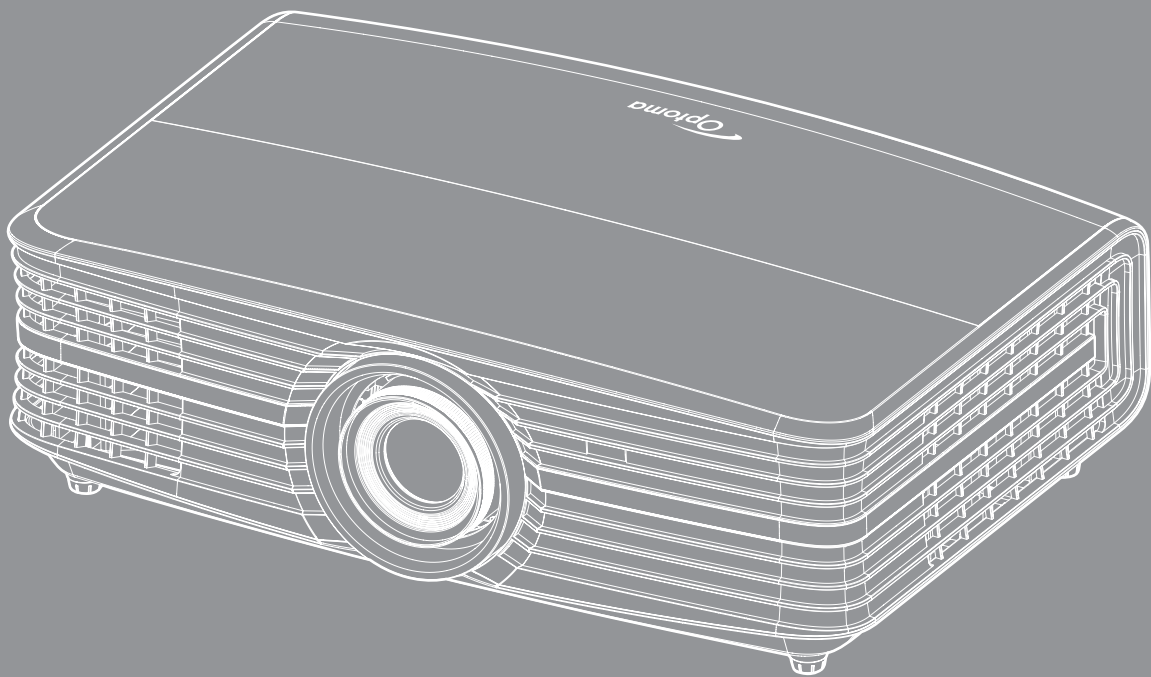




# Proyektor DLP®





# 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>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>19</i>
<i>Fitur dan navigasi menu .....</i>	<i>20</i>
<i>Pohon Menu OSD .....</i>	<i>21</i>
<i>Tampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>29</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>32</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>32</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi .....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran digital.....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>33</i>
<i>Menu pengeras suara internal audio.....</i>	<i>34</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> .....	35
<i>Konfigurasi menu tes corak</i> .....	36
<i>Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh</i> .....	36
<i>Konfigurasi menu ID proyektor</i> .....	36
<i>Menu konfigurasi 12V trigger</i> .....	36
<i>Konfigurasi menu pilihan</i> .....	36
<i>Menu konfigurasi atur ulang OSD</i> .....	37
<i>Menu LAN jaringan</i> .....	38
<i>Menu kontrol jaringan</i> .....	39
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i> .....	40
<i>Menu info</i> .....	45
<b>PEMELIHARAAN</b> .....	<b>46</b>
<i>Mengganti lampu</i> .....	46
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i> .....	48
<b>INFORMASI LAINNYA</b> .....	<b>49</b>
<i>Resolusi kompatibel</i> .....	49
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i> .....	51
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i> .....	53
<i>Kode remote IR</i> .....	54
<i>Mengatasi Masalah</i> .....	56
<i>Indikator Peringatan</i> .....	58
<i>Spesifikasi</i> .....	60
<i>Kantor Optoma Global</i> .....	61

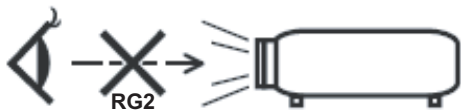
# KESELAMATAN

	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 mungkin 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 46-47.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Seting 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 46-47.

- *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

- Penonton tertentu dapat mengalami serangan epilepsi atau stroke bila terpapar gambar berkedip atau lampu tertentu yang terdapat dalam gambar Proyektor atau video game tertentu. Jika Anda menderita, atau memiliki riwayat keluarga epilepsi maupun stroke, konsultasikan dengan dokter spesialis

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 gejala berikut, segera berhenti melihat gambar 3D dan konsultasikan dengan dokter spesialis: (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 dan bertanya apakah mereka mengalami gejala ini.
- Menonton proyeksi 3D juga dapat menyebabkan mabuk gerak, after effect perseptual, disorientasi, ketegangan mata, dan penurunan stabilitas postural. Pengguna disarankan untuk sering istirahat agar mengurangi potensi efek tersebut. Jika mata Anda terasa lelah maupun kering, atau jika Anda mengalami gejala di atas, segera hentikan penggunaan perangkat ini dan jangan lanjutkan penggunaan setidaknya selama tiga puluh menit setelah gejala mereda.
- Menonton proyeksi 3D sambil duduk terlalu dekat ke layar dalam jangka waktu lama dapat merusak penglihatan Anda. Jarak menonton yang ideal minimal harus tiga kali tinggi layar. Sebaiknya mata penonton sejajar dengan layar.
- Menonton proyeksi 3D sambil memakai kacamata 3D dalam jangka waktu lama dapat mengakibatkan sakit kepala atau kelelahan. Jika Anda mengalami sakit kepala, kelelahan, atau pusing, berhenti melihat proyeksi 3D dan istirahat.
- 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.
- Melihat proyeksi 3D dapat mengakibatkan disorientasi bagi penonton tertentu. Karena itu, JANGAN menempatkan PROYEKTOR 3D di dekat tangga terbuka, kabel, balkon, atau benda lain yang dapat tersandung, tertabrak, terjatuh, rusak, atau tertindih.

## 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.

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

- 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.

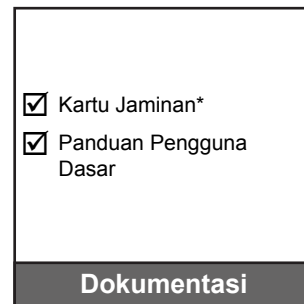
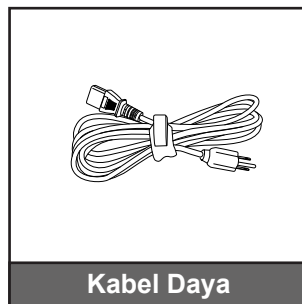
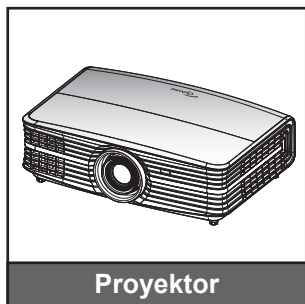
# PENDAHULUAN

## Ikhtisar 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.

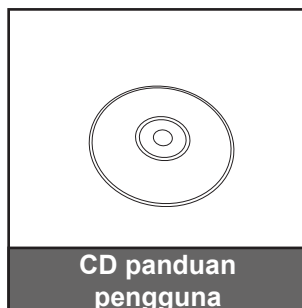
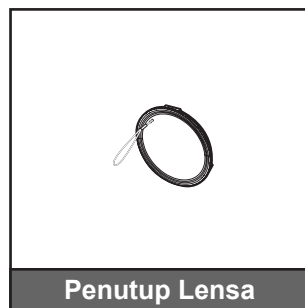
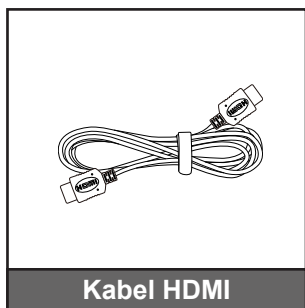
## Aksesoris Standar



### Catatan:

- Pengendali jarak jauh dikirim bersama baterai.
- \* Untuk informasi jaminan di Eropa, kunjungi [www.optoma.com](http://www.optoma.com).

## Aksesoris Tambahan

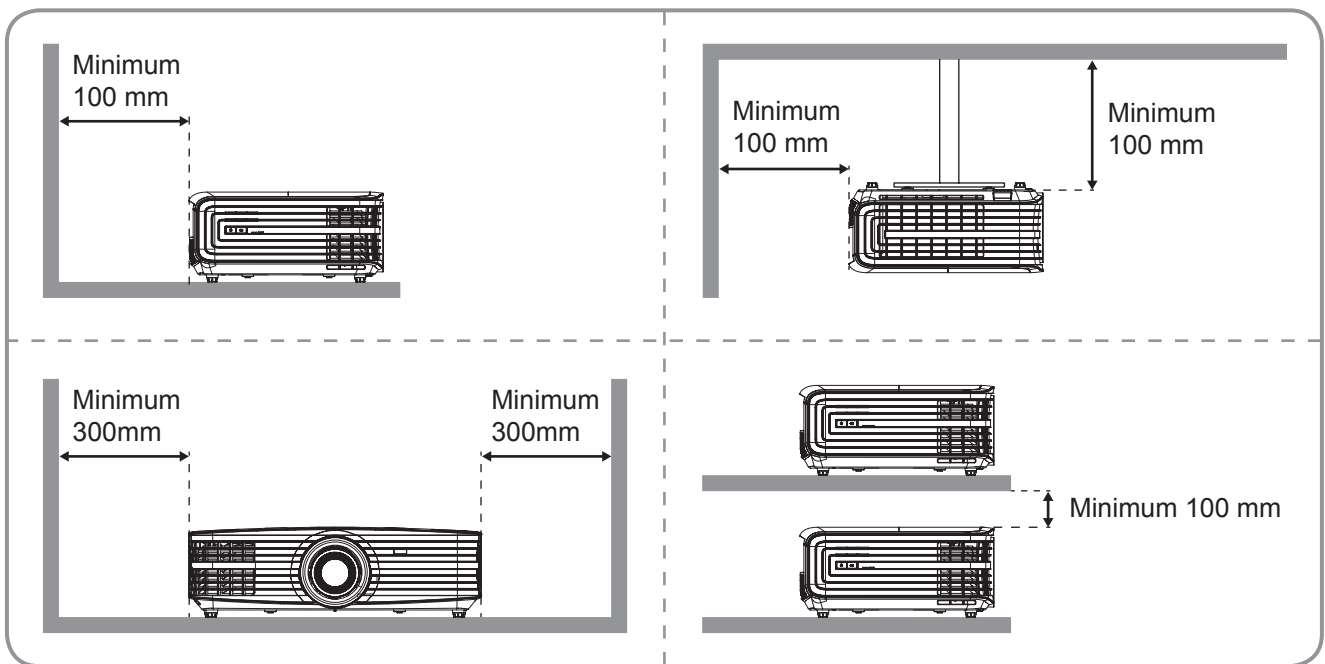
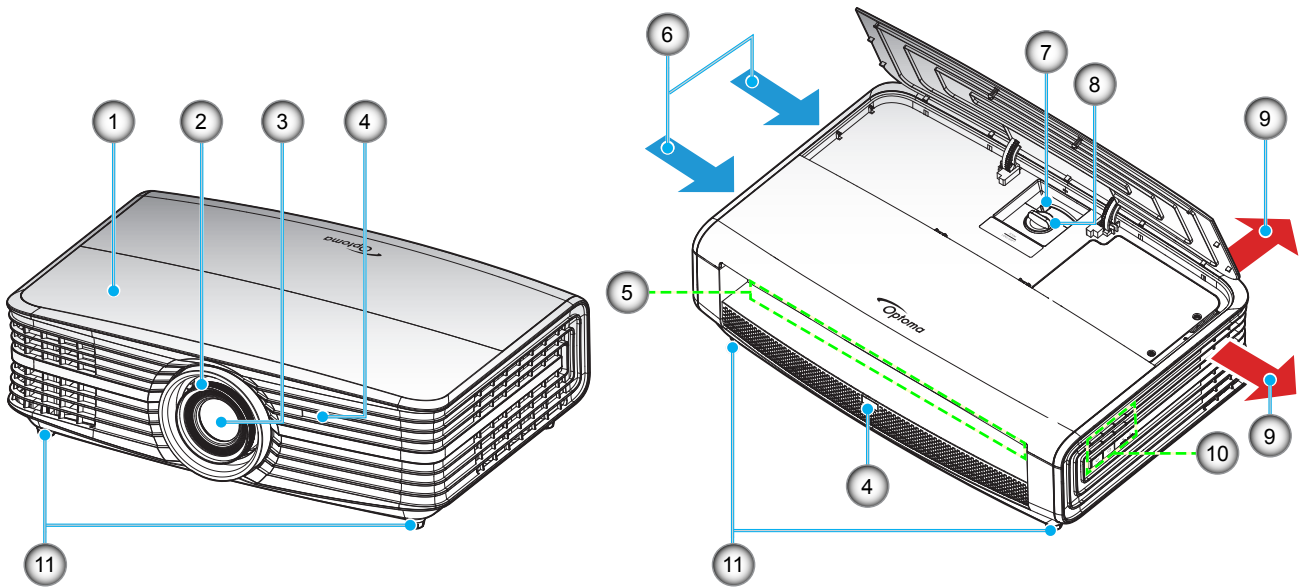


**Catatan:** Aksesoris opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.



# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Produk



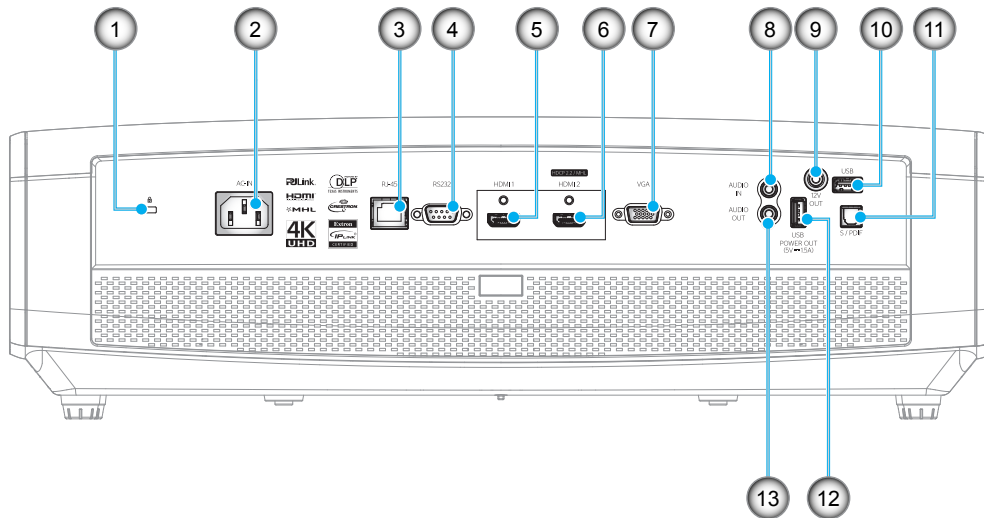
**Catatan:**

- 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.	Tuas Perbesaran
2.	Cincin Fokus	8.	Kenop Penggeseran Lensa
3.	Lensa	9.	Ventilasi (saluran keluar)
4.	Unit Penerima IR	10.	Keypad
5.	Masukan/Keluaran	11.	Kaki Penyesuaian Kemiringan
6.	Ventilasi (saluran masuk)		

# PENDAHULUAN

## Sambungan



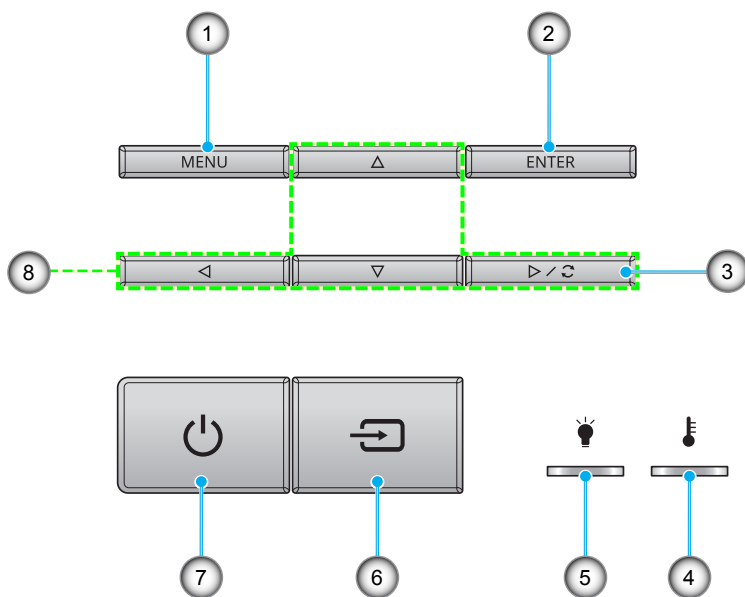
No.	Item	No.	Item
1.	Port Kunci Kensington™	8.	Konektor AUDIO MASUKAN
2.	Soket Daya	9.	Konektor 12V OUT
3.	Konektor RJ-45	10.	Soket USB Tipe A/Servis
4.	Soket RS232	11.	Soket S/PDIF
5.	Soket HDMI 1	12.	Daya Keluaran USB (5V/1,5 A)
6.	Soket HDMI 2 (HDCP2.2)/MHL (*)	13.	Konektor AUDIO OUT
7.	Soket VGA		

### Catatan:

- *USB Tipe A mendukung mouse/servis.*
- *Mouse jarak jauh memerlukan remote kontrol khusus.*
- *(\*)Hanya soket HDMI 2 (HDCP2.2) yang mendukung 4K (Ultra HD) pada kecepatan refresh 60 Hz.*

# PENDAHULUAN

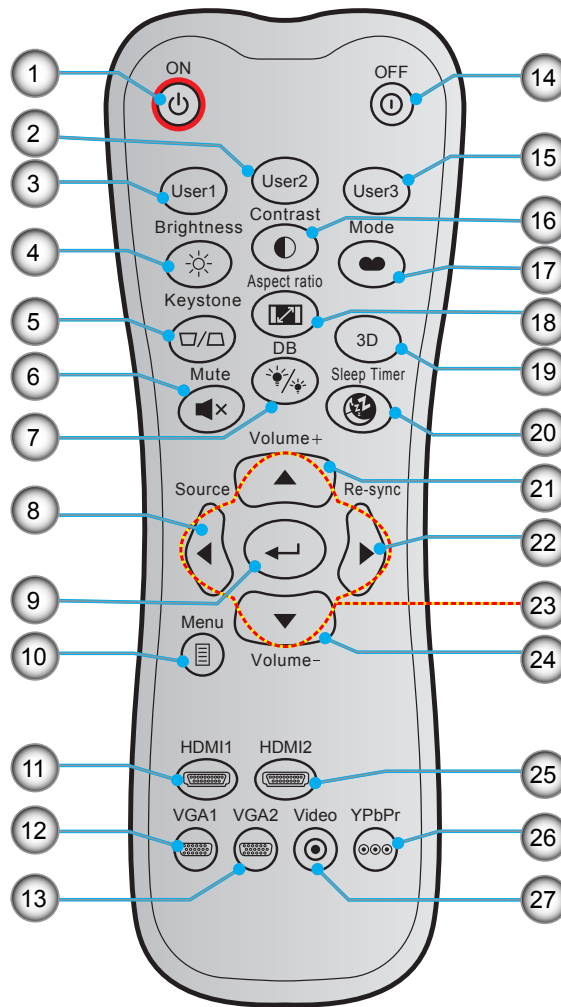
## Keypad



No.	Item	No.	Item
1.	Menu	5.	LED Lampu
2.	Masuk	6.	Source
3.	Sinkronisasi Ulang	7.	Daya dan LED Hidup/Siaga
4.	LED Suhu	8.	Tombol Pilihan Empat Arah

# 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.	Keystone (tidak didukung)	19.	Timer tidur
6.	Mati	20.	Suara +
7.	DB (Dynamic Black)	21.	Sinkronisasi Ulang
8.	Source	22.	Tombol Pilihan Empat Arah
9.	Masuk	23.	Suara -
10.	Menu	24.	HDMI2
11.	HDMI1	25.	YPbPr (tidak didukung)
12.	VGA1	26.	Video (tidak didukung)
13.	VGA2 (tidak didukung)		
14.	Daya mati		

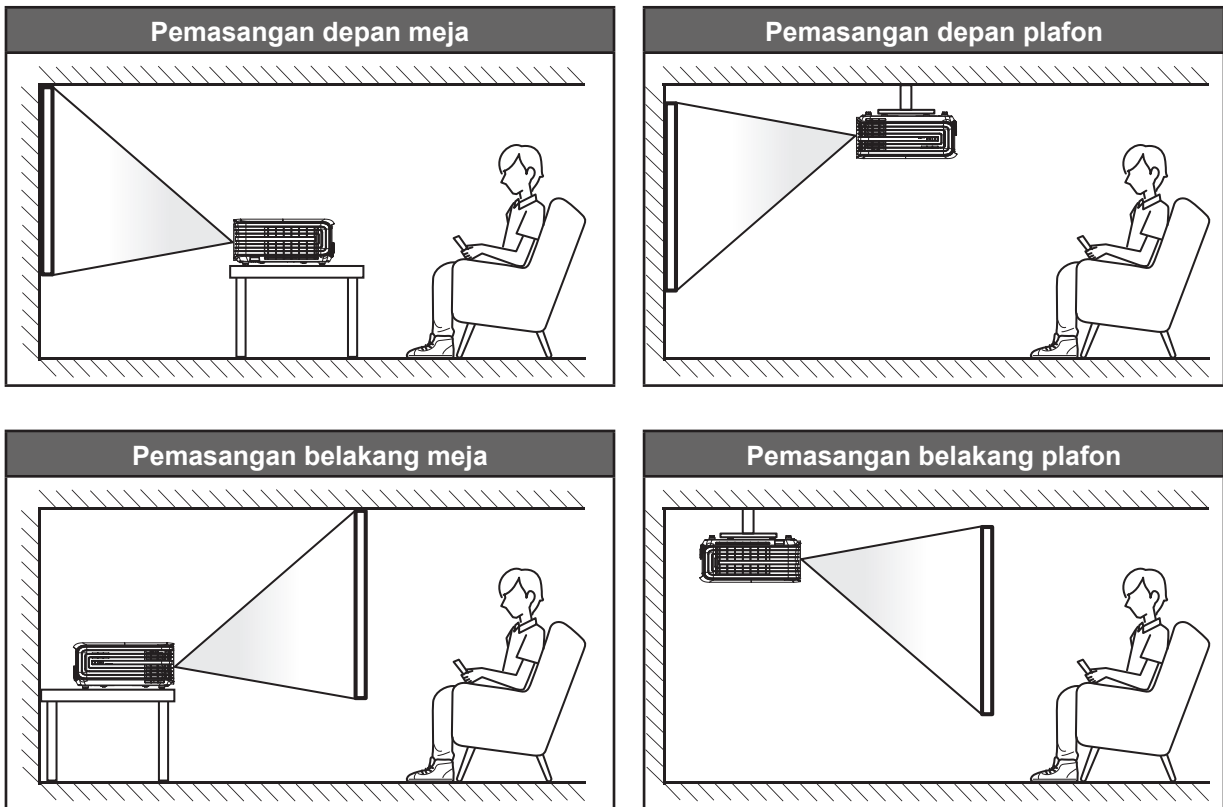
**Catatan:** Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

# 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.

- Guna menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 51-52.
- Untuk menentukan ukuran layar sesuai jarak, lihat tabel jarak pada halaman 51-52.

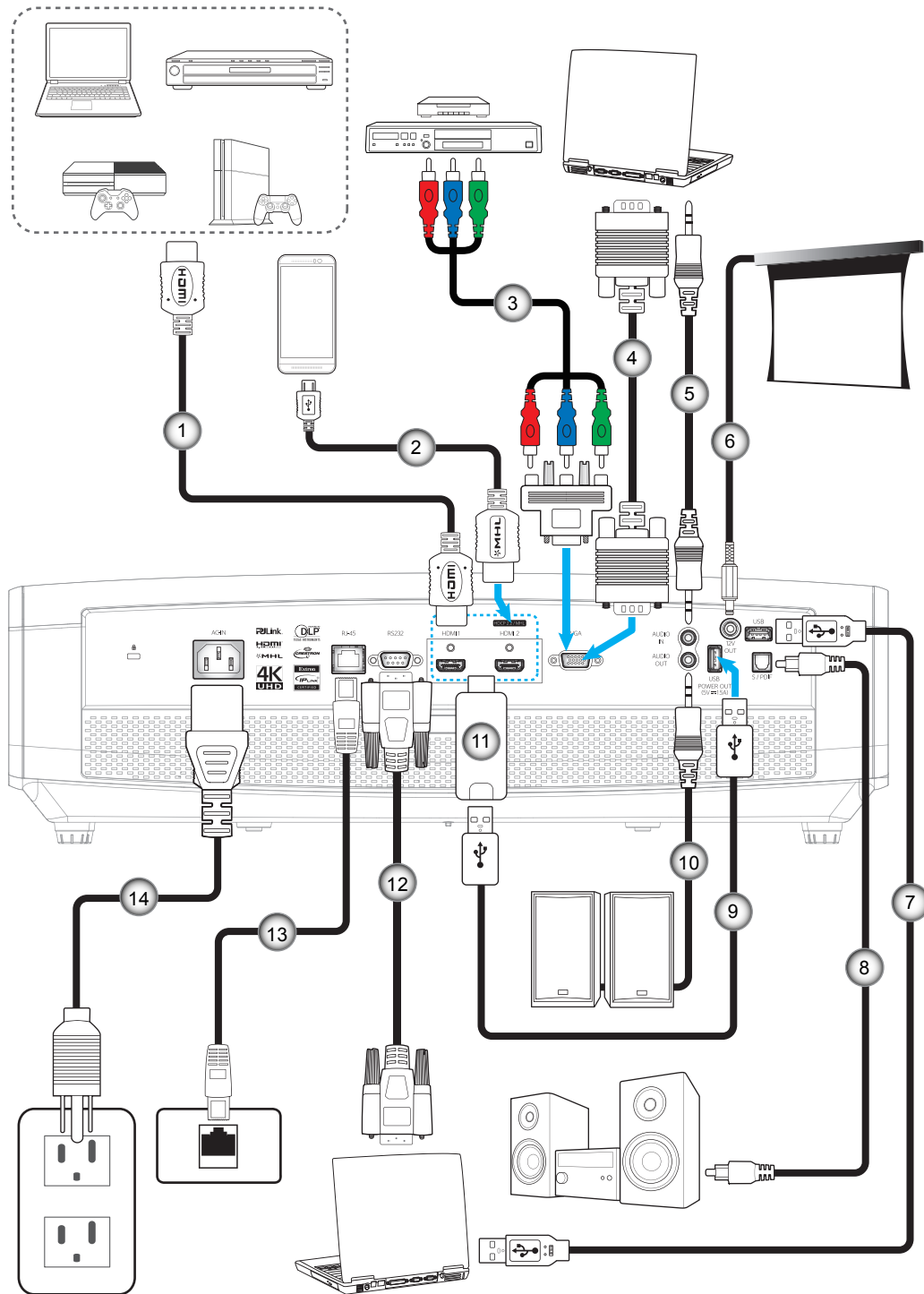
**Catatan:** Semakin jauh jarak proyektor dari layar, maka ukuran gambar proyeksi akan semakin besar dan offset vertikal juga lebih besar secara proporsional.

### 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

## Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item	No.	Item
1.	Kabel HDMI	8.	Kabel S/PDIF Keluaran
2.	Kabel HDMI/MHL	9.	Kabel Daya USB
3.	Kabel Komponen RCA	10.	Kabel Audio Keluaran
4.	Kabel VGA Masukan	11.	Dongle HDMI
5.	Kabel Audio Masukan	12.	Kabel RS232
6.	Soket DC 12V	13.	Kabel RJ-45
7.	Kabel USB	14.	Kabel Daya

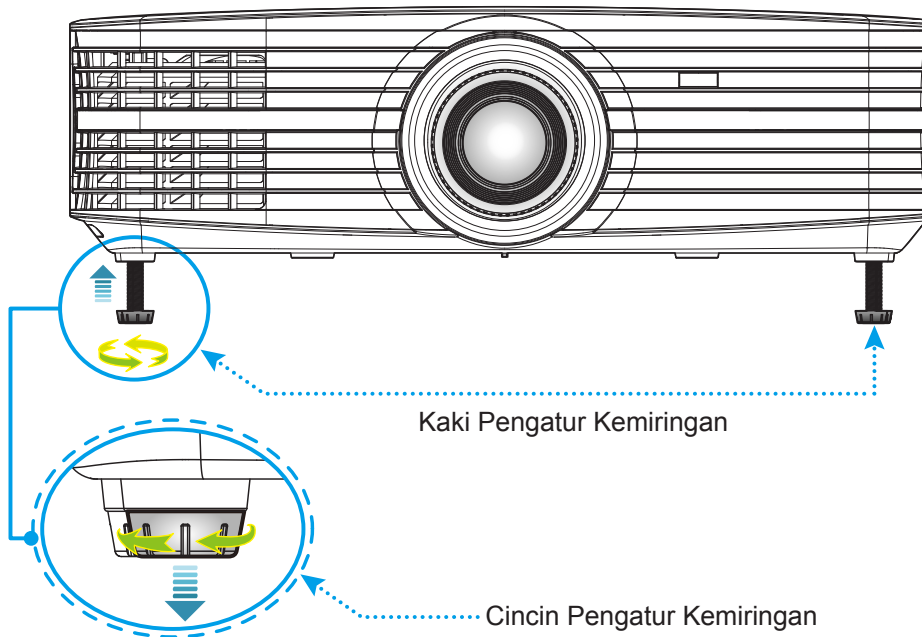
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Mengatur Proyeksi Gambar

### Tinggi gambar

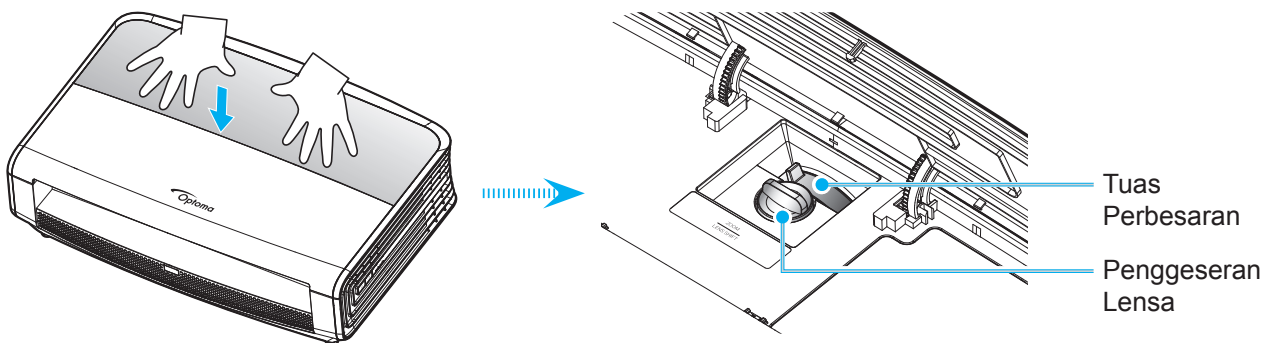
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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

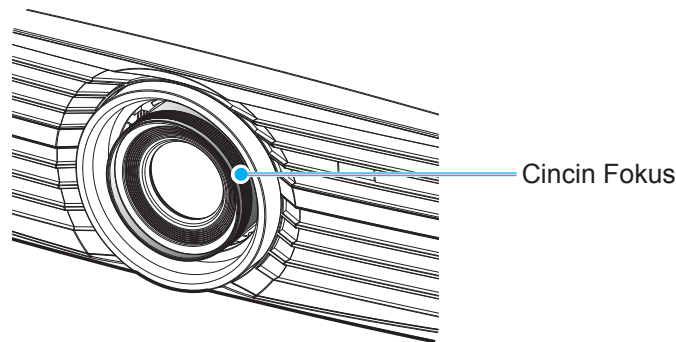
- Untuk menyesuaikan ukuran dan posisi gambar, lakukan yang berikut:
  - a. Dengan kedua tangan, dorong penutup atas ke bawah dengan kuat untuk membuka pengunci. Setelah itu, buka penutup atas.



- b. Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.
- c. Untuk menyesuaikan posisi gambar, putar kenop penggeseran lensa searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam guna menyesuaikan posisi gambar proyeksi.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

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



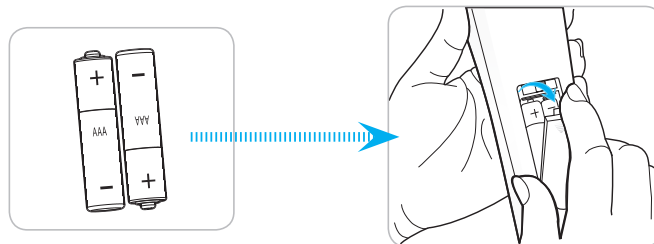
**Catatan:** Proyektor akan fokus pada jarak 1,3m hingga 9,3m.

## Persiapan remote

### 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.

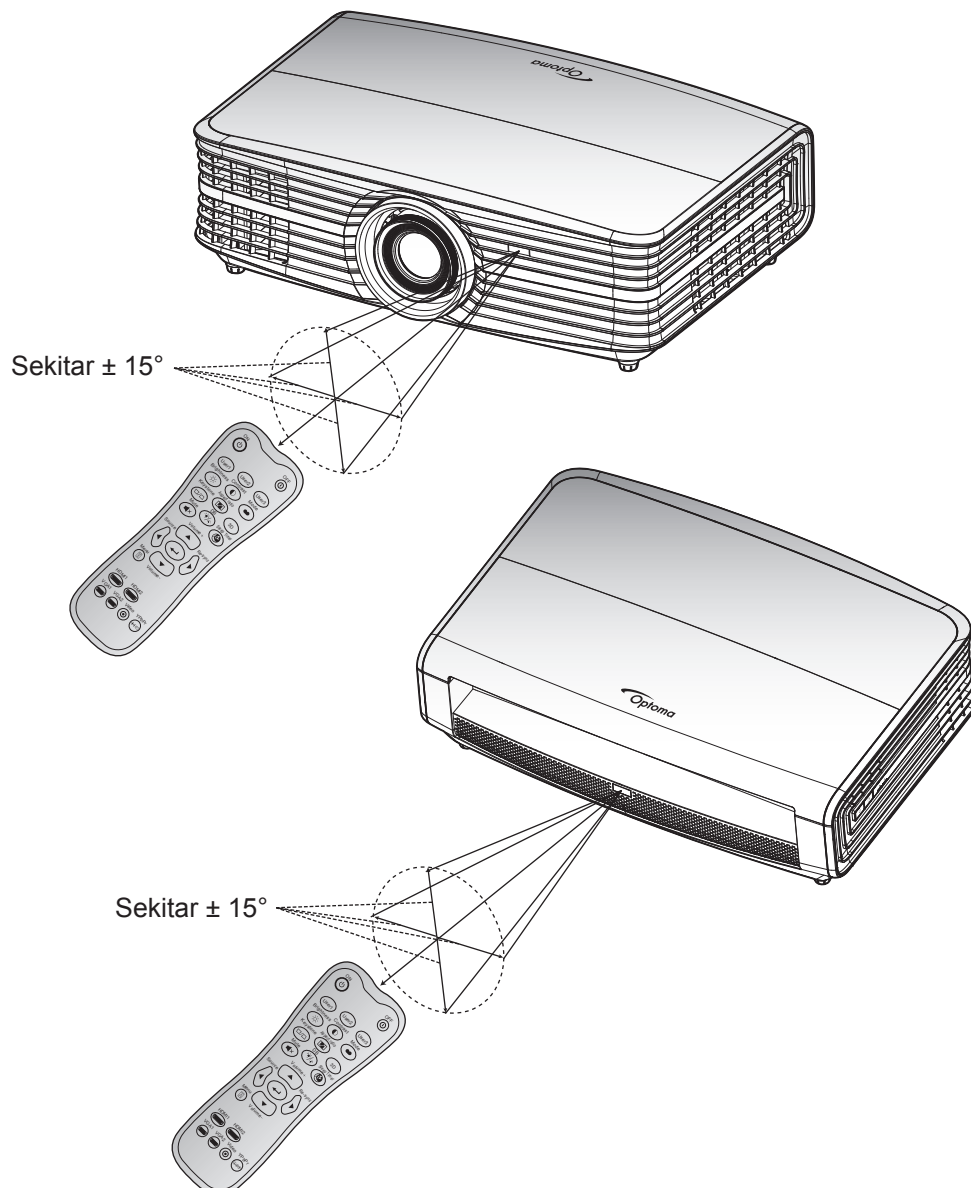


# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Jarak efektif

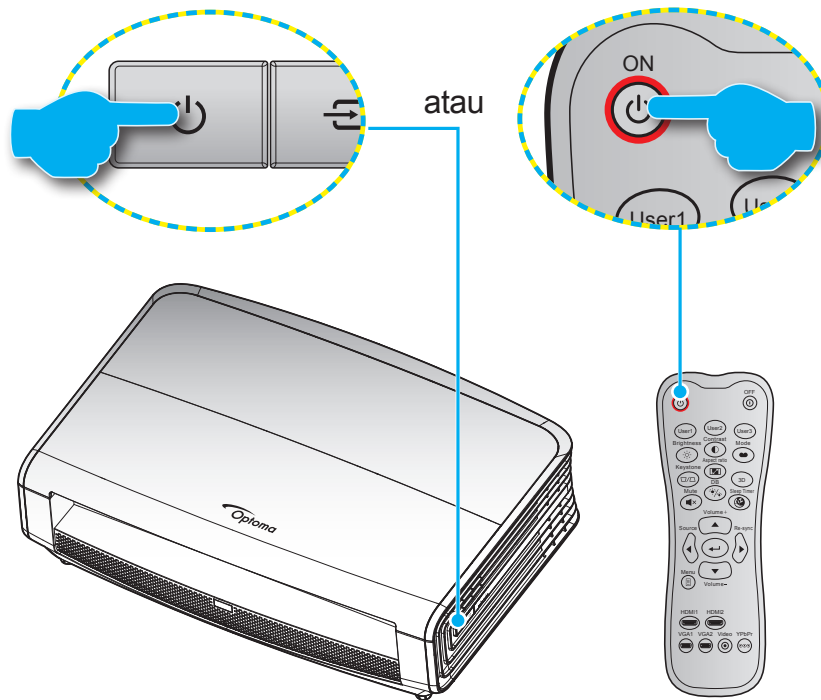
Sensor pengendali jarak jauh IR (Inframerah) terletak di bagian depan dan belakang proyektor. Pastikan Anda memegang pengendali jarak jauh pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor pengendali jarak jauh IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor harus tidak melebihi 7 meter (~ 23 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 5 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 ditampilkan dalam sekitar 10 detik dan LED Hidup/Siaga akan berkedip merah.

**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 "⏻" pada remote control.
2. Pesan berikut akan ditampilkan:



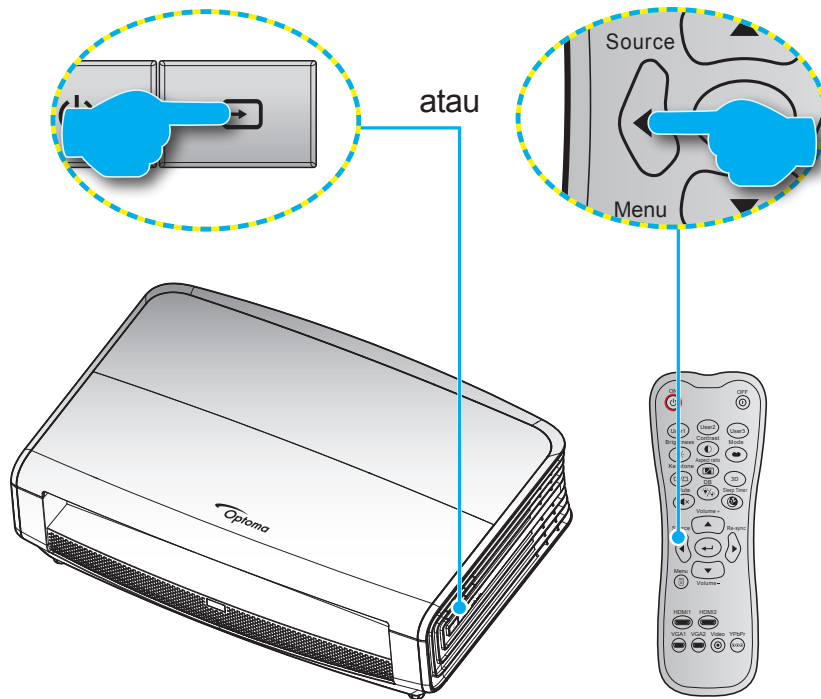
3. Tekan kembali tombol "⏻" atau "⏻" untuk konfirmasi, atau pesan akan menghilang setelah 15 detik. Bila Anda menekan tombol "⏻" atau "⏻" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau 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 mematkannya.

# 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.

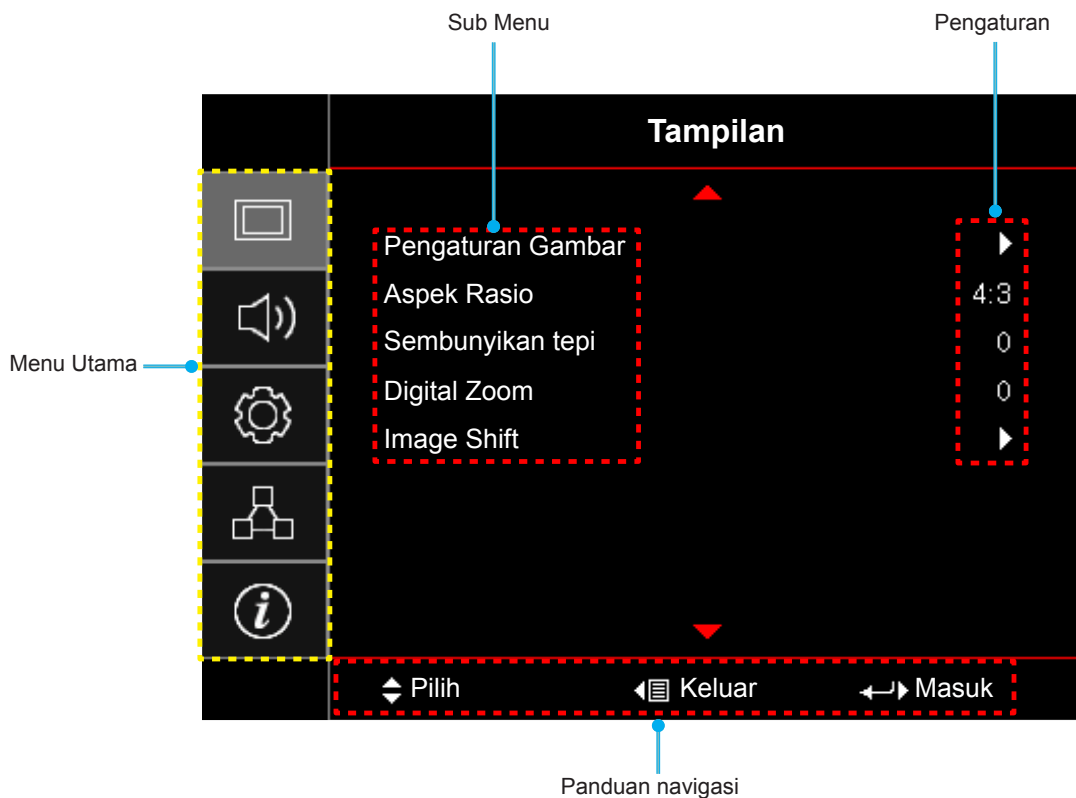


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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			Bioskop			
					HDR			
					HDR SIM.			
					Game			
					Referensi			
					Pencahayaan			
					Pengguna			
					ISF Siang			
				ISF Malam				
			Wall Color			Mati [Awal]		
						Papan Hitam		
						Light Yellow		
						Light Green		
						Light Blue		
						Pink		
			Rentang Dinamis	Film			Kelabu	
							Mati	
				Efek HDR			Otomatis	
							Pencahayaan	
							Standar [Awal]	
			Kecermerlangan				Film	
			Kontras				Detail	
			Ketajaman				-50 ~ 50	
			Warna				-50 ~ 50	
			Corak Warna				-50 ~ 50	
			Gamma	Film				
					Video			
				Grafik				
				Standar(2.2)				
				1.8				
				2.0				
			2.4					
			Pengaturan Warna	BrilliantColor™			1 ~ 10	







# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Temperatur Warna		D55	
					D65	
					D75	
					D83	
					D93	
					Asal	
			Nuansa warna		Asal	
					HDTV	
					Presentasi	
					Bioskop	
					Game	
			CMS	Warna		R [Default]
						G
						B
						C
						Y
						M
						W
				x offset	-50 ~ 50 [Awal: 0]	
				y offset	-50 ~ 50 [Awal: 0]	
				Kecemerlangan	-50 ~ 50 [Awal: 0]	
				Seting Ulang	Batalikan [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	Batalikan [Awal]	
					Ya	
			Keluar			
			Ruang Warna [Bukan Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
					RGB	
					YUV	
			Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
					RGB (0-255)	
					RGB (16-235)	
					YUV	

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Tampilan	Pengaturan Gambar	Sinyal [RGB/ Masukan Komponen]	Otomatis		Mati		
					Hidup [Awal]		
			Frekuensi		-50 ~ 50 (tergantung pada sinyal) [Awal: 0]		
			Fase		0~31 (tergantung pada sinyal) [Awal: 0]		
			Posisi Horisontal		-50 ~ 50 (tergantung pada sinyal) [Awal: 0]		
			Posisi Vertikal		-50 ~ 50 (tergantung pada sinyal) [Awal: 0]		
				Keluar			
			UltraDetail			Mati	
						1	
						2	
						3	
			Hitam Dinamis			Mati	
						Hidup [Awal, Mode lampu = Dynamic (30%~100%)]	
			Mode Pencahayaan			Pencahayaan	
						Eco.	
			PureEngine [hanya tersedia pada model tertentu]	PureContrast			Mati
							Hidup
				PureColor			Mati
							1
							2
							3
							4
						5	
				PureMotion			Mati
							1
							2
						3	
				PureMotion Demo			Mati [Default]
							H Split
							V Split
			Seting Ulang				
		3D	Mode 3D			Mati [Default]	
						Hidup	
			3D Sync. Invert			Mati [Default]	
						Hidup	
		Aspek Rasio				4:3	
						16:9	
						LBX [kecuali model SVGA XGA]	
						Sangat Lebar [Video]	
						Asal	
						Otomatis	
		Sembunyikan tepi				0 ~ 10 [Awal: 0]	
		Digital Zoom				-5 ~ 25 [Awal: 0]	

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR






Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Tampilan	Image Shift	H 			-100 ~ 100 [Awal: 0]		
		V 			-100 ~ 100 [Awal: 0]		
Audio	Pengeras Suara Internal				Otomatis [Awal]		
					Mati		
					Hidup		
	Mati				Mati [Awal]		
					Hidup		
	Suara				0 ~ 10 [Awal: 5]		
PENGATURAN	Proyeksi				Front  [Awal]		
					Rear 		
					Langit-langit atas 		
					Belakang atas 		
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati	
						Hidup [Awal]	
		Seting Ulang Lampu				Batalikan [Awal]	
						Ya	
	Pengaturan Filter	Filter Usage Hours				(hanya baca)	
		Filter Tambahan Terpasang				Ya	
							Tidak
		Filter Reminder					Mati
							300hr
							500hr [Awal]
						800hr	
						1000hr	
		Filter Reset				Batalikan [Awal]	
						Ya	
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Mematikan Otomatis (mnt)				0 ~ 180 (penambahan 5 menit) [Awal: 0]	
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)					0 ~ 990 (penambahan 30 menit) [Awal: 0]
			Always On				Tidak [Awal]
						Ya	
	Mode Daya (bersiap)					Aktif	
						Eco. [Awal]	
	Keamanan	Keamanan				Mati	
					Hidup		
Pengaturan Waktu Pengaman		Bulan					
		Hari					
	Jam						
	Ganti Password						



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Tes Corak				Kisi Hijau		
					Kisi Magenta		
					Kisi Putih		
					Putih		
					Mati		
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR				Hidup	
						Front	
						Kembali	
						Mati	
		Pengguna1					Tes Corak
							LAN
							CMS
							Temperatur Warna
							Gamma
							Sumber Otomatis
							Proyeksi
							Pengaturan Lampu
							Perbesaran
							MHL
							Rentang Dinamis [Awal]
							Hitam Dinamis
		Pengguna2					PureEngine
							Tes Corak
							LAN
							CMS
							Temperatur Warna
							Gamma
							Sumber Otomatis
							Proyeksi
							Pengaturan Lampu
							Perbesaran
							MHL[Awal]
						Rentang Dinamis	
Pengguna3						Hitam Dinamis	
						PureEngine	
					Tes Corak		
					LAN		
					CMS		
					Temperatur Warna		
					Gamma		
					Sumber Otomatis		
				Proyeksi			
				Pengaturan Lampu			
				Perbesaran			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Pengguna 3			MHL		
					Rentang Dinamis		
					Hitam Dinamis [Awal]		
					PureEngine		
	Tanda Pengenal Proyektor					00 ~ 99	
	12V Trigger	12V Trigger				Hidup	
						Mati	
	Options	Bahasa				English [Awal]	
						Deutsch	
						Français	
						Italiano	
						Español	
						Português	
						简体中文	
						日本語	
						한국어	
						Русский	
		Menu Settings	Lokasi Menu				Kiri atas 
							Kanan atas 
							Tengah  [Default]
							Kiri bawah 
							Kanan bawah 
		Menu Pengukur Waktu					Mati
							5 detik
							10 detik [Awal]
		Sumber Otomatis					Mati [Awal]
							Hidup
	Sumber Masukan					HDMI1	
						HDMI2/MHL	
						VGA	
	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
		EQ HDMI 1			1 ~ 7 [Awal: 4]
	EQ HDMI 2			1 ~ 7 [Awal: 4]	
	Seting Ulang	Atur Ulang OSD			Batalakan [Awal]
					Ya
		Atur Ulang ke Semula			Batalakan [Awal]
				Ya	
Jaringan	LAN	Status Jaringan			(hanya baca)
		Alamat MAC			(hanya baca)
		DHCP			Mati [Awal]
					Hidup
		Alamat IP			192.168.0.100 [Default]
		Subnet Mask			255.255.255.0 [Default]
		Pintu Gerbang			192.168.0.254 [Default]
		DNS			192.168.0.51 [Default]
	Seting Ulang				
	Control	Crestron			Mati
					Hidup [Awal] <b>CATATAN:</b> Port 41794
		Extron			Mati
					Hidup [Awal] <b>CATATAN:</b> Port 2023
		PJ Link			Mati
					Hidup [Awal] <b>CATATAN:</b> Port 4352
		AMX Device Discovery			<b>Mati</b>
					Hidup [Awal] <b>CATATAN:</b> Port 9131
Telnet				Mati	
			Hidup [Awal] <b>CATATAN:</b> Port 23		
HTTP			Mati		
			Hidup [Awal] <b>CATATAN:</b> Port 80		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Info	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Source					
	Resolusi				00x00	
	Refresh Rate				0,00Hz	
	Mode Tampilan					
	Mode Daya (bersiap)					
	Umur Lampu	Pencahayaan				0 hr
		Eco.				0 hr
		Dynamic				0 hr
		Total				
	Status Jaringan					
	Alamat IP					
	Tanda Pengenal Proyektor					00 ~ 99
	Kedalaman Warna					
	Format Warna					
	Filter Usage Hours					
	Mode Pencahayaan					
	FW Version	Sistem				
		LAN				
MCU						

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu Layar

### Tampilkan 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.
- **Pencahayaannya:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D, memastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis quad buffer 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.

**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.

#### Rentang Dinamis

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

##### ➤ HDR

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

##### ➤ Efek HDR

- **Pencahayaannya:** 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.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

## Kontras

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

## Pengaturan Warna

Konfigurasi pengaturan warna.

- **BrilliantColor™:** Item yang dapat diatur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk memberikan kecermerlangan 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 tepat dari Asal, HDTV, Presentasi, Bioskop, atau Game.
- **CMS (Sistem Manajemen Warna):** Pilih salah satu warna (R/G/B/ C/M/Y) untuk menyesuaikan x/y offset dan kecermerlangannya.
  - Warna: Memilih antara warna merah (R), hijau (G), biru (B), sian (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W).
  - x offset: Menyesuaikan nilai x offset pada warna yang dipilih.
  - y offset: Menyesuaikan nilai y offset pada warna yang dipilih.
  - Kecemerlangan: Menyesuaikan nilai kecermerlangan pada warna yang dipilih.
  - Seting Ulang: Mengembalikan pengaturan warna ke pengaturan awal pabrik.
  - Keluar: Keluar menu "CMS".
- **Penguatan / Bias RGB:** Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecermerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
  - Seting Ulang: Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
  - Keluar: Keluar menu "Penguatan / Bias RGB".
- **Ruang Warna (hanya masukan non-HDMI):** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: AUTO, RGB, atau YUV.
- **Ruang Warna (hanya masukan HDMI):** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB (0-255), RGB (16-235), dan YUV.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Sinyal

Menyesuaikan pilihan sinyal.

- **Otomatis:** Konfigurasi sinyal secara otomatis (frekuensi dan item fase berwarna abu-abu). Jika otomatis dinonaktifkan, frekuensi dan fase item akan muncul untuk menyetel dan menyimpan pengaturan.
- **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 Horizontal:** Menyesuaikan posisi horizontal gambar.
- **Posisi Vertikal:** Menyesuaikan posisi vertikal gambar.
- **Keluar:** Keluar menu "Sinyal".

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

## UltraDetail

Menyesuaikan tepi gambar proyeksi untuk menampilkan detail yang lebih nyata.

## Hitam Dinamis

Gunakan untuk secara otomatis menyesuaikan kecermerlangan gambar agar kontras optimal.

## Mode Pencahayaan

Menyesuaikan pengaturan mode kecermerlangan.

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

## PureEngine

Menyesuaikan parameter PureEngine.

- **PureContrast:** Gunakan untuk secara otomatis mengoptimalkan kecermerlangan tampilan saat adegan film gelap/terang agar ditampilkan lebih detail.
- **PureColor:** Gunakan untuk secara signifikan meningkatkan ketajaman gambar.
- **PureMotion:** Gunakan untuk mempertahankan gerakan alami pada gambar yang ditampilkan.
- **PureMotion Demo:** Fitur ini memungkinkan Anda melihat perbedaan pada kualitas gambar antara gambar mentah yang belum diproses dan gambar yang telah diproses sebagaimana diproses oleh PureMotion. Gunakan mode ini untuk memeriksa penyesuaian yang Anda lakukan pada pengaturan PureMotion.

**Catatan:** Menu ini hanya tersedia pada model tertentu.

## Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu Layar 3D

### Catatan:

- *Proyektor ini adalah proyektor yang mendukung 3D dengan solusi 3D DLP-Link.*
- *Pastikan kacamata 3D Anda digunakan untuk 3D DLP-Link sebelum menonton video.*
- *Proyektor ini mendukung 3D bingkai berurutan (halaman terbalik) melalui port HDMI1/HDMI2/VGA.*
- *Untuk mengaktifkan mode 3D, kecepatan bingkai input harus diatur hanya ke 120Hz, kecepatan bingkai lebih rendah atau lebih tinggi tidak didukung.*
- *Untuk mencapai performa terbaik, disarankan menggunakan resolusi 1920x1080, perlu diketahui bahwa resolusi 4K (3840x2160) tidak didukung dalam mode 3D.*

### Mode 3D

Mengaktifkan atau menonaktifkan mode 3D.

### 3D Sync. Invert

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

## 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.
- **Sangat Lebar:** Gunakan rasio aspek 2,0:1 khusus ini untuk menampilkan film dengan rasio aspek 16:9 dan 2,35:1 tanpa bilah hitam di bagian atas serta bawah layar.
- **Asal:** Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan.
- **Otomatis:** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

### 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) *Pilih format "Sangat Lebar".*
  - c) *Sejajarkan gambar proyektor pada layar dengan benar.*



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel skala UHD 4K:

16 : layar 9	480i/p	576i/p	720p	1080i/p	2160p
<b>4x3</b>	Skalakan ke 2880 x 2160.				
<b>16x9</b>	Skalakan ke 3840 x 2160.				
<b>LBX</b>	Memposisikan gambar 3840 x 1620 di tengah, lalu mengubah skalanya menjadi 3840 x 2160 untuk ditampilkan.				
<b>Asal</b>	1:1 pemetaan di tengah. Skala tidak akan ditentukan; resolusi yang ditampilkan tergantung pada sumber masukan.				
<b>Otomatis</b>	-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 15:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 3600 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
<b>4:3</b>	640	480	2880	2160
	800	600	2880	2160
	1024	768	2880	2160
	1280	1024	2880	2160
	1400	1050	2880	2160
	1600	1200	2880	2160
<b>Laptop Lebar</b>	1280	720	3840	2160
	1280	768	3600	2160
	1280	800	3456	2160
<b>SDTV</b>	720	576	2700	2160
	720	480	3240	2160
<b>HDTV</b>	1280	720	3840	2160
	1920	1080	3840	2160

## Menampilkan menu sembunyikan tepi

### Sembunyikan tepi

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

## Menampilkan menu perbesaran digital

### Digital Zoom

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

## Menampilkan menu pergeseran gambar

### Image Shift

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu audio*

### Menu pengeras suara internal audio

#### Pengeras Suara Internal

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pengeras suara internal.

- **Otomatis:** Pilih "Otomatis" untuk secara otomatis menonaktifkan pengeras suara internal bila pengeras suara eksternal tersambung ke proyektor.
- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan pengeras suara internal.
- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menonaktifkan pengeras suara internal.

### Menu Audio Tidak Aktif

#### Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

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

**Catatan:** Fungsi "Mati" akan mempengaruhi volume suara speaker internal dan eksternal.

### Menu volume audio

#### Suara

Menyesuaikan tingkat volume.

## *Menu konfigurasi*

### Konfigurasi menu proyeksi

#### Proyeksi

Pilih proyeksi yang diinginkan antara depan, belakang, langit-langit 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

Penghitung umur lampu akan diatur ulang setelah lampu diganti.

### Konfigurasi menu pengaturan filter

#### Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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.

## Filter Reminder

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan penggantian filter ditampilkan. Pilihan yang tersedia mencakup 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.

### 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.

### Mode Daya (bersiap)

Tetapkan pengaturan mode daya.

- **Aktif:** Pilih "Aktif" untuk kembali ke siaga normal.
- **Eco.:** Pilih "Eco." untuk menghemat penggunaan daya sebesar < 0,5 W.

## 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

Gunakan fungsi ini untuk menetapkan durasi penggunaan proyektor (Bulan/Hari/Jam). Setelah waktu terlampaui, Anda akan diminta memasukkan sandi kembali.

### Ganti Password

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi menu tes corak

### Tes Corak

Pilih tes corak dari kisi hijau, kisi magenta, kisi putih, putih, atau nonaktifkan fungsi ini (mati).

## Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh

### Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

- **Hidup:** Pilih "Hidup", proyektor dapat dioperasikan dengan pengendali jarak jauh dari unit penerima IR bagian atas atau depan.
- **Front:** Pilih "Front", proyektor dapat dioperasikan dengan pengendali jarak jauh dari unit penerima IR bagian depan.
- **Kembali:** Pilih "Kembali", proyektor dapat dioperasikan dengan pengendali jarak jauh dari unit penerima IR bagian belakang.
- **Mati:** Pilih "Mati", proyektor tidak dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih "Mati", Anda akan dapat menggunakan kembali tombol Keypad.

### Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

Menetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara Tes Corak, LAN, CMS, Temperatur Warna, Gamma, Sumber Otomatis, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, MHL, Rentang Dinamis, Hitam Dinamis, atau PureEngine.

## Konfigurasi menu ID proyektor

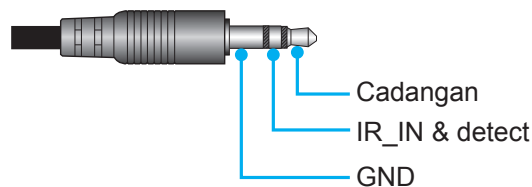
### Tanda Pengenal Proyektor

Definisi ID dapat dikonfigurasi dengan menu (kisaran 0-99), dan memungkinkan pengguna mengontrol satu proyektor dengan perintah RS232.

## Menu konfigurasi 12V trigger

### 12V Trigger

Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pemacu.



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

## Konfigurasi menu pilihan

### Bahasa

Memilih menu OSD multibahasa antara bahasa Inggris, Jerman, Prancis, Italia, Spanyol, Portugis, Cina Modern, Jepang, Korea, dan Rusia.

### 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

Pilih pilihan ini agar proyektor secara otomatis menemukan sumber input yang tersedia.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Sumber Masukan

Memilih sumber masukan antara HDMI1, HDMI2/MHL, dan VGA.

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

## 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, atau tanpa warna bila sinyal tidak tersedia.

## EQ HDMI 1

Mengatur nilai EQ port HDMI untuk HDMI1.

## EQ HDMI 2

Mengatur nilai EQ port HDMI untuk HDMI2/MHL.

### **Catatan:**

- *HDMI EQ akan menganalisis data sinyal dan mengurangi distorsi karena hilangnya sinyal saat menggunakan kabel HDMI panjang. Unit penerima HDMI juga menyertakan sirkuit penyesuaian waktu yang menghapus jeda waktu, sehingga memulihkan sinyal HDMI untuk mengoptimalkan tingkat transmisi.*
- *3840x2160@60Hz disarankan menggunakan kabel HDMI dengan panjang kurang dari 5 meter.*
- *3840x2160@30Hz/25Hz/24Hz disarankan menggunakan kabel HDMI dengan panjang kurang dari 15 meter.*

## Menu konfigurasi atur ulang OSD

### Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

### Atur Ulang ke Semula

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu jaringan*

### Menu LAN jaringan

#### Status Jaringan

Menampilkan status koneksi jaringan (hanya baca).

#### Alamat MAC

Menampilkan alamat MAC (hanya baca).

#### DHCP

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi DHCP.

- **Hidup:** Proyektor akan memperoleh alamat IP secara otomatis dari jaringan Anda.
- **Mati:** Untuk menetapkan IP, subnet mask, pintu gerbang, dan konfigurasi DNS secara manual.

**Catatan:** *Keluar dari OSD akan secara otomatis menerapkan nilai yang dimasukkan.*

#### Alamat IP

Menampilkan alamat IP.

#### Subnet Mask

Menampilkan nomor subnet mask.

#### Pintu Gerbang

Menampilkan pintu gerbang awal dari jaringan yang terhubung ke proyektor.

#### DNS

Menampilkan nomor DNS.

### Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor

1. Atur pilihan DHCP ke "Hidup" pada proyektor agar server DHCP secara otomatis menetapkan alamat IP.
2. Buka browser web di PC, lalu ketik alamat IP proyektor ("Jaringan > LAN > Alamat IP").
3. Masukkan nama pengguna dan sandi, lalu klik "Login".  
Antarmuka web konfigurasi proyektor akan terbuka.

#### **Catatan:**

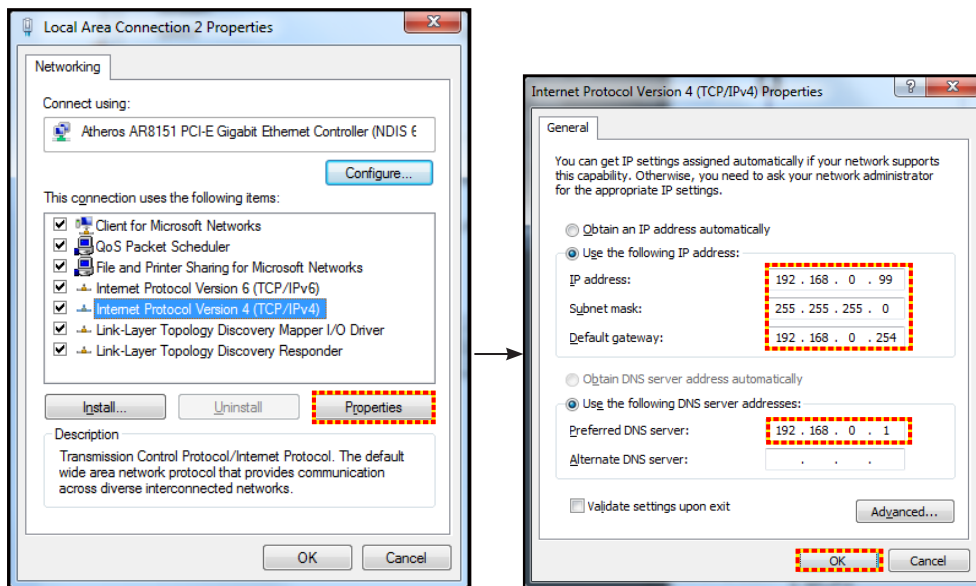
- *Nama pengguna dan sandi default adalah "admin".*
- *Langkah-langkah dalam bagian ini didasarkan pada sistem operasi Windows 7.*

### Membuat koneksi langsung dari komputer ke proyektor\*

1. Atur pilihan DHCP ke "Mati" pada proyektor.
2. Konfigurasi alamat IP, Subnet Mask, Pintu Gerbang, dan DNS pada proyektor ("Jaringan > LAN").

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

3. Buka halaman ***Pusat Jaringan dan Berbagi*** di PC, lalu tetapkan parameter jaringan yang sama di PC seperti yang ditetapkan pada proyektor. Klik "OK" untuk menyimpan parameter.



4. Buka browser web pada PC, lalu masukkan alamat IP dalam bidang URL, yang ditetapkan pada langkah 3. Setelah itu, tekan tombol "Enter".

## Seting Ulang

Atur ulang semua nilai parameter LAN.

## Menu kontrol jaringan

### Crestron

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 41794).

Untuk informasi selengkapnya, kunjungi <http://www.crestron.com> and [www.crestron.com/getroomview](http://www.crestron.com/getroomview).

### Extron

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 2023).

### PJ Link

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 4352).

### AMX Device Discovery

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 9131).

### Telnet

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 23).

### HTTP

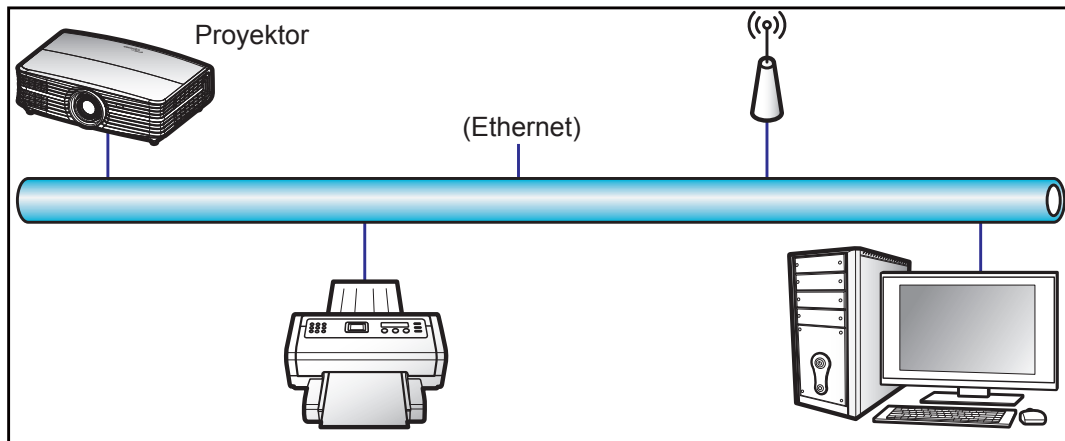
Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 80).

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi

### Fungsi LAN RJ45

Untuk pengoperasian mudah dan praktis, proyektor ini menyediakan berbagai fitur jaringan dan manajemen jauh. Fungsi LAN/RJ45 proyektor melalui jaringan, misalnya pengelolaan dari jauh: Pengaturan Pengaktifan/ Penonaktifan, Kecemerlangan, dan Kontras. Selain itu, informasi status proyektor juga dapat Anda lihat, misalnya: Sumber Video, Penonaktifan Suara, dsb.



### 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/>

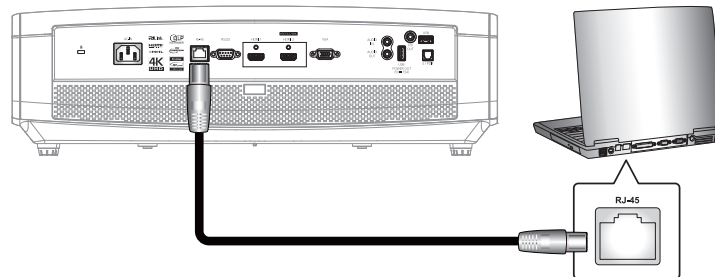
Untuk informasi lebih rinci tentang berbagai tipe perangkat eksternal yang dapat disambungkan ke port LAN/ RJ45 dan remote control proyektor, sekaligus perintah yang didukung untuk perangkat eksternal tersebut, hubungi langsung Layanan Dukungan.



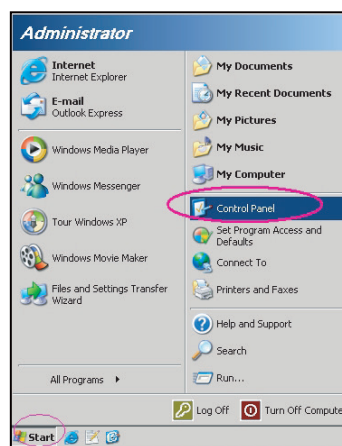
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## LAN RJ45

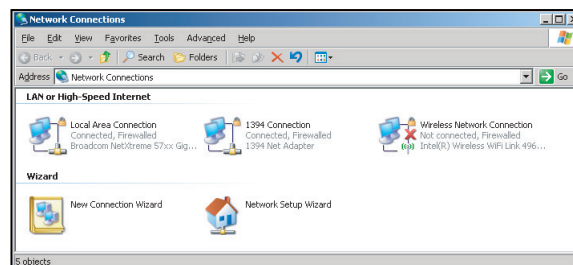
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



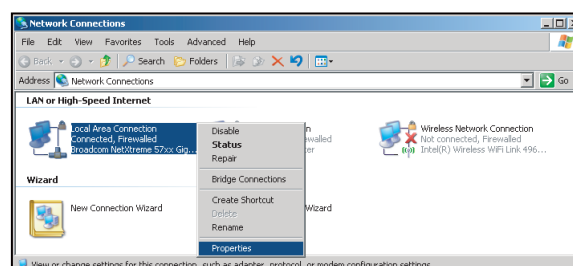
2. Pada PC (Laptop), pilih **Mulai > Panel Kontrol > Smbungan Jaringan**.



3. Klik kanan **Smbungan Area Lokal**, lalu pilih **Properti**.

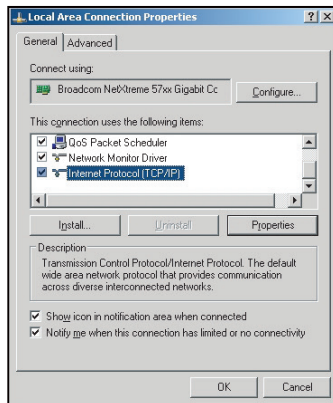


4. Pada jendela **Properti**, pilih tab **Umum**, lalu pilih **Protokol Internet (TCP/IP)**.

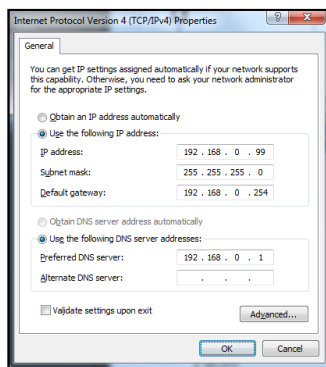


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

5. Klik "Properti".



6. Masukkan alamat IP dan Subnet Mask, lalu tekan "OK".



7. Tekan tombol "Menu" pada proyektor.
8. Buka proyektor **Jaringan > LAN**.
9. Masukkan parameter sambungan berikut:
  - 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
10. Tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi pengaturan.
11. Buka browser web, misalnya Microsoft Internet Explorer dengan Adobe Flash Player 9.0 atau versi lebih tinggi yang terinstal.
12. Pada panel Alamat, masukkan alamat IP proyektor: 192.168.0.100.



13. Tekan "Enter".

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Proyektor dikonfigurasi untuk manajemen dari jauh. Fungsi LAN/RJ45 akan ditampilkan sebagai berikut:

Halaman informasi

The screenshot shows the 'Halaman informasi' (Information Page) of the Optoma web interface. At the top, there is a navigation bar with 'Model: Optoma', 'Tool', 'Info', and 'Contact IT Help'. The main content area is divided into two columns: 'Projector Information' and 'Projector Status'. The 'Projector Information' column includes fields for Projector Name (Optoma UHD60), Location, Firmware Version (B01), MAC Address (00:60:E9:16:56:17), Resolution (1080p 60Hz), Lamp Hours (0), and Assigned to (Optoma Projector). The 'Projector Status' column includes Power Status (Power On), Source (HDMI), Display Mode (Cinema), Projection (Front), Brightness Mode (Bright), and Error Status (0:No Error). An 'exit' button is located at the bottom center. The footer contains the 'CRESTRON connected' logo and 'Expansion Options'.

Halaman utama

The screenshot shows the 'Halaman utama' (Main Page) of the Optoma web interface. It features a navigation bar with 'Model: Optoma', 'Tool', 'Info', and 'Contact IT Help'. Below the navigation bar is a control panel with buttons for 'Power', 'Vol -', 'Mute', and 'Vol +'. The main area is titled 'Sources List' and contains a list of sources: 'HDMI 1', 'HDMI 2', 'Display Port', and 'VGA'. To the right of the list are control buttons: 'Menu', 'Re-Sync', 'Enter', 'AV mute', and 'Source'. At the bottom, there are sliders for 'Freeze', 'Contrast', 'Brightness', and 'Sharpness'. The footer contains the 'CRESTRON connected' logo and 'Expansion Options'.

Halaman Alat Bantu

The screenshot shows the 'Halaman Alat Bantu' (Help Tool Page) of the Optoma web interface. It features a navigation bar with 'Model: Optoma', 'Tool', 'Info', and 'Contact IT Help'. The main content area is divided into three columns: 'Crestron Control', 'Projector', and 'User Password'. The 'Crestron Control' column includes fields for IP Address (192.168.0.199), IP ID (7), and Port (41794), with a 'Send' button. The 'Projector' column includes fields for Projector Name (Optoma UHD60), Location, Assigned to (Optoma Projector), DHCP (Enabled), IP Address (192.168.0.100), Subnet Mask (255.255.255.0), Default Gateway (192.168.0.254), and DNS Server (192.168.0.51), with a 'Send' button. The 'User Password' column includes fields for New Password and Confirm, with 'Send' buttons. An 'exit' button is located at the bottom center. The footer contains the 'CRESTRON connected' logo and 'Expansion Options'.

Hubungi bantuan TI

The screenshot shows a small dialog box titled 'Hubungi bantuan TI' (Contact IT Help). It has a 'Title' bar with a close button (X). Below the title bar is a text input field and a 'Send' button.

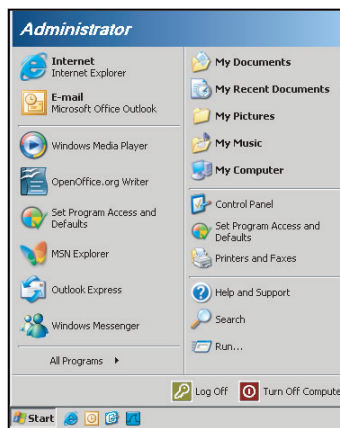
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## RS232 oleh Telnet Function

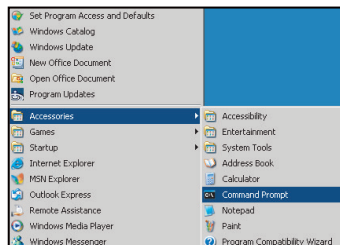
Tersedia jalur kontrol perintah RS232 alternatif, pada proyektor disebut "RS232 by TELNET" untuk interface LAN/RJ45.

### Panduan Ringkas untuk "RS232 by Telnet"

- Periksa dan dapatkan alamat IP pada OSD proyektor.
- Pastikan PC/laptop dapat mengakses halaman web proyektor.
- Pastikan pengaturan "Firewall Windows" telah dinonaktifkan agar fungsi "TELNET" tidak diblokir oleh PC/laptop.



1. Pilih **Mulai > Semua Program. > Aksesori > Perintah.**



2. Masukkan format perintah sebagai berikut:
  - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (tombol "Enter" ditekan)
  - (ttt.xxx.yyy.zzz: Alamat IP proyektor)
3. Jika sambungan Telnet siap, dan pengguna dapat memiliki input perintah RS232, lalu tombol "Enter" ditekan, maka perintah RS232 dapat dijalankan.

### Spesifikasi untuk "RS232 by TELNET":

1. Telnet: TCP.
2. Port Telnet: 23 (untuk informasi lebih rinci, hubungi agen atau tim layanan).
3. Utilitas Telnet: Windows "TELNET.exe" (mode konsol).
4. Pemutusan sambungan untuk kontrol RS232 oleh Telnet secara normal: Tutup
5. Utilitas Windows Telnet secara langsung setelah sambungan TELNET siap.
  - Batasan 1 untuk Kontrol Telnet: terdapat kurang dari 50 byte agar muatan jaringan berhasil untuk aplikasi Kontrol Telnet.
  - Batasan 2 untuk Kontrol Telnet: terdapat kurang dari 26 byte agar satu perintah RS232 berhasil untuk Kontrol Telnet.
  - Batasan 3 untuk Kontrol Telnet: Penundaan minimum untuk perintah RS232 berikutnya harus lebih dari 200 (ms).

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu info*

### **Menu info**

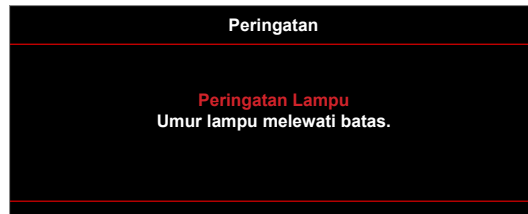
Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Mode Daya (bersiap)
- Umur Lampu
- Status Jaringan
- Alamat IP
- Tanda Pengenal Proyektor
- Kedalaman Warna
- Format Warna
- Filter Usage Hours
- 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.



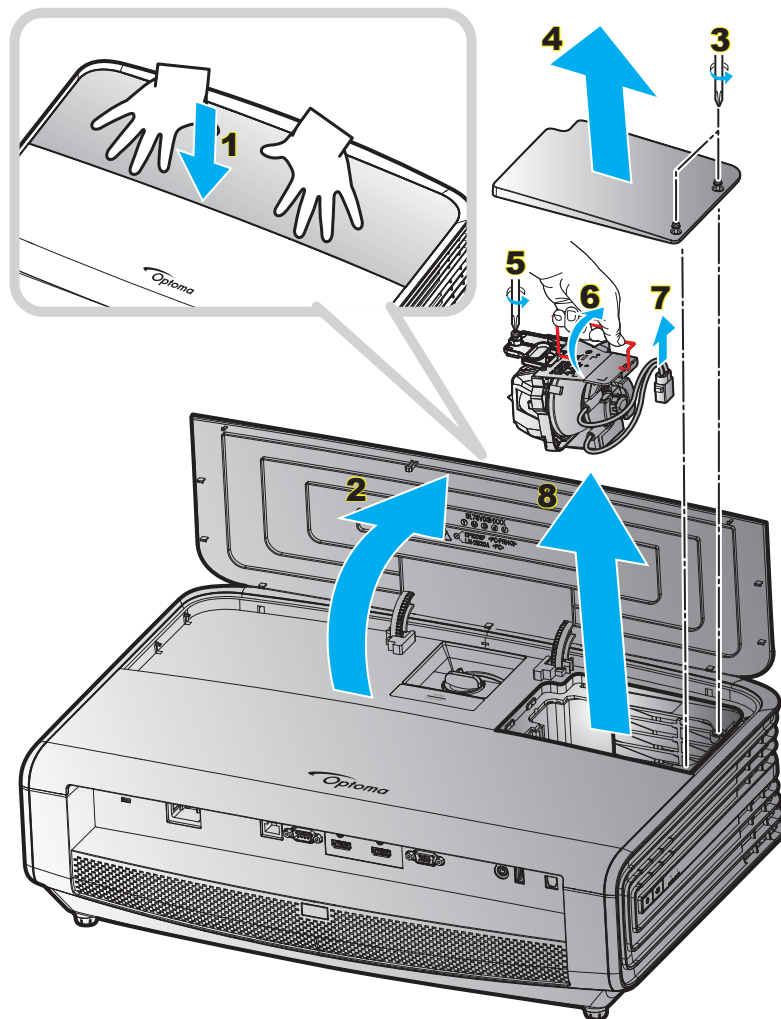
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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 daya proyektor dengan menekan tombol “**⏻**” pada keypad proyektor atau tombol “**⌚**” di pengendali jarak jauh.
2. Biarkan proyektor dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Dengan kedua tangan, dorong penutup atas ke bawah dengan kuat untuk membuka pengunci. **1**
5. Buka penutup atas. **2**
6. Longgarkan 2 sekrup pada penutup lampu. **3**
7. Lepas penutup lampu. **4**
8. Longgarkan sekrup pada modul lampu. **5**
9. Angkat pegangan lampu. **6**
10. Lepas kabel lampu. **7**
11. Lepas modul lampu dengan hati-hati. **8**
12. Untuk mengganti modul lampu, lakukan langkah-langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.
13. Hidupkan proyektor, lalu reset timer lampu.
14. Seting Ulang Lampu: (i) Tekan "Menu" → (ii) Pilih "PENGATURAN" → (iii) Pilih "Pengaturan Lampu" → (iv) Pilih "Seting Ulang Lampu" → (v) Pilih "Ya".

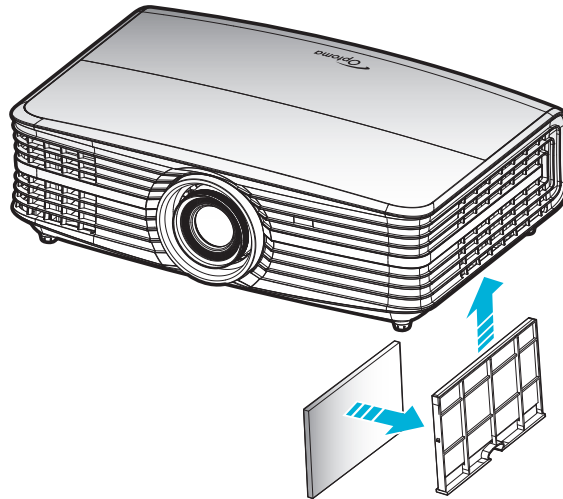
# PEMELIHARAAN

## 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.*

## Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

### Memasang Penyaring Debu



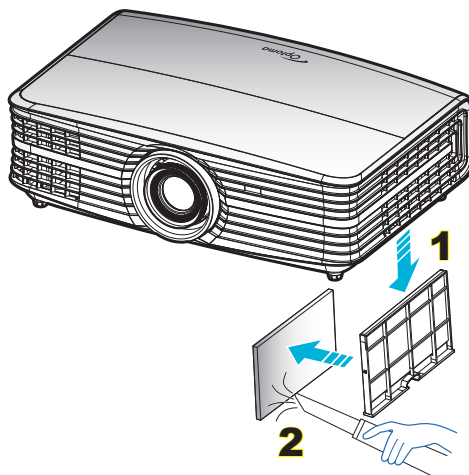
**Catatan:** *Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.*

### 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 "⏻" pada keypad proyektor atau tombol "Ⓛ" di 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: 3840 x 2160 @ 30Hz

Waktu Dibuat	Waktu Standar	Waktu keterangan-B0 (Waktu rincian)	Mode Video yang Didukung	Waktu keterangan - B1 (Waktu rincian)
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	3840 x 2160 @ 30 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	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		720 x 480p @ 60 Hz 16:9	1920 x 1080 @ 120Hz
640 x 480 @ 72Hz	1920 x 1200 @ 60 Hz (berkurang)		720 x 576i @ 50 Hz 16:9	
640 x 480 @ 75Hz	640 x 480 @ 120Hz		720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56Hz	800 x 600 @ 120Hz		720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60Hz	1024 x 768 @ 120Hz		1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 800 @ 120Hz		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	
			3840 x 2160 @ 25Hz	
Waktu Produsen:			3840 x 2160 @ 30Hz	
1152 x 870 @ 75Hz			4096 x 2160 @ 24Hz	

### Digital (HDMI 2.0)

Resolusi asli: 3840 x 2160 @ 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 @ 120Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz	720 x 480p @ 60 Hz 4:3	1366 x 768 @ 60Hz
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	640 x 480 @ 120Hz	720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56Hz	800 x 600 @ 120Hz	720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60Hz	1024 x 768 @ 120Hz	1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 800 @ 120Hz	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	
		3840 x 2160 @ 25Hz	
Waktu Produsen:		3840 x 2160 @ 30Hz	
1152 x 870 @ 75Hz		3840 x 2160 @ 50Hz	
		3840 x 2160 @ 60Hz	

# INFORMASI LAINNYA

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
		4096 x 2160 @ 24Hz	
		4096 x 2160 @ 25Hz	
		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	640 x 480 @ 120Hz		
800 x 600 @ 60Hz	800 x 600 @ 120Hz		
800 x 600 @ 72Hz	1024 x 768 @ 120Hz		
800 x 600 @ 75Hz	1280 x 800 @ 120Hz(RB)		
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

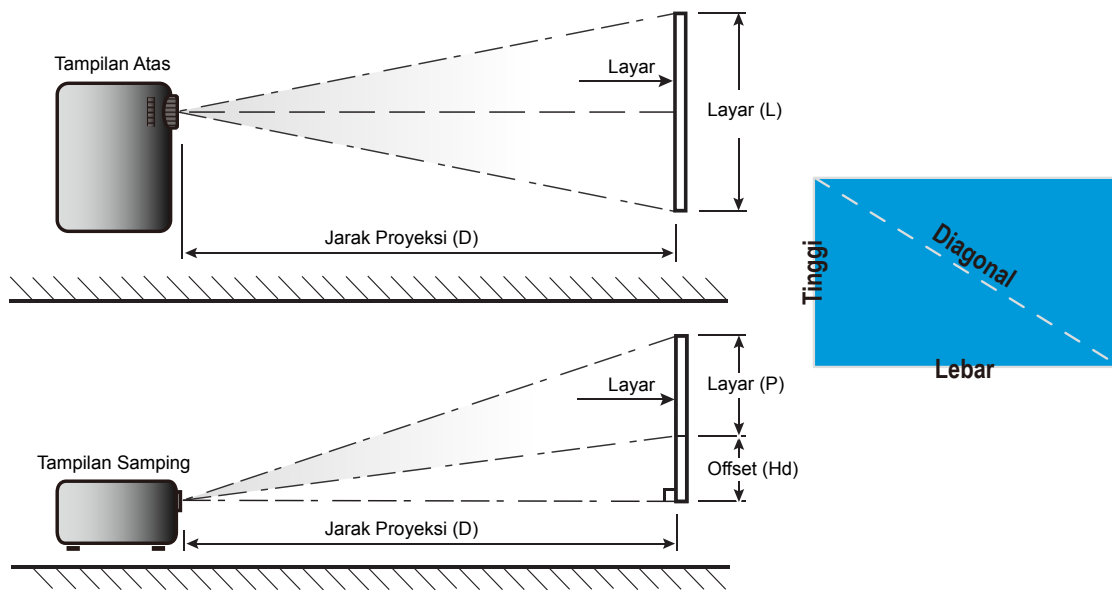
(jarak dan ukuran gambar dalam satuan meter dan kaki)

Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset Min. (Hd)		Offset Maks. (Hd)	
	(m)		(kaki)		(m)		(kaki)		(m)	(kaki)	(m)	(kaki)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh				
30,00	0,66	0,37	2,18	1,23	0,92	1,47	3,02	4,82	0,00	0,00	0,06	0,18
40,00	0,89	0,50	2,91	1,63	1,23	1,97	4,04	6,46	0,00	0,00	0,07	0,25
60,00	1,33	0,75	4,36	2,45	1,85	2,95	6,07	9,68	0,00	0,00	0,11	0,37
70,00	1,55	0,87	5,08	2,86	2,15	3,44	7,05	11,29	0,00	0,00	0,13	0,43
80,00	1,77	1,00	5,81	3,27	2,46	3,93	8,07	12,89	0,00	0,00	0,15	0,49
90,00	1,99	1,12	6,54	3,68	2,77	4,42	9,09	14,50	0,00	0,00	0,17	0,55
100,00	2,21	1,25	7,26	4,09	3,08	4,91	10,10	16,11	0,00	0,00	0,19	0,61
120,00	2,66	1,49	8,72	4,90	3,69	5,9	12,11	19,36	0,00	0,00	0,22	0,74
150,00	3,32	1,87	10,89	6,13	4,62	7,37	15,16	24,18	0,00	0,00	0,28	0,92
180,00	3,98	2,24	13,07	7,35	5,54	8,85	18,18	29,04	0,00	0,00	0,34	1,10
250,00	5,53	3,11	18,16	10,21	7,69	12,29	25,23	40,32	0,00	0,00	0,47	1,53
300,00	6,64	3,74	21,79	12,26	9,23	14,74	30,28	48,36	0,00	0,00	0,56	1,84

(jarak dan ukuran gambar dalam satuan meter dan inci)

Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset Min. (Hd)		Offset Maks. (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(inci)		(m)	(inci)	(m)	(inci)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh				
30,00	0,66	0,37	26,15	14,71	0,92	1,47	36,22	57,87	0,00	0,00	0,06	2,21
40,00	0,89	0,50	34,86	19,61	1,23	1,97	48,43	77,56	0,00	0,00	0,07	2,94
60,00	1,33	0,75	52,29	29,42	1,85	2,95	72,83	116,14	0,00	0,00	0,11	4,41
70,00	1,55	0,87	61,01	34,32	2,15	3,44	84,65	135,43	0,00	0,00	0,13	5,15
80,00	1,77	1,00	69,73	39,22	2,46	3,93	96,85	154,72	0,00	0,00	0,15	5,88
90,00	1,99	1,12	78,44	44,12	2,77	4,42	109,06	174,02	0,00	0,00	0,17	6,62
100,00	2,21	1,25	87,16	49,03	3,08	4,91	121,26	193,31	0,00	0,00	0,19	7,35
120,00	2,66	1,49	104,59	58,83	3,69	5,9	145,28	232,28	0,00	0,00	0,22	8,82
150,00	3,32	1,87	130,74	73,54	4,62	7,37	181,89	290,16	0,00	0,00	0,28	11,03
180,00	3,98	2,24	156,88	88,25	5,54	8,85	218,11	348,43	0,00	0,00	0,34	13,24
250,00	5,53	3,11	217,89	122,57	7,69	12,29	302,76	483,86	0,00	0,00	0,47	18,38
300,00	6,64	3,74	261,47	147,08	9,23	14,74	363,39	580,31	0,00	0,00	0,56	22,06

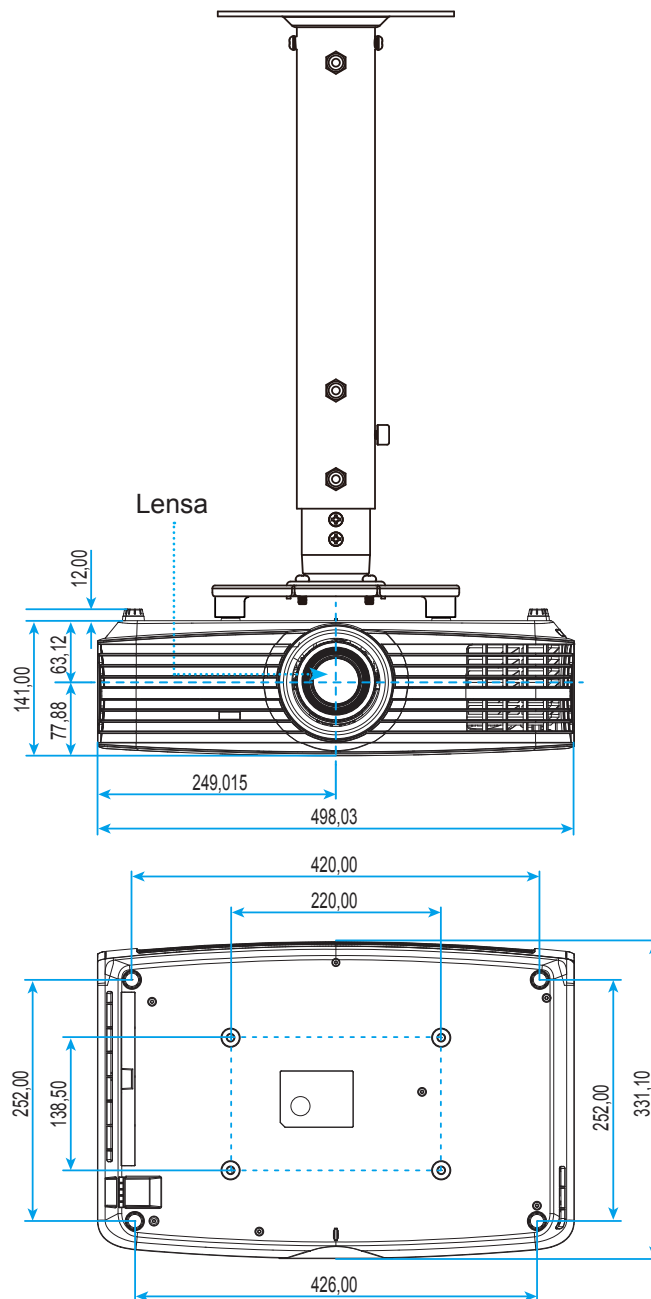
# INFORMASI LAINNYA



# INFORMASI LAINNYA

## Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakanudukan plafon Optoma.
2. Apabila Anda ingin menggunakan kit dudukan plafon dari pihak ketiga, pastikan sekrup yang digunakan untuk memasang dudukan proyektor memenuhi spesifikasi berikut ini:
  - Tipe sekrup: M6\*4
  - Panjang sekrup minimal: 10mm



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

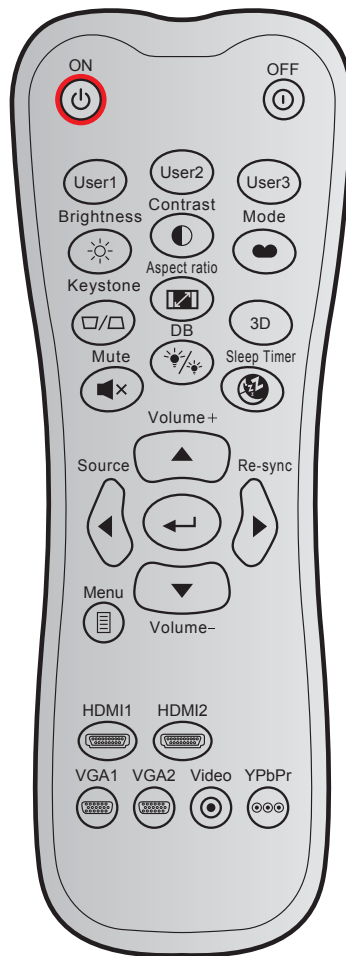


Peringatan:

- 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 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.
Daya mati		32	CD	2E	Mati	Tekan untuk mematikan proyektor.
Pengguna 1		32	CD	36	Pengguna1	Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 36 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	Tidak berfungsi
Aspek Rasio		32	CD	64	Aspek Rasio	Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.
3D		32	CD	89	3D	Fungsi 3D
Mati		32	CD	52	Mati	Sementara menonaktifkan/mengaktifkan audio.

# INFORMASI LAINNYA







Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
DB (Hitam Dinamis)		32	CD	44	DB	Secara otomatis menyesuaikan kecerahan gambar untuk memberikan performa kontras yang optimal.
Timer tidur		32	CD	63	Timer tidur	Menetapkan interval waktu hitung mundur.
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 konektor HDMI 2.
VGA 1		32	CD	1B	VGA1	Tekan "VGA1" untuk memilih sumber dari soket VGA.
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" pada halaman 46-47.
  - 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 51-52).
-  *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 perbesaran di bagian atas proyektor.
  - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
  - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Layar --> 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 --> Proyeksi" dari OSD, lalu sesuaikan arah proyeksi.




# INFORMASI LAINNYA

## 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 46-47.

## 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 sekitar 7 m (23 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

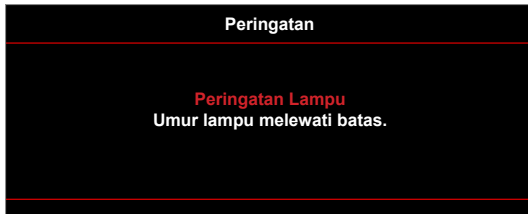
Message	LED Hidup/Siaga		LED Suhu	LED Lampu
	(Merah)	(Biru)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik aktif)		
Pengaktifan dan Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
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).		

- Daya mati:



# INFORMASI LAINNYA

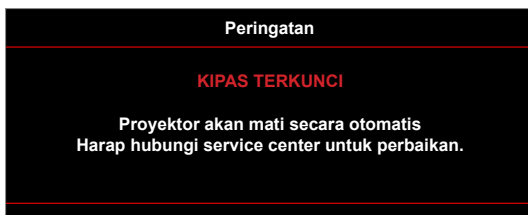
- Peringatan lampu:



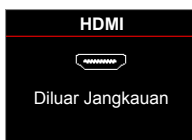
- Peringatan suhu:



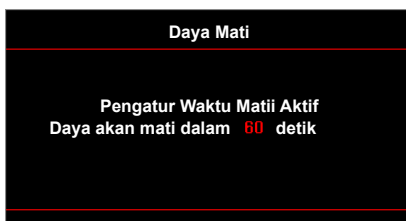
- Gangguan kipas:



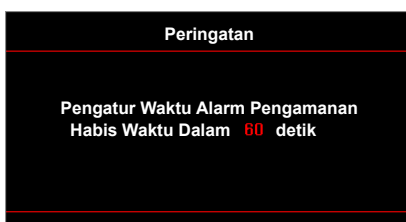
- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



# INFORMASI LAINNYA

## Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	- Grafik hingga 2160p@60Hz - Resolusi Maksimum: HDMI1 : 1920*1200@60 Hz (RB) HDMI2 : 2160p@60 Hz
Resolusi asli	(tanpa aktuator) 2716 x 1528
Lensa	Zoom dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	Rentang fokus 26,45"~302,2" dioptimalkan ke ukuran gambar 60"
Jarak proyeksi	Rentang fokus 1,3 m~9,3 m dioptimalkan ke ukuran gambar 60"

Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI 1.4a - VGA MASUKAN - Audio Masukan 3,5 mm - HDMI V2.0 HDCP2.2 / MHL 2.1 - USB-A - USB2.0 USB-A untuk 5 V PWR 1,5 A - Konektor RS232C (D-SUB 9-pin) - RJ-45 (mendukung kontrol web)
Keluaran	- Audio Keluaran 3,5 mm - SPDIF Keluaran - Pemicu 12 V (soket 3,5 mm)
Control	USB tipe A untuk mouse/layanan
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	Ya, 4 W
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	- 498 mm (L) x 331 mm (T) x 141 mm (D) (tanpa kaki) - 498 mm (L) x 331 mm (T) x 153 mm (D) (dengan kaki)
Berat	7,12 ± 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 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:36.78V03G001-A