudut  $30^\circ$  (secara horizontal) atau  $20^\circ$  (secara vertikal) tegak lurus dengan sensor remote control IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melampaui 7 meter (~22 kaki).

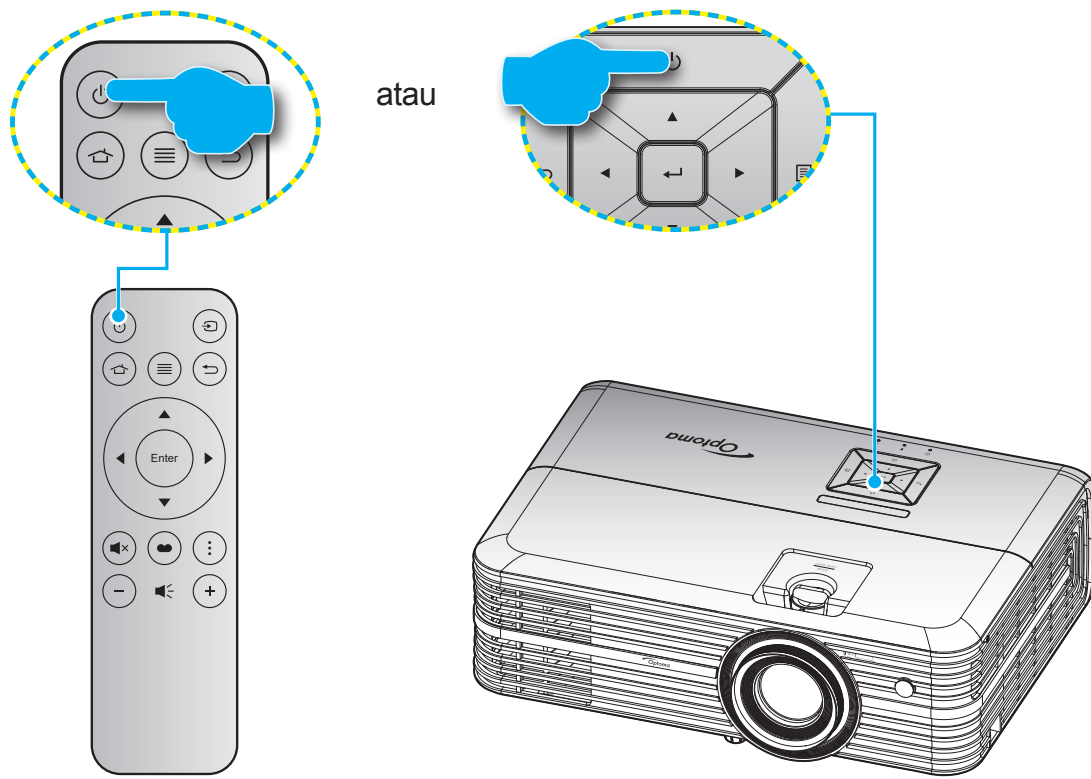
**Catatan:** Saat mengarahkan remote control langsung (sudut 0 derajat) ke sensor IR, jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melebihi 10 meter (~32 kaki).

- 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 7 meter antara pengendali jarak jauh ke layar dan merefleksikan cahaya IR kembali ke proyektor. Namun, jarak efektif dapat berubah sesuai layar.




# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

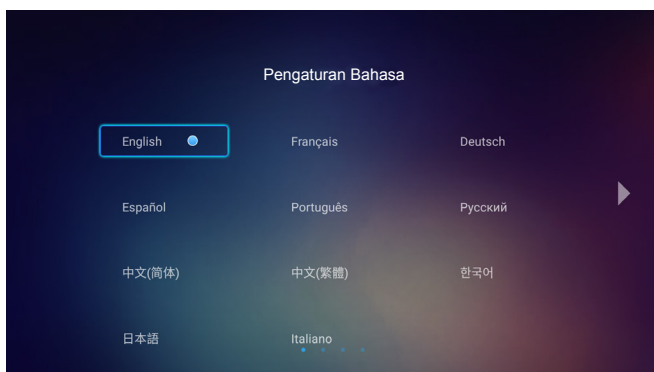
## Menghidupkan/mematikan proyektor



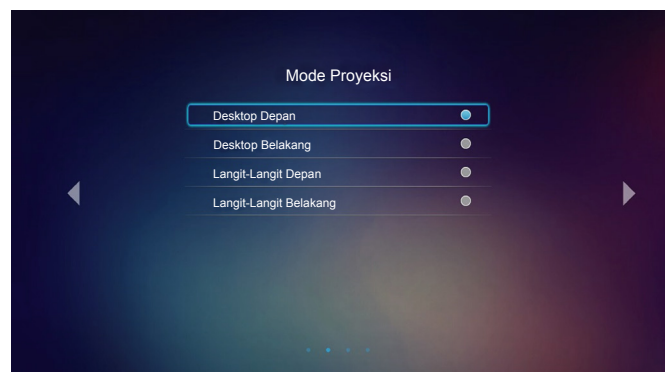
## Tombol Hidup

1. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Bila tersambung, LED Hidup/Siaga akan menyala merah.
2. Hidupkan proyektor dengan menekan tombol “” pada keypad proyektor atau remote control.
3. Layar pengaktifan akan ditampilkan dalam sekitar 10 detik dan LED Hidup/Siaga akan berkedip merah.

Saat proyektor dihidupkan untuk pertama kalinya, Anda akan diminta melakukan konfigurasi awal termasuk memilih bahasa yang diinginkan, orientasi proyeksi, dan pengaturan daya. Setelah layar **Complete set** (Set lengkap) muncul, ini menunjukkan bahwa proyektor siap digunakan.

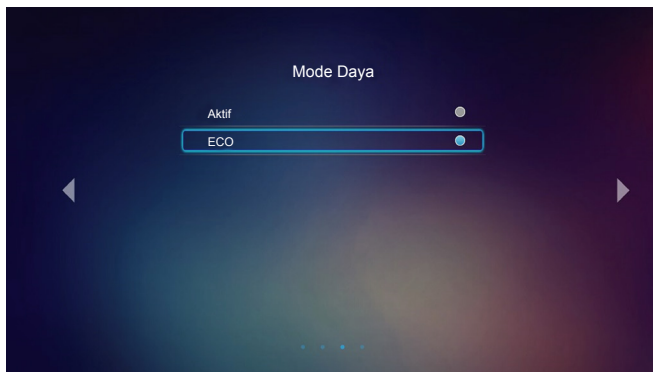


[Pilih Bahasa]

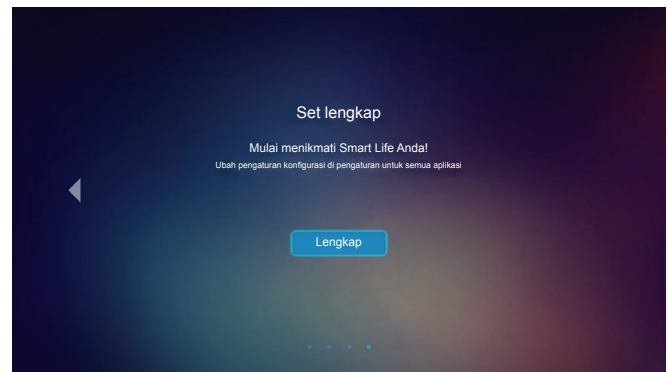


[Pilih Mode Proyeksi]

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR



[Pilih Mode Daya]



[Konfigurasi Awal Selesai]

## Matikan Power

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



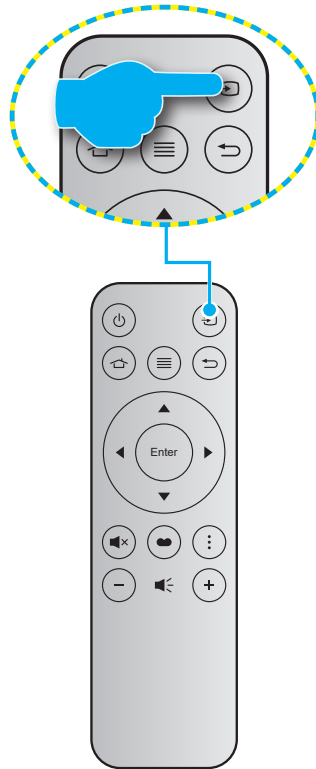
3. Tekan kembali tombol “⏻” untuk mengkonfirmasi, atau pesan akan tertutup setelah 15 detik. Saat menekan tombol “⏻” untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau biru. Bila LED 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 jangan langsung hidupkan proyektor setelah mematikannya.*

# 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 "↺" pada remote control untuk memilih input yang diinginkan.





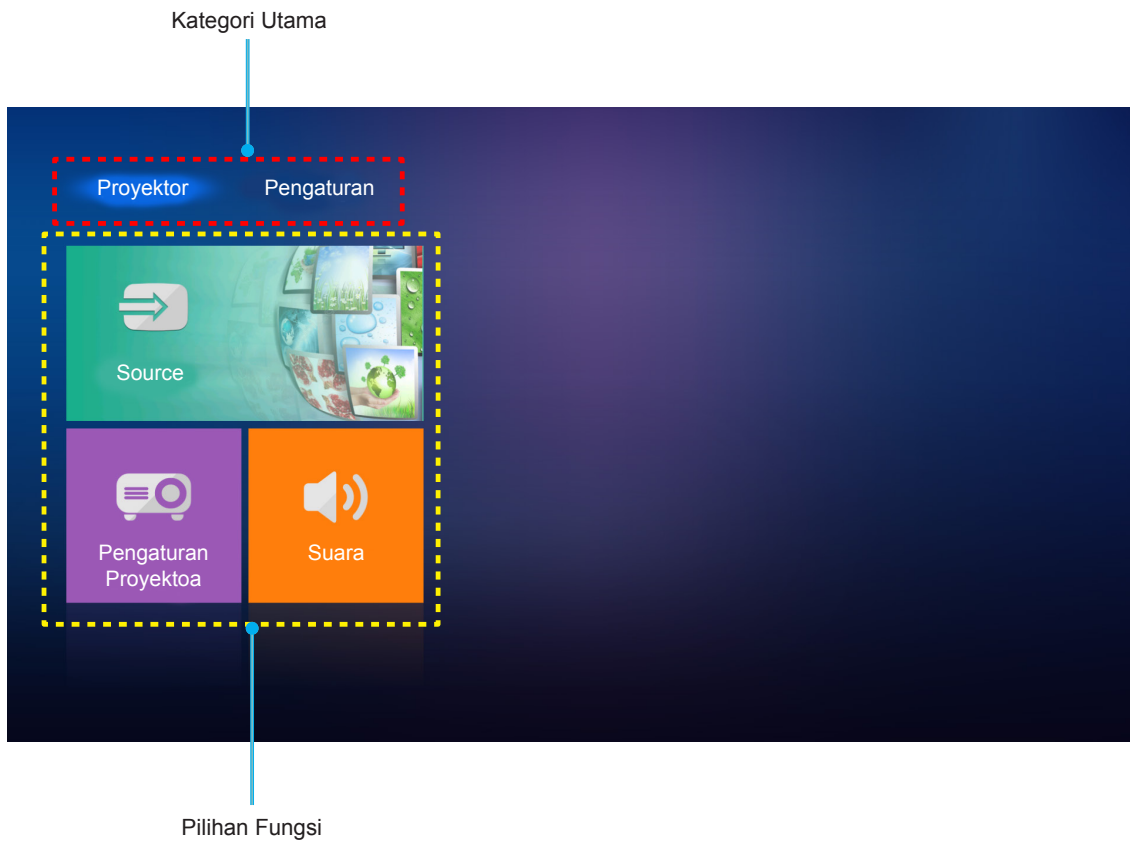
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Ikhtisar layar beranda

Layar beranda ditampilkan tiap kali Anda menghidupkan proyektor. Dari layar Beranda, pada dasarnya dibagi ke dalam 2 kategori utama: Proyektor dan Pengaturan.

Untuk menavigasi layar Beranda, gunakan saja tombol-tombol yang ada pada remote control atau keypad proyektor.

Anda bisa kembali ke layar Beranda kapan saja dengan menekan  pada remote control atau  pada keypad proyektor, di halaman berapa pun Anda berada.



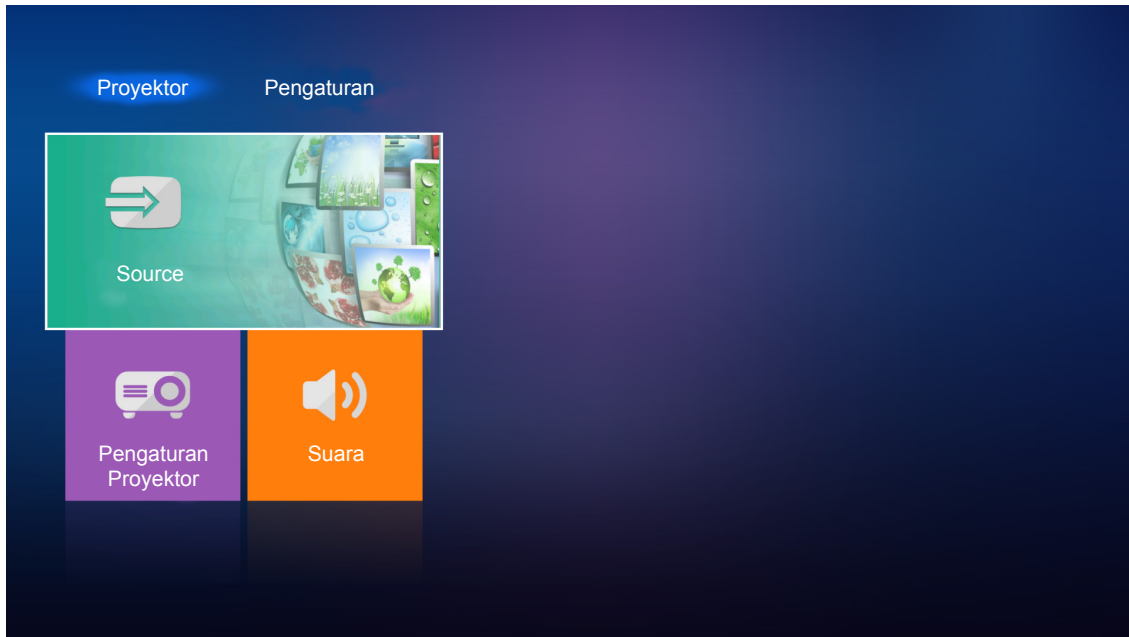
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pengaturan proyektor

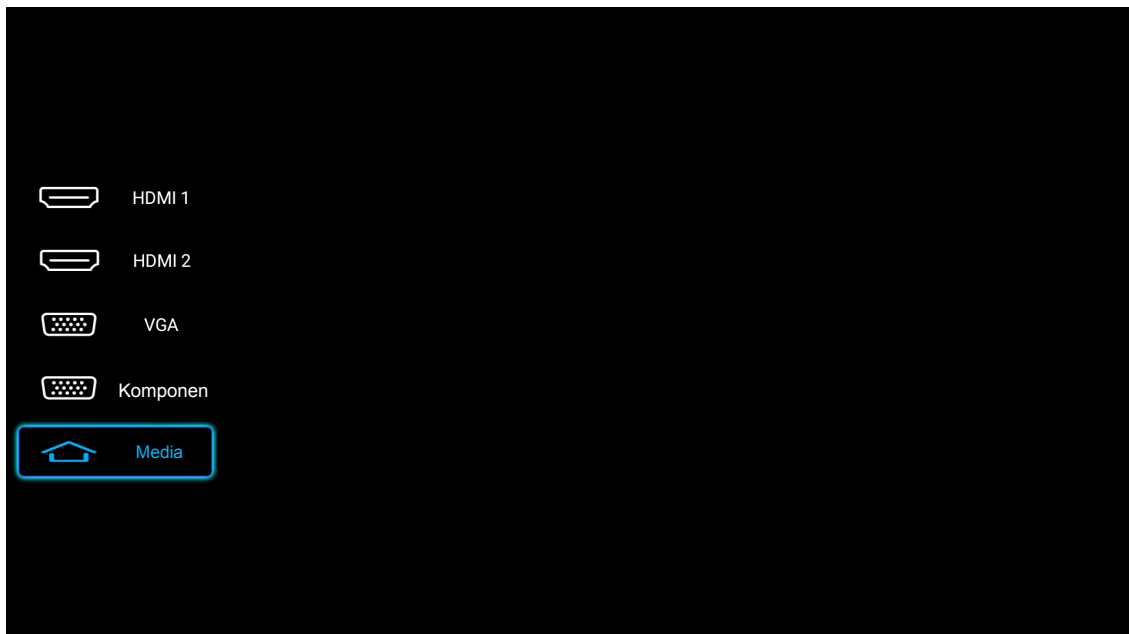
Pada layar beranda **Projector** (Proyektor), Anda bisa mengubah sumber masukan, mengonfigurasi pengaturan proyektor, dan menyesuaikan tingkat volume.

## Memilih sumber input

Selain menekan tombol “↵” pada remote control untuk memilih input yang diinginkan, Anda juga bisa mengubah sumber masukan dengan memilih pilihan **Source**. Kemudian tekan **Enter** pada remote control atau ↵ pada keypad proyektor untuk masuk ke **Source** menu.



Pilihan sumber masukan yang tersedia akan muncul di layar.



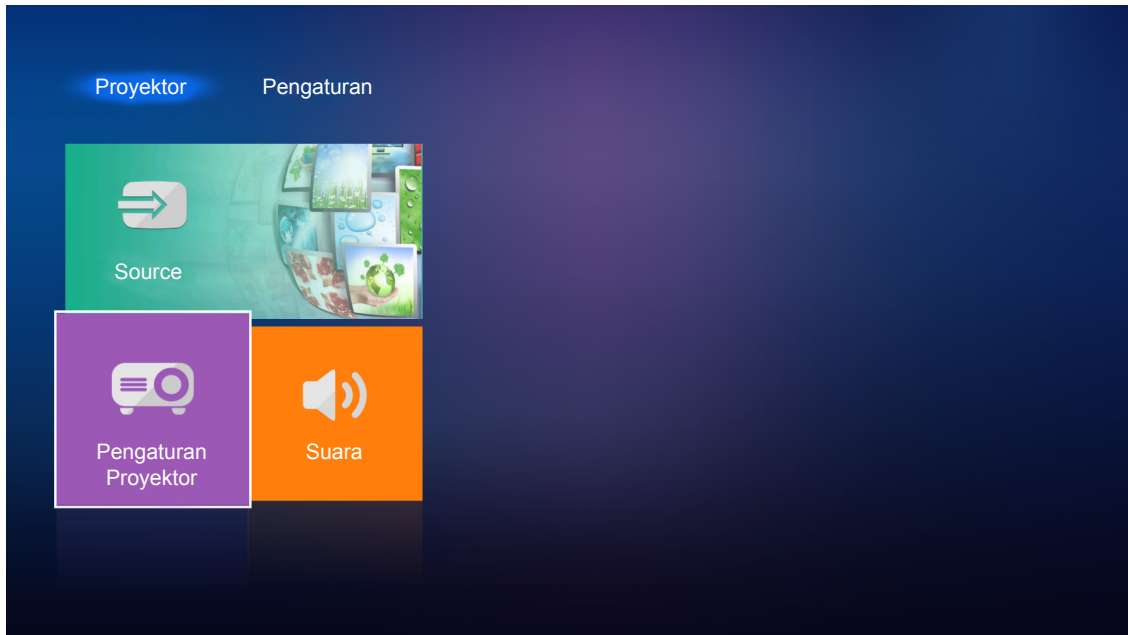
Pilih sumber masukan yang diinginkan lalu tekan **Enter** pada remote control atau ↵ pada keypad proyektor untuk mengonfirmasi pilihan.

**Catatan:** Secara default, sumber masukan diatur ke **Media**.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi pengaturan proyektor

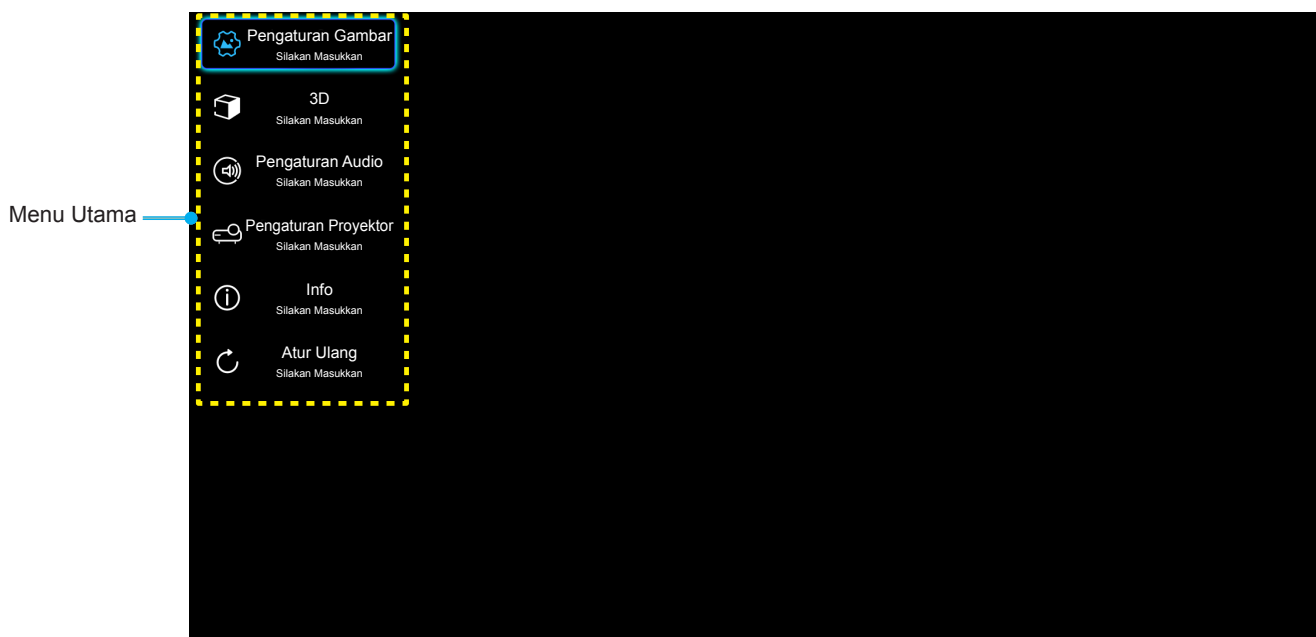
Pilih **Pengaturan Proyektor** untuk mengelola berbagai konfigurasi perangkat termasuk mengonfigurasi pengaturan perangkat, melihat informasi sistem, dan memulihkan pengaturan sistem.



### Navigasi menu umum

1. Tekan **Enter** pada remote control atau **↵** pada keypad proyektor untuk masuk ke **Pengaturan Proyektor** menu.

**Catatan:** Anda juga dapat mengakses **Pengaturan Proyektor** menu secara langsung dengan menekan **≡** pada the remote control atau **≡** pada keypad proyektor.



2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol **▲▼** untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol **Enter** di remote control atau **↵** keypad proyektor untuk membuka submenu.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- Gunakan tombol ▲▼ untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan **Enter** atau ↵ untuk melihat pengaturan lebih lanjut. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol ◀▶.
- Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
- Tekan **Enter** atau ↵ untuk mengonfirmasi, dan layar akan kembali ke menu utama.
- Untuk keluar, tekan ≡ atau ☰ kembali. Menu OSD akan tertutup dan proyektor akan secara otomatis menyimpan pengaturan baru.

## Pohon Menu OSD

Tingkat 1	Tingkat 2	Tingkat 3	Tingkat 4	Nilai		
Pengaturan Gambar	Mode Tampilan			Bioskop		
				HDR		
				HDR SIM.		
				Game		
				Referensi		
				Pencahayaan		
				Pengguna		
				3D		
				ISF Siang		
				ISF Malam		
	Rentang Dinamis	HDR			Otomatis [Awal]	
					Mati	
		Mode Gambar HDR			Pencahayaan	
					Standar [Awal]	
					Film	
	Kecermerlangan				-50 ~ +50	
		Kontras			-50 ~ +50	
		Ketajaman			1 ~ 15	
		Warna			-50 ~ +50	
		Corak Warna			-50 ~ +50	
		Gamma [Bukan Mode 3D]				Film
						Video
					Grafik	
					Standar(2.2)	
					1.8	
					2.0	
	Gamma [Mode 3D]				2.4	
					3D	
	Pengaturan Warna	BrilliantColor™			1 ~ 10	
			Temperatur Warna			D55
					D65	
					D75	
				D83		
				D93		
			Asal			







# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tingkat 1	Tingkat 2	Tingkat 3	Tingkat 4	Nilai	
Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Nuansa warna		Asal	
				HDTV	
				Presentasi	
				Bioskop	
				Game	
		Ruang Warna [Bukan Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
				RGB	
				YUV	
		Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
				RGB(0~255)	
				RGB(16~235)	
				YUV	
		Warna Matching	Warna		Merah [Awal]
					Hijau
					Biru
					Biru Muda
					Kuning
					Ungi
				Putih	
				Corak Warna atau Penguatan Warna Merah	-50 ~ +50 [Awal:0]
				Saturasi Warna atau Penguatan Warna Hijau	-50 ~ +50 [Awal:0]
				Penguatan atau Penguatan Warna Biru	-50 ~ +50 [Awal:0]
		Penguatan / Bias RGB		Penguatan Warna Merah	-50 ~ +50 [Awal:0]
				Penguatan Warna Hijau	-50 ~ +50 [Awal:0]
				Penguatan Warna Biru	-50 ~ +50 [Awal:0]
				Bias Warna Merah	-50 ~ +50 [Awal:0]
				Bias Warna Hijau	-50 ~ +50 [Awal:0]
				Bias Warna Biru	-50 ~ +50 [Awal:0]
		Sinyal	Frekuensi		-50~+50 (bergantung pada sinyal)
			Fase		0~31 (bergantung pada sinyal)
			Posisi Horisontal		-50~+50 (bergantung pada sinyal)
			Posisi Vertikal		-50~+50 (bergantung pada sinyal)
	Hitam Dinamis			Hidup [Awal]	
				Mati	
	Mode Pencahayaan			Eco.	
				Pencahayaan	
	Digital Zoom			-5 ~ 25 [Awal:0]	
	Aspek Rasio			4:3	
				16:9	
				Asal	
			Otomatis [Awal]		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tingkat 1	Tingkat 2	Tingkat 3	Tingkat 4	Nilai	
Pengaturan Gambar	PureMotion			Mati	
				Rendah	
				Sedang	
				Tinggi	
	Seting Ulang				
3D	Mode 3D			Hidup	
				Mati [Awal]	
	Format 3D			Otomatis [Awal]	
				SBS	
				Top and Bottom	
				Paket Bingkai	
	3D Sync. Invert			Hidup	
			Mati [Awal]		
Pengaturan Audio	Pengeras Suara Internal			Hidup [Awal]	
				Mati	
	Audio Out			Hidup	
				Mati [Awal]	
	Mati			Hidup	
				Mati [Awal]	
Suara			0 ~ 10 [Awal:5]		
Pengaturan Proyektor	Pengaturan Lampu	Umur Lampu		Hanya Baca [Rentang 0 ~ 9999]	
		Seting Ulang Lampu		Ya	
				Tidak [Awal]	
		Peringatan Lampu		Hidup [Awal]	
	Pengaturan Filter	Filter Usage Hours			Hanya Baca [Rentang 0 ~ 9999]
					Mati [Awal]
		Filter Reminder			300hr
					500hr
					800hr
					1000hr
		Filter Reset			Ya
				Tidak [Awal]	
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung			Hidup
					Mati [Awal]
		Mematikan Otomatis			Hidup [Awal]
					Mati
				Mati(0) ~ 990 (30 menit bertahap) [Awal: Mati]	
Mode Daya (bersiap)			Eco. [Awal]		
			Aktif		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tingkat 1	Tingkat 2	Tingkat 3	Tingkat 4	Nilai	
Pengaturan Proyektor	Lainnya	Tanda Pengenal Proyektor		0 ~ 99 [Awal: 0]	
		Tes Corak		Nihil [Awal]	
				Jaring (Hijau)	
				Jaring (Ungu)	
				Jaring (Putih)	
				Putih	
		Mode Proyeksi		Front  [Awal]	
				Rear 	
				Langit-langit Depan 	
				Langit-langit Belakang 	
		HDMI EDID		2.0 [Awal]	
				1.4	
		HDMI/VGA		Pemberitahuan	
				Isi daya otomatis Sumber [Awal]	
				Nihil	
		Ketinggian		Hidup	
				Mati [Awal]	
		12V Trigger		Hidup	
	Mati [Awal]				
Info	Pengatur				
	Nomor Seri				
	Source			HDMI1 / HDMI2 / VGA / Komponen / Media	
	Resolusi				
	Mode Tampilan			Nihil / Bioskop / HDR/ HDR SIM. / Game / Referensi / Pencahayaan / Pengguna / 3D / ISF Siang / ISF Malam	
	Mode Pencahayaan				
	Mode Daya (bersiap)			Eco. / Aktif	
	Umur Lampu	Pencahayaan			"0 hr" ~ "99999 hr"
		Eco.			"0 hr" ~ "99999 hr"
		Dynamic			"0 hr" ~ "99999 hr"
		Total			"0 hr" ~ "299997 hr"
	Filter Usage Hours				"0 hr" ~ "99999 hr"
	Tanda Pengenal Proyektor				0 ~ 99
	Kedalaman Warna				
	Format Warna				
FW Version	Sistem				
	LAN				
	MCU				
Atur Ulang					

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pengaturan gambar

### Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Bioskop:** Memberikan warna terbaik untuk menonton film.
- **HDR:** Mendekode dan menampilkan konten HDR (High Dynamic Range) untuk warna sinematik hitam gelap, putih terang, dan tajam menggunakan nuansa warna REC.2020. Mode ini akan secara otomatis aktif jika HDR diatur ke AKTIF (dan Konten HDR dikirim ke proyektor – Blu-ray UHD 4K, Game HDR UHD 1080p/4K, Video Streaming UHD 4K). Sewaktu mode HDR aktif, mode tampilan lainnya (Sinema, Referensi, dsb.) tidak dapat dipilih karena HDR menghasilkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna dari mode tampilan lainnya.
- **HDR SIM.:** Mempertajam konten non-HDR dengan HDR (High Dynamic Range) yang disimulasikan. Pilih mode ini untuk meningkatkan gamma, kontras, dan saturasi warna untuk konten non-HDR (TV Kabel/Siaran 720p dan 1080p, Blu-ray 1080p, Game non-HDR, dsb.). Mode ini HANYA dapat digunakan dengan konten non-HDR.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecermerlangan dan merespons tingkat waktu untuk menikmati game video.
- **Referensi:** Mode ini ditujukan untuk mereproduksi gambar semirip mungkin sesuai keinginan sutradara film. Pengaturan warna, suhu warna, kecerahan, kontras, dan gamma akan dikonfigurasi ke tingkat referensi standar. Pilih mode ini untuk menonton video.
- **Pencahayaan:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan pemutar DVD 3D Blu-ray terpasang.
- **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.

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

### Rentang Dinamis

Mengkonfigurasi pengaturan HDR (Rentang Dinamis Tinggi) serta efeknya saat menampilkan video dari pemutar Blu-ray 4K dan perangkat streaming.

#### ➤ HDR

- **Otomatis:** Mendeteksi sinyal HDR secara otomatis.
- **Mati:** Menonaktifkan Pemrosesan HDR. Bila diatur ke Mati, proyektor TIDAK akan mendekode konten HDR.

#### ➤ Mode Gambar HDR

- **Pencahayaan:** Pilih mode ini untuk saturasi warna lebih cerah.
- **Standar:** Pilih mode ini untuk warna yang lebih alami dengan keseimbangan rona hangat dan sejuk.
- **Film:** Pilih mode ini untuk meningkatkan ketajaman rincian dan gambar.
- **Detail:** Pilih mode ini untuk meningkatkan ketajaman rincian dan gambar di dalam adegan gelap.

### Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

### Kontras

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

### Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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.

**Catatan:** Pilihan tersebut hanya tersedia jika fungsi mode 3D dinonaktifkan. Dalam mode 3D, pengguna hanya dapat memilih 3D untuk pengaturan Gamma.

## 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:** Memilih suhu warna dari D55, D65, D75, D83, D93, atau Asal.
- **Nuansa warna:** Memilih nuansa warna yang sesuai dari Asal, HDTV, Presentasi, Bioskop, atau Game.
- **Ruang Warna (hanya masukan non-HDMI):** Rentang Warna ditetapkan pada sumber masukan berikut: (1) VGA (RGB) (2) Komponen(YUV) (3) Media(Otomat).
- **Ruang Warna (hanya masukan HDMI):** pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), YUV(0~255), dan YUV(16~235).
- **Warna Matching:** Sesuaikan corak warna, saturasi, dan penguatan untuk warna merah, hijau, biru, biru muda, kuning, ungu, atau putih.
- **Penguatan / Bias RGB:** Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecemerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.

## Sinyal

Menyesuaikan pilihan sinyal.

- **Frekuensi:** Ubah frekuensi data tampilan untuk mencocokkan frekuensi kartu grafis komputer. Gunakan fungsi ini hanya jika gambar terlihat berkedip secara vertikal.
- **Fase:** Mensinkronisasikan waktu sinyal tampilan dengan kartu grafis. Apabila gambar menjadi tidak stabil atau berkelip, gunakan fungsi ini untuk mengoreksinya.
- **Posisi Horisontal:** Menyesuaikan posisi horizontal gambar.
- **Posisi Vertikal:** Menyesuaikan posisi vertikal gambar.

**Catatan:** Menu ini hanya tersedia jika sumber masukan adalah RGB.

## Hitam Dinamis

Gunakan untuk secara otomatis menyesuaikan kecemerlangan gambar agar kontras optimal.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Mode Pencahayaan

Menyesuaikan pengaturan mode kecemerlangan.

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

## Digital Zoom

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

## Aspek Rasio

Pilih rasio aspek dari gambar yang ditampilkan.

- **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.
- **Asal:** Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan.
- **Otomatis:** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

## Tabel skala UHD 4K:

Layar 16:9	480i/p	576i/p	720p	1080i/p	2160p
4x3	Skalakan ke 2880 x 2160.				
16x9	Skalakan ke 3840 x 2160.				
Asal	1:1 pemetaan di tengah. Skala tidak akan ditentukan; resolusi yang ditampilkan tergantung pada sumber masukan.				
Otomatis	-Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 2880 x 2160. -Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 3840 x 2160. -Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan ke 3456 x 2160.				

## Aturan pemetaan otomatis:

	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	3840	2160
4:3	640	480	2880	2160
	800	600	2880	2160
	1024	768	2880	2160
	1280	1024	2880	2160
	1400	1050	2880	2160
	1600	1200	2880	2160
Laptop Lebar	1280	720	3840	2160
	1280	768	3600	2160
	1280	800	3456	2160
SDTV	720	576	2700	2160
	720	480	3240	2160
HDTV	1280	720	3840	2160
	1920	1080	3840	2160

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## PureMotion

Gunakan untuk mempertahankan gerakan alami pada gambar yang ditampilkan.

## Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

## menu 3D

**Catatan:** *Resolusi maksimum adalah 1080P (resolusi 4K tidak didukung).*

## Mode 3D

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi mode 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".
- **Paket Bingkai:** Menampilkan sinyal 3D dalam format "Paket Bingkai".

## 3D Sync. Invert

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

## Menu pengaturan audio

### Pengeras Suara Internal

Pilih "Hidup" atau "Mati" untuk mengaktifkan atau menonaktifkan speaker internal.

### Audio Out

Pilih "Hidup" atau "Mati" untuk mengaktifkan atau menonaktifkan output audio.

### 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.*

### Suara

Sesuaikan tingkat volume audio.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pengaturan proyektor

### Pengaturan Lampu

- **Umur Lampu:** Menampilkan waktu proyeksi.
- **Seting Ulang Lampu:** Penghitung umur lampu akan diatur ulang setelah lampu diganti.
- **Peringatan Lampu:** Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan mengganti lampu ditampilkan. Pesan akan ditampilkan 200 jam sebelum disarankan untuk mengganti lampu.

### Pengaturan Filter

- **Filter Usage Hours:** Menampilkan waktu filter.
- **Filter Reminder:** Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan penggantian filter ditampilkan. Pilihan yang tersedia mencakup 300 hr, 500 hr, 800 hr, dan 1000 hr.
- **Filter Reset:** Atur ulang penghitung filter debu setelah mengganti atau membersihkan filter debu.

### 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.
- **Mematikan Otomatis:** Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan mode Mati Daya Otomatis. Bila tidak ada sinyal yang terdeteksi atau proyektor menganggur selama 20 menit, proyektor akan mati secara otomatis.
- **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).
- **Mode Daya (bersiap):** Tetapkan pengaturan mode daya.
  - **Eco.:** Pilih "Eco." untuk menghemat penggunaan daya sebesar < 0,5 W.
  - **Aktif:** Pilih "Aktif" untuk kembali ke siaga normal.

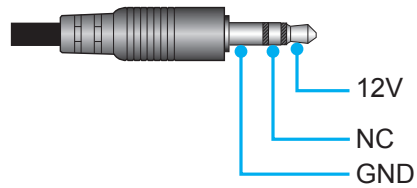
### Lainnya

- **Tanda Pengenal Proyektor:** Definisi ID dapat dikonfigurasi dengan menu (kisaran 0-99), dan memungkinkan pengguna mengontrol satu proyektor dengan perintah RS232.
- **Tes Corak:** Pilih pola uji dari Jaring (Hijau), Jaring (Ungu), Jaring (Putih), Putih atau nonaktifkan fungsi ini (Nihil).
- **Mode Proyeksi:** Pilih proyeksi yang diinginkan antara Depan, Belakang, Langit-Langit Depan, dan Langit-Langit Belakang.
- **HDMI EDID:** Pilih tipe HDMI EDID dari 2.0 atau 1.4.  
**Catatan:** Jika Anda mengalami masalah warna tidak wajar, sesuaikan pengaturan EDID.
- **HDMI/VGA:** Tetapkan bagaimana sistem akan bereaksi ketika salah satu sumber masukan (HDMI/VGA) tersambung ke proyektor.
  - **Pemberitahuan:** Pilih "Pemberitahuan" untuk menampilkan pesan konfirmasi pengalihan masukan ketika sumber masukan terdeteksi.
  - **Isi daya otomatis Sumber:** Pilih "Isi daya otomatis Sumber" untuk beralih secara otomatis ke sumber masukan yang saat ini terdeteksi.
  - **Nihil:** Pilih "Nihil" untuk beralih secara manual ke sumber masukan.
- **Ketinggian:** Bila "Hidup" dipilih, maka kipas akan berputar lebih cepat. Fitur ini bermanfaat di area yang tinggi dengan sedikit udara.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **12V Trigger:** Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pemacu.



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

## Menu info

Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Mode Tampilan
- Mode Pencahayaan
- Mode Daya (bersiap)
- Umur Lampu
- Filter Usage Hours
- Tanda Pengenal Proyektor
- Kedalaman Warna
- Format Warna
- FW Version

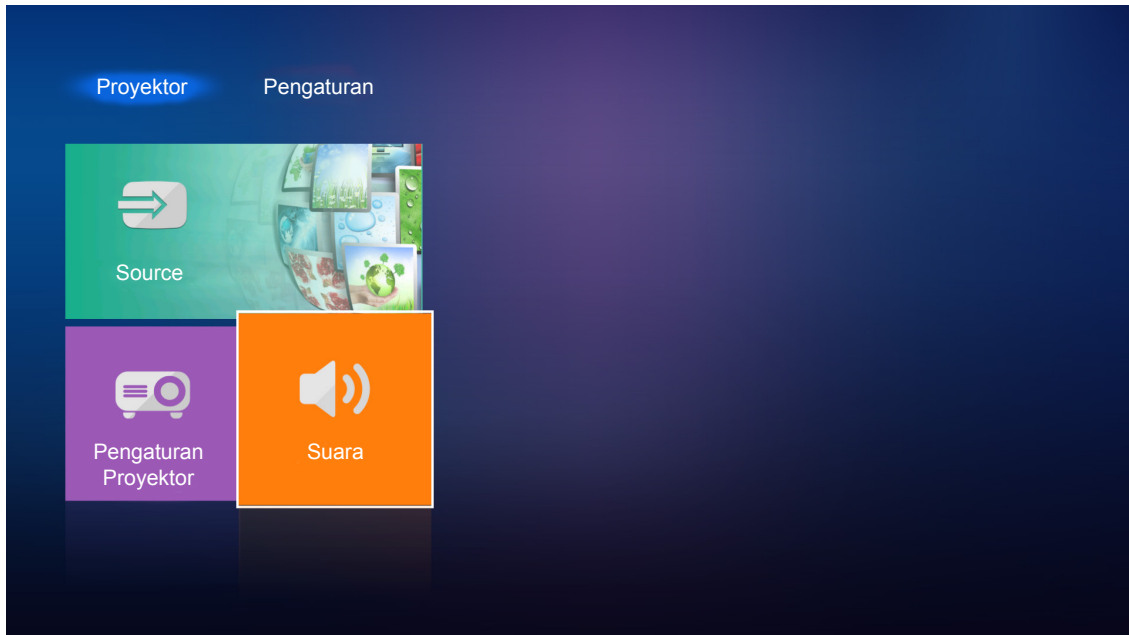
## Atur ulang semua menu

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

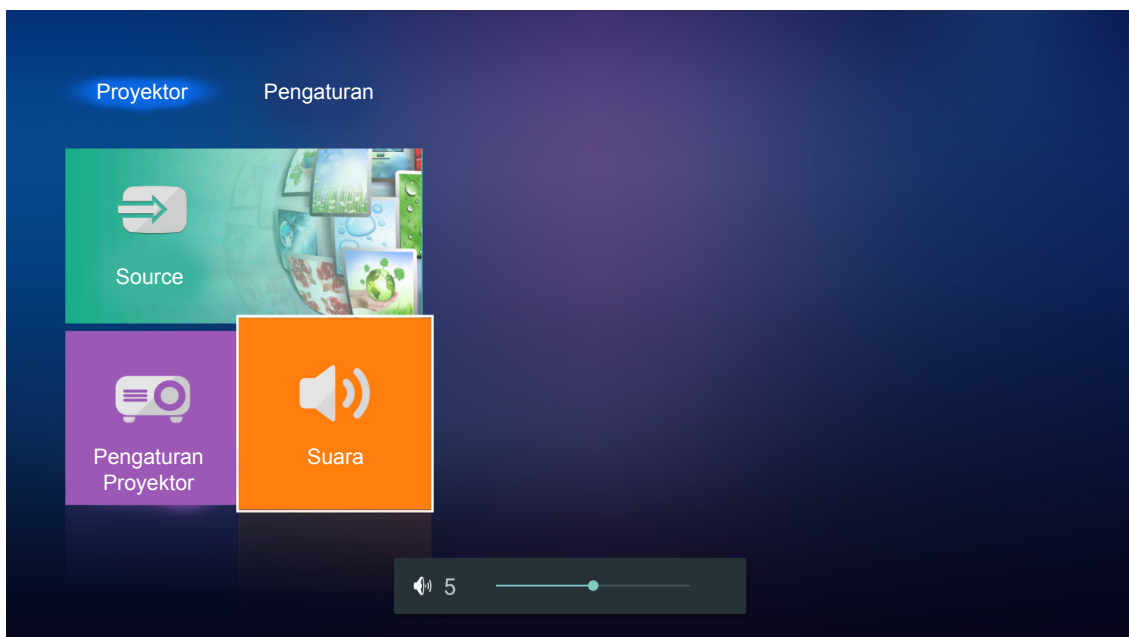
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menyesuaikan tingkat volume.

Pilih **Suara** untuk menyesuaikan tingkat volume audio. Kemudian tekan **Enter** pada remote control atau **↵** pada keypad proyektor untuk masuk ke **Suara** menu.



Gunakan **◀▶** untuk menyesuaikan tingkat volume audio yang diinginkan.



**Catatan:** Anda dapat mengatur tingkat volume ke 0 untuk mengaktifkan fungsi diam.

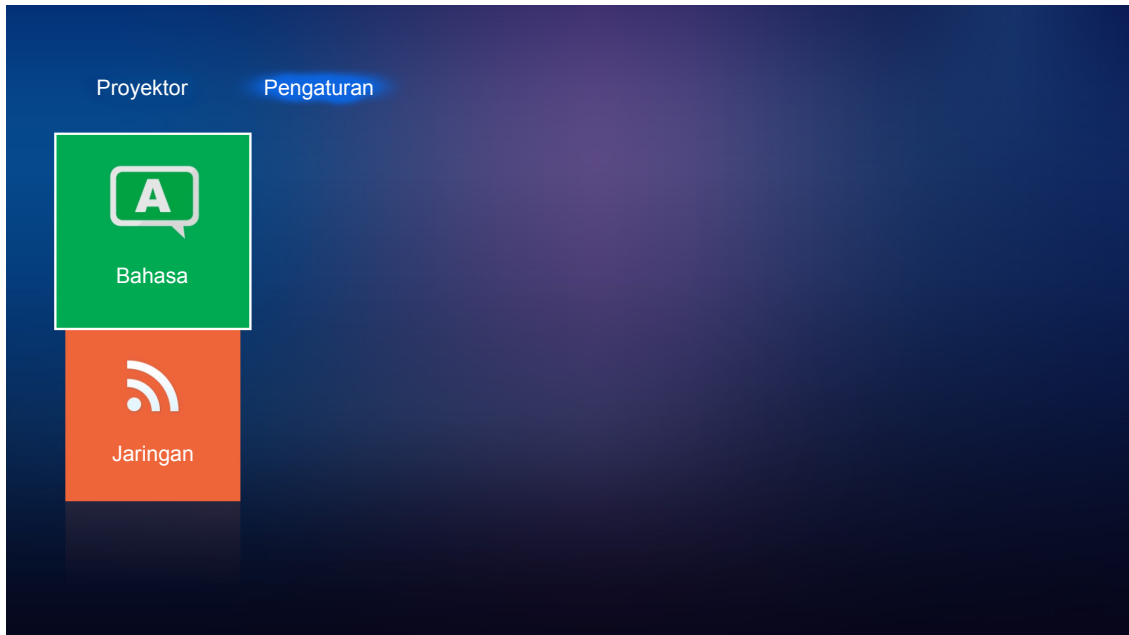
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pengaturan umum

Pada **Pengaturan** layar beranda, Anda dapat mengatur bahasa pada on-screen display (OSD) dan mengonfigurasi pengaturan jaringan. Untuk beralih ke **Pengaturan** layar beranda, pilih salah satu kategori utama dan gunakan tombol ◀▶ untuk memilih **Pengaturan**.

## Mengganti bahasa OSD

Pilih **Bahasa** untuk mengatur bahasa on-screen display. Kemudian tekan **Enter** pada remote control atau ↵ pada keypad proyektor untuk masuk ke **Bahasa** menu.



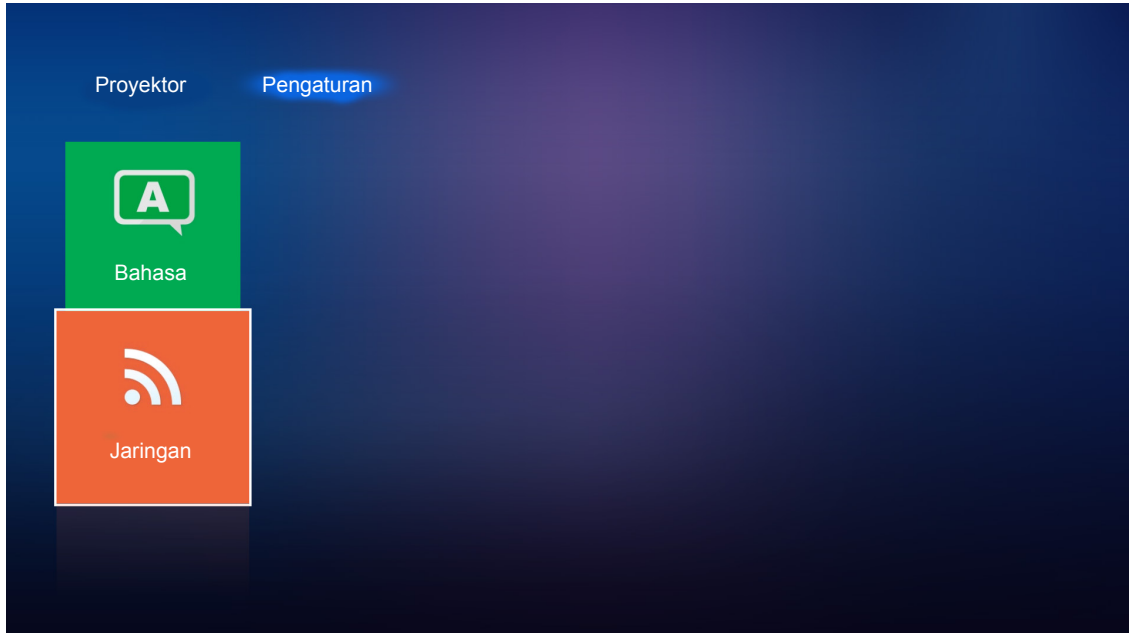
Pilihan bahasa yang diinginkan akan muncul di layar. Pilih bahasa yang diinginkan lalu tekan **Enter**/↵ untuk mengonfirmasi pilihan.



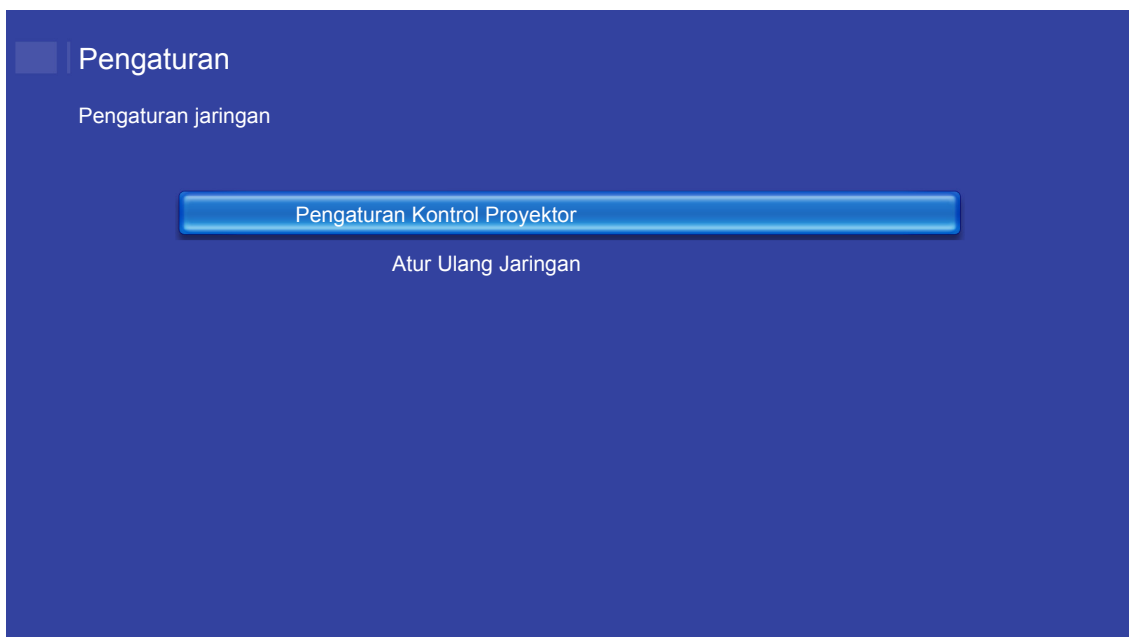
# MENGUNAKAN PROYEKTOR

## Mengonfigurasi pengaturan proyektor

Pilih **Jaringan** untuk mengonfigurasi pengaturan jaringan. Kemudian tekan **Enter** pada remote control atau ↵ pada keypad proyektor untuk masuk ke **Jaringan** menu.



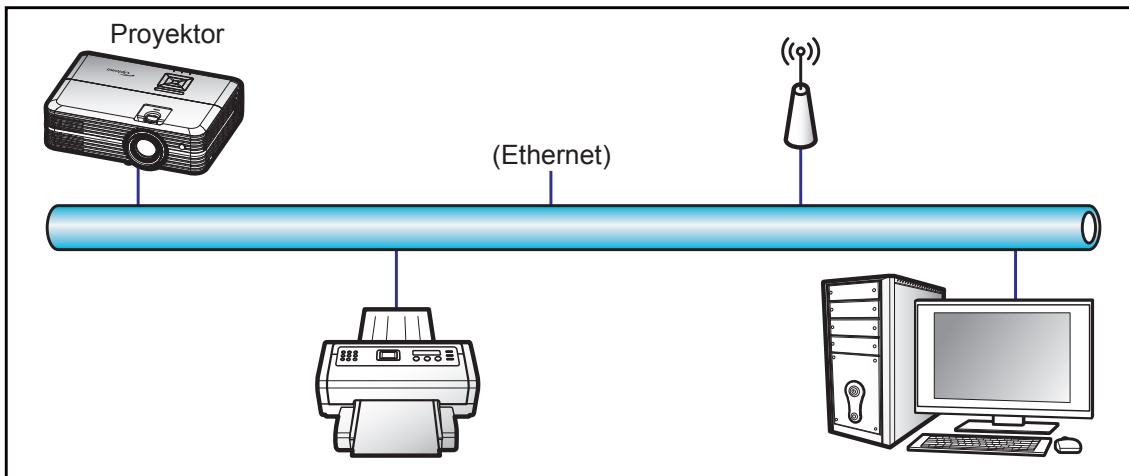
Pilih **Pengaturan Kontrol Proyektor**. Kemudian lakukan pengaturan yang diperlukan.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Fungsi LAN RJ45

Untuk pengoperasian mudah dan praktis, proyektor ini menyediakan berbagai fitur jaringan dan manajemen jauh.



## Fungsi terminal LAN berkabel

Proyektor ini dapat dikontrol menggunakan PC (laptop) atau perangkat eksternal lainnya melalui port LAN / RJ45 dan kompatibel dengan Crestron / Extron / AMX (Perangkat - Pencarian) / PJLink.

- Crestron adalah merek dagang terdaftar dari Crestron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.
- Extron adalah merek dagang terdaftar dari Extron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.
- AMX adalah merek dagang terdaftar dari AMX LLC di Amerika Serikat.
- PJLink mengajukan pendaftaran merek dagang dan logo di Jepang, Amerika Serikat, dan berbagai negara lainnya melalui JBMIA.

Proyektor ini didukung oleh perintah tertentu dari pengontrol Crestron Electronics dan perangkat lunak terkait, misalnya RoomView®.

<http://www.crestron.com/>

Proyektor ini kompatibel dengan perangkat Extron pendukung sebagai referensi.

<http://www.extron.com/>

Proyektor ini didukung oleh AMX (Device Discovery).

<http://www.amx.com/>

Proyektor ini mendukung semua perintah PJLink Kelas 1 (Versi 1.00).

<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

Untuk informasi lebih rinci tentang berbagai tipe perangkat eksternal yang dapat disambungkan ke port LAN/ RJ45 dan remote control proyektor, sekaligus perintah yang didukung untuk perangkat eksternal tersebut, hubungi langsung Layanan Dukungan.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pengaturan Ethernet

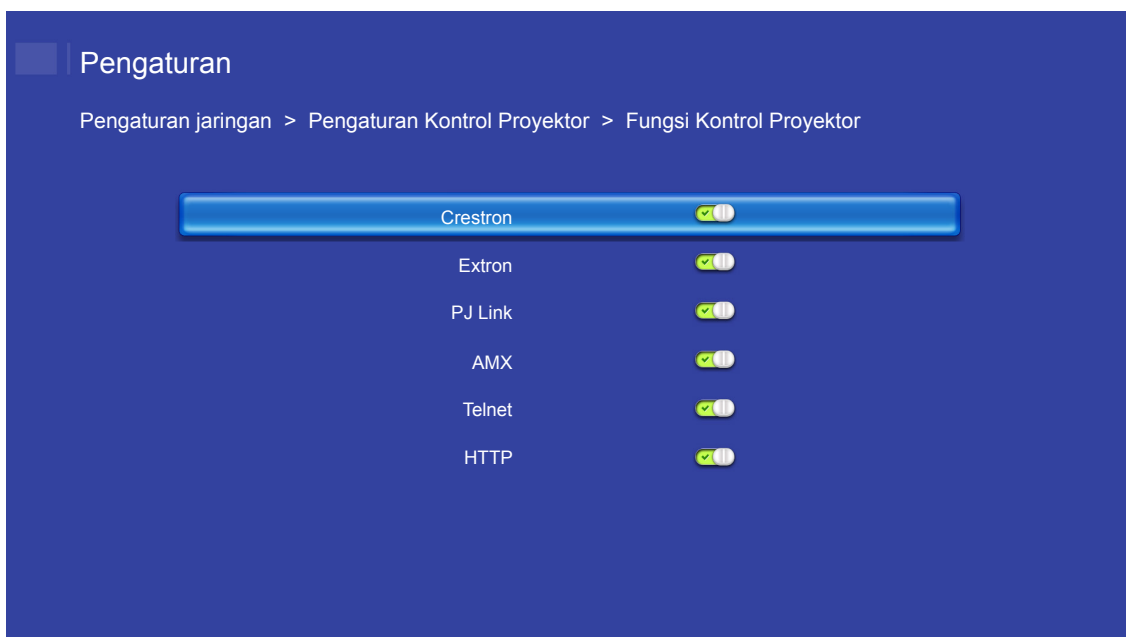
Konfigurasikan parameter jaringan.



- DHCP: Mati
- Alamat IP: 192.168.0.100
- Subnet Mask: 255.255.255.0
- Pintu Gerbang: 192.168.0.254
- DNS: 192.168.0.51

## Fungsi Kontrol Proyektor

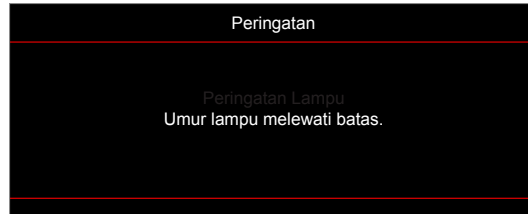
Konfigurasikan bagaimana cara memantau dan mengendalikan proyektor Anda melalui jaringan.



# 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 kaca mata pelindung saat mengganti lampu yang dipasang di plafon. Hati-hati agar bagian yang longgar tidak terjatuh dari proyektor.



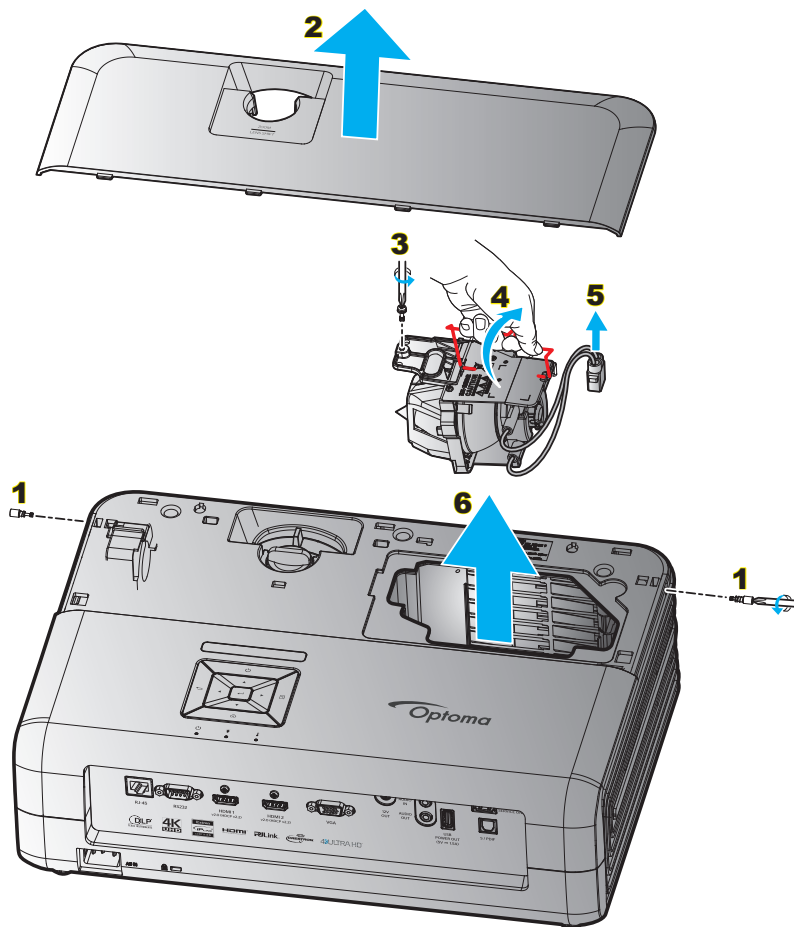
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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 daya proyektor dengan menekan tombol “ $\text{\textcircled{P}}$ ” pada keypad proyektor atau remote control.
2. Biarkan proyektor dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Lepas 2 sekrup yang mengencangkan penutup atas. **1**
5. Lepas penutup atas. **2**
6. Lepas sekrup 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 Proyektor” → (iii) Pilih “Pengaturan Lampu” → (iv) Pilih “Seting Ulang Lampu” → (v) Pilih “Ya”.

### Catatan:

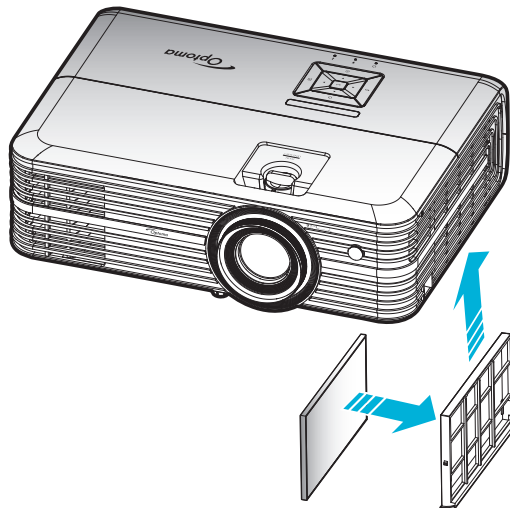
- *Proyektor tidak akan dapat dihidupkan apabila tutup lampu tidak dipasang kembali ke proyektor.*
- *Jangan sentuh bidang kaca pada lampu. Tangan yang berminyak dapat menyebabkan lampu pecah. Jika tidak sengaja menyentuhnya, gunakan kain kering untuk membersihkan modul lampu tersebut.*



# PEMELIHARAAN

## Memasang dan membersihkan penyaring debu

### Memasang Penyaring Debu



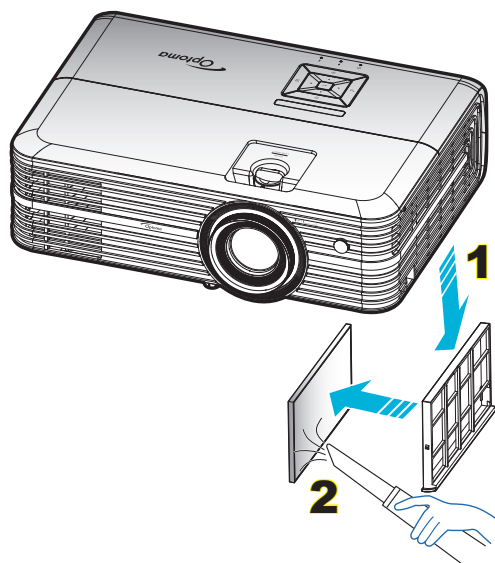
**Catatan:** Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

### Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

1. Matikan daya proyektor dengan menekan tombol “ $\text{⏻}$ ” pada keypad proyektor atau remote control.
2. Lepas kabel daya.
3. Tarik wadah penyaring debu ke arah bawah untuk mengeluarkannya dari bagian bawah proyektor. **1**
4. Keluarkan penyaring udara dengan hati-hati. Setelah itu bersihkan atau ganti penyaring debu. **2**
5. Untuk memasang kembali penyaring debu, lakukan langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.



# INFORMASI LAINNYA

## Resolusi kompatibel

### Digital (HDMI 1.4)

Resolusi asli: 1920 x 1080 @ 60Hz

Waktu Dibuat	Waktu Standar	Waktu Deskriptor	Mode Video yang Didukung	Waktu Detail
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	1920 x 1080 @ 60 Hz (awal)	720 x 480i @ 60 Hz 16:9	1920 x 1080p @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz		720 x 480p @ 60 Hz 4:3	
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		720 x 480p @ 60 Hz 16:9	
640 x 480 @ 72Hz	1920 x 1200 @ 60 Hz (berkurang)		720 x 576i @ 50 Hz 16:9	
640 x 480 @ 75Hz	1366 x 768 @ 60Hz		720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56Hz			720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60Hz			1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz			1280 x 720p @ 50Hz 16:9	
800 x 600 @ 75Hz			1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
832 x 624 @ 75Hz			1920 x 1080i @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 60Hz			1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 70Hz			1920 x 1080p @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 24Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75Hz			3840 x 2160 @ 24Hz	
1152 x 870 @ 75Hz			3840 x 2160 @ 25Hz	
			3840 x 2160 @ 30Hz	
			4096 x 2160 @ 24Hz	

### Digital (HDMI 2.0)

Resolusi asli: 1920 x 1080 @ 60Hz

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	720 x 480i @ 60 Hz 16:9	1920 x 1080p @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz	720 x 480p @ 60 Hz 4:3	
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	720 x 480p @ 60 Hz 16:9	
640 x 480 @ 72Hz	1920 x 1200 @ 60 Hz (berkurang)	720 x 576i @ 50 Hz 16:9	
640 x 480 @ 75Hz	1366 x 768 @ 60Hz	720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56Hz		720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60Hz		1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz		1280 x 720p @ 50Hz 16:9	
800 x 600 @ 75Hz		1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
832 x 624 @ 75Hz		1920 x 1080i @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 70Hz		1920 x 1080p @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75Hz		1920 x 1080p @ 24Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75Hz		3840 x 2160 @ 24Hz	
1152 x 870 @ 75Hz		3840 x 2160 @ 25Hz	
		3840 x 2160 @ 30Hz	
		3840 x 2160 @ 50Hz	
		3840 x 2160 @ 60Hz	
		4096 x 2160 @ 24Hz	
		4096 x 2160 @ 25Hz	

# INFORMASI LAINNYA

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
		4096 x 2160 @ 30Hz	
		4096 x 2160 @ 50Hz	
		4096 x 2160 @ 60Hz	

**Catatan:** Mendukung 1920 x 1080 @ 50 Hz.

## Analog

Resolusi asli: 1920 x 1080 @ 60Hz

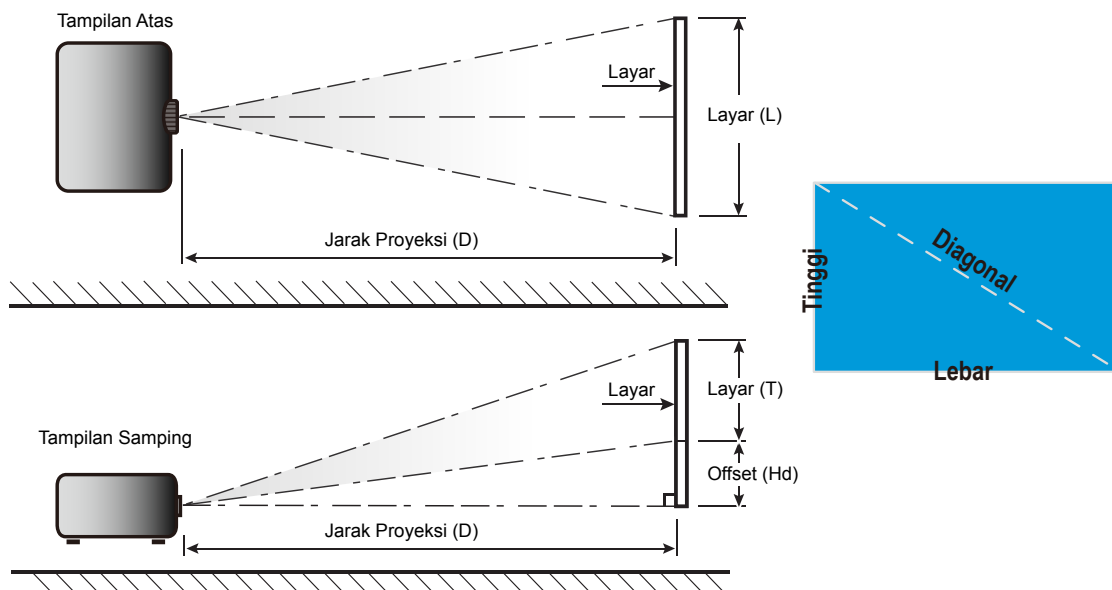
Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	1920 x 1080 @ 60 Hz (awal)	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz		
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		
640 x 480 @ 72Hz	1400 x 1050 @ 60Hz		
640 x 480 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		
800 x 600 @ 56Hz			
800 x 600 @ 60Hz			
800 x 600 @ 72Hz			
800 x 600 @ 75Hz			
832 x 624 @ 75Hz			
1024 x 768 @ 60Hz			
1024 x 768 @ 70Hz			
1024 x 768 @ 75Hz			
1280 x 1024 @ 75Hz			
1152 x 870 @ 75Hz			

**Catatan:** Mendukung 1920 x 1080 @ 50 Hz.

# INFORMASI LAINNYA

## Ukuran gambar dan jarak proyeksi

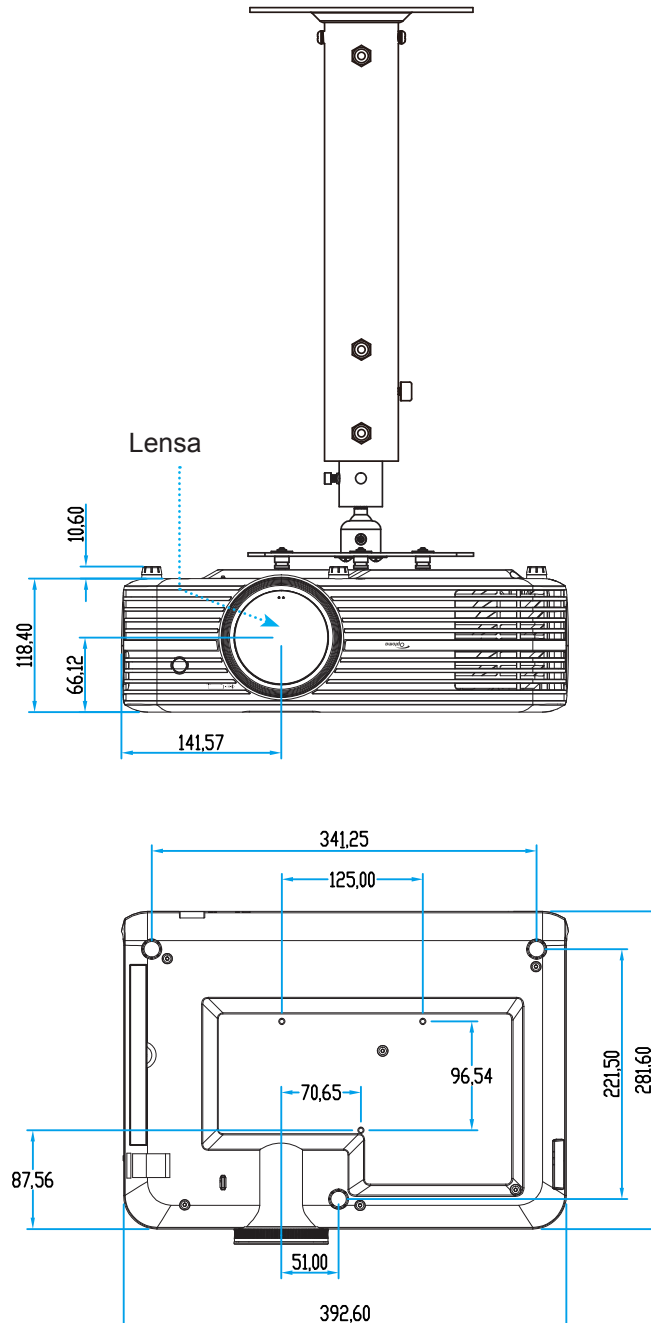
Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset (HD)	
	(m)		(inci)		(m)		(kaki)		(m)	(kaki)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh		
30	0,66	0,37	25,97	14,61	-	1,05	-	3,44	0,02	0,07
40	0,89	0,50	34,86	19,61	1,07	1,41	3,51	4,62	0,03	0,09
60	1,33	0,75	52,29	29,42	1,61	2,11	5,27	6,93	0,04	0,13
70	1,55	0,87	61,01	34,32	1,88	2,46	6,15	8,08	0,05	0,16
80	1,77	1,00	69,73	39,22	2,14	2,82	7,03	9,23	0,05	0,18
90	1,99	1,12	78,44	44,12	2,41	3,17	7,91	10,39	0,06	0,20
100	2,21	1,25	87,16	49,03	2,68	3,52	8,78	11,54	0,07	0,22
120	2,66	1,49	104,59	58,83	3,21	4,22	10,54	13,85	0,08	0,27
150	3,32	1,87	130,74	73,54	4,02	5,28	13,18	17,31	0,10	0,34
180	3,98	2,24	156,88	88,25	4,82	6,34	15,81	20,78	0,12	0,40
200	4,43	2,49	174,32	98,05	5,36	7,04	17,57	23,08	0,14	0,45
250	5,53	3,11	217,89	122,57	6,70	8,80	21,96	28,85	0,17	0,56
300,6	6,65	3,74	262,00	147,37	8,05	-	26,40	-	0,21	0,68



# INFORMASI LAINNYA

## Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakanudukan plafon Optoma.
2. Apabila Anda ingin menggunakan kitudukan plafon dari pihak ketiga, pastikan sekrup yang digunakan untuk memasangudukan proyektor memenuhi spesifikasi berikut ini:
  - Tipe sekrup: M4\*3
  - Panjang sekrup minimal: 10mm



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



Peringatan:

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

# INFORMASI LAINNYA

## Kode remote IR



Tombol	Nomor tombol	MTX.	Format	Data0	Data1	Data2	Data3	Deskripsi	
Daya hidup/mati		K12	04	F1	32	CD	71	8E	Baca bagian "Menghidupkan/Mematikan Proyektor" pada halaman 18.
Source		K3	11	F1	32	CD	18	E7	Tekan  untuk memilih sinyal masukan.
Beranda		K13	03	F1	32	CD	92	6D	Tekan  untuk kembali ke Layar Beranda.
Menu		K8	17	F1	32	CD	0E	F1	Tekan  untuk membuka menu OSD (tampilan di layar). Untuk menutup OSD, tekan  kembali.
Kembali		K4	10	F1	32	CD	86	79	Tekan  untuk kembali ke halaman sebelumnya
Naik		K7	18	F2	32	CD	11	EE	Gunakan     untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
Kiri		K14	02	F2	32	CD	10	EF	
Kanan		K5	09	F2	32	CD	12	ED	
Turun		K2	19	F2	32	CD	14	EB	Mengkonfirmasi pilihan item.
Masuk	Enter	K9	16	F1	32	CD	0F	F0	
Mati		K15	01	F1	32	CD	52	AD	Tekan  untuk menonaktifkan/mengaktifkan speaker internal proyektor.
Mode Tampilan		K10	15	F1	32	CD	91	6E	Tekan  untuk menampilkan menu Mode Tampilan. Untuk menutup Mode Tampilan, tekan  kembali.
Pilihan		K6	08	F1	32	CD	25	DA	Tekan  untuk mengonfigurasi pengaturan Smart TV.
Suara -	-	K11	12	F2	32	CD	0C	F3	Tekan - untuk memperkecil volume suara.
Suara +	+	K1	05	F2	32	CD	09	F6	Tekan + untuk memperbesar volume suara.

# 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" pada halaman 39-40.
  - Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.
  
- ❓ *Gambar tidak fokus*
  - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor. Lihat halaman 16.
  - 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 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 perbesaran di bagian atas proyektor.
  - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
  - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Pengaturan Tampilan-->Aspek Rasio". Coba pengaturan lain.
  
- ❓ *Gambar memiliki sisi miring:*
  - Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
  
- ❓ *Gambar ditampilkan terbalik*
  - Pilih "Pengaturan Proyektor-->Mode Proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.
  
- ❓ *Gambar berbayang*
  - Pastikan "Mode Tampilan" bukan 3D untuk menghindari agar tampilan gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.

# INFORMASI LAINNYA



*Dua gambar, format berdampingan*

- Atur "3D" --> "Format 3D" 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 dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 39-40.

## Masalah Remote Control



*Jika remote control tidak berfungsi*

- Periksa apakah sudut pengoperasian remote control diarahkan dalam kisaran  $\pm 15^\circ$  (secara horizontal) atau  $\pm 10^\circ$  (secara vertikal) ke unit penerima IR pada proyektor.
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan sekitar 7 m (~22 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

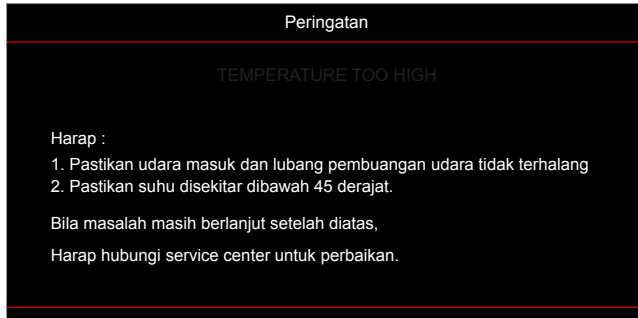
Message	LED Hidup/Siaga		LED Suhu	LED Lampu
	(Merah)	(Biru)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala)		
Pengaktifan dan Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
Kesalahan (Kegagalan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip		Menyala stabil	
Kondisi Siaga (Mode Efek terbakar)		Berkedip		
Efek Terbakar (Menghangat)		Berkedip		
Efek Terbakar (Mendingin)		Berkedip		
Efek terbakar (Lampu hidup)		Berkedip (3 detik menyala/1 detik mati)		
Efek terbakar (Lampu mati)		Berkedip (1 detik menyala/3 detik mati).		

# INFORMASI LAINNYA

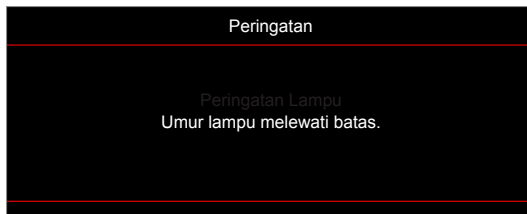
- Power off:



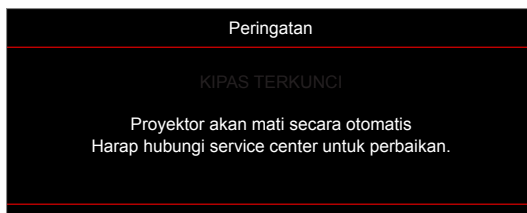
- Peringatan suhu:



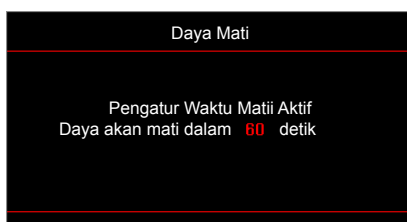
- Peringatan lampu:



- Gangguan kipas:



- Peringatan penurunan daya:



# INFORMASI LAINNYA

## Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	- Grafik hingga 2160p@60Hz - Resolusi Maksimum: HDMI1 (2.0): 2160p@60 Hz HDMI2 (2.0): 2160p@60 Hz
Resolusi asli	(tanpa aktuator) 1920x1080
Lensa	Zoom dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	34,1 inci ~302,4 inci, diotimalkan @ lebar 82 inci (2,2 m)
Jarak proyeksi	1,2~8,1 m, dioptimalkan @ 1,61m

Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI V2.0 x2 - VGA MASUKAN - Audio Masukan 3,5 mm - USB-A (untuk Servis) - USB3.0 (untuk 5V PWR 1,5A) - Konektor RS232C (d-sub 9-pin) - RJ-45 (mendukung kontrol web)
Keluaran	- Audio Keluaran 3,5mm - SPDIF Keluaran - 12V Pemicu (soket 3,5mm)
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	Kecepatan pindai horizontal: 15,375 ~ 91,146 KHz Kecepatan pindai vertikal: 24 ~ 85 Hz (120Hz untuk proyektor fitur 3D)
Speaker internal	2x speaker 5W
Persyaratan daya	100 - 240V ±10%, AC 50/60Hz
Arus input	3,8A-1,0A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Langit-langit - Depan, Belakang - atas
Dimensi (P x L x T)	- 392,6 x 281,6 x 118,4 mm (tanpa kaki) - 392,6 x 281,6 x 129 mm (dengan kaki)
Berat	6,5 ± 0,5 kg
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 global optoma

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:36.7CM06G001-A