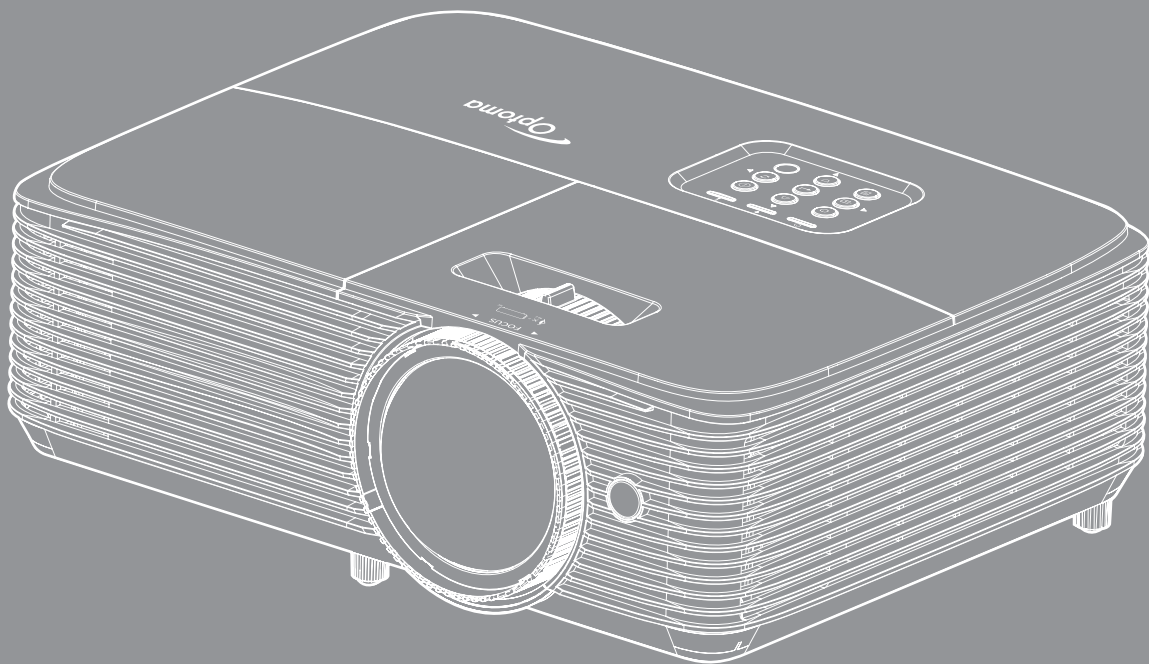


# Proyektor DLP®



# 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>12</i>
<i>Remote control 1 .....</i>	<i>13</i>
<i>Remote control 2.....</i>	<i>14</i>
<b>PERSIAPAN DAN PEMASANGAN .....</b>	<b>15</b>
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>15</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor .....</i>	<i>17</i>
<i>Mengatur Proyeksi Gambar.....</i>	<i>20</i>
<b>MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....</b>	<b>23</b>
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor .....</i>	<i>23</i>
<i>Memilih sumber input .....</i>	<i>24</i>
<i>Fitur dan navigasi menu .....</i>	<i>25</i>
<i>Pohon Menu OSD .....</i>	<i>27</i>
<i>Menampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>36</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>38</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>39</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi .....</i>	<i>42</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran .....</i>	<i>42</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>42</i>
<i>Menampilkan menu sudut .....</i>	<i>42</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>42</i>
<i>Menu volume audio .....</i>	<i>42</i>
<i>Menu Input/Mik Audio.....</i>	<i>42</i>
<i>Konfigurasi menu proyeksi .....</i>	<i>43</i>
<i>Konfigurasi menu tipe layar.....</i>	<i>43</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan lampu.....</i>	<i>43</i>

<i>Konfigurasi menu pengaturan filter</i> .....	43
<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i> .....	43
<i>Konfigurasi menu keamanan</i> .....	45
<i>Konfigurasi menu tes corak</i> .....	46
<i>Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh</i> .....	46
<i>Konfigurasi menu ID proyektor</i> .....	46
<i>Konfigurasi menu pilihan</i> .....	46
<i>Menu atur ulang konfigurasi</i> .....	47
<i>Menu LAN jaringan</i> .....	48
<i>Menu kontrol jaringan</i> .....	49
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i> .....	50
<i>Menu info</i> .....	55



## **PEMELIHARAAN..... 56**

<i>Mengganti lampu</i> .....	56
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i> .....	58

## **INFORMASI LAINNYA..... 59**

<i>Resolusi kompatibel</i> .....	59
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i> .....	61
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i> .....	63
<i>Kode remote control IR 1</i> .....	64
<i>Kode remote control IR 2</i> .....	66
<i>Mengatasi Masalah</i> .....	68
<i>Indikator Peringatan</i> .....	70
<i>Spesifikasi</i> .....	72
<i>Kantor Optoma Global</i> .....	73

# KESELAMATAN

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

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

## Petunjuk Keselamatan Penting



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



- Jangan halangi cahaya dari lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Lampu akan membuat objek tersebut panas dan mungkin meleleh, sehingga mengakibatkan luka bakar atau timbulnya api.
- Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
- Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
- Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.
- Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
- Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
- Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk yang dijelaskan pada halaman 56-57.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Atur ulang fungsi "Seting Ulang Lampu" dari menu "PENGATURAN > 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:** *Bila masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian "Mengganti Lampu" di halaman 56-57.*

- 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.

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

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 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.

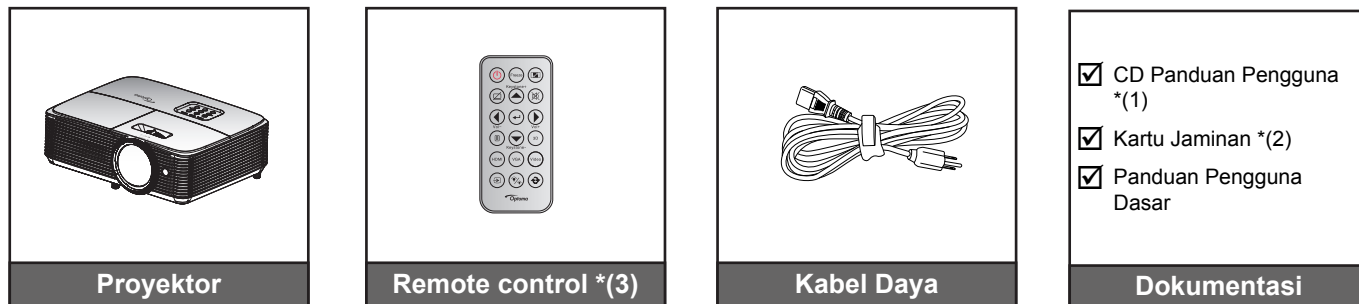
# PENDAHULUAN

## 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.

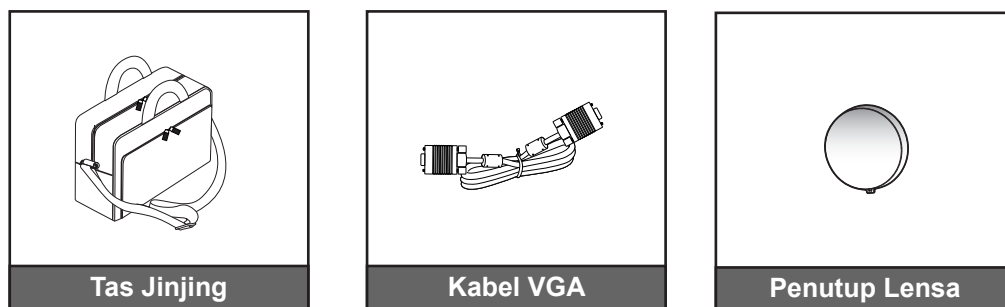
## Aksesoris Standar



### Catatan:

- Remote control disertakan bersama baterai
- \*(1) Untuk Panduan Pengguna Eropa, kunjungi [www.optomaeurope.com](http://www.optomaeurope.com).
- \*(2) Untuk informasi jaminan di Eropa, kunjungi [www.optomaeurope.com](http://www.optomaeurope.com).
- \*(3) Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.

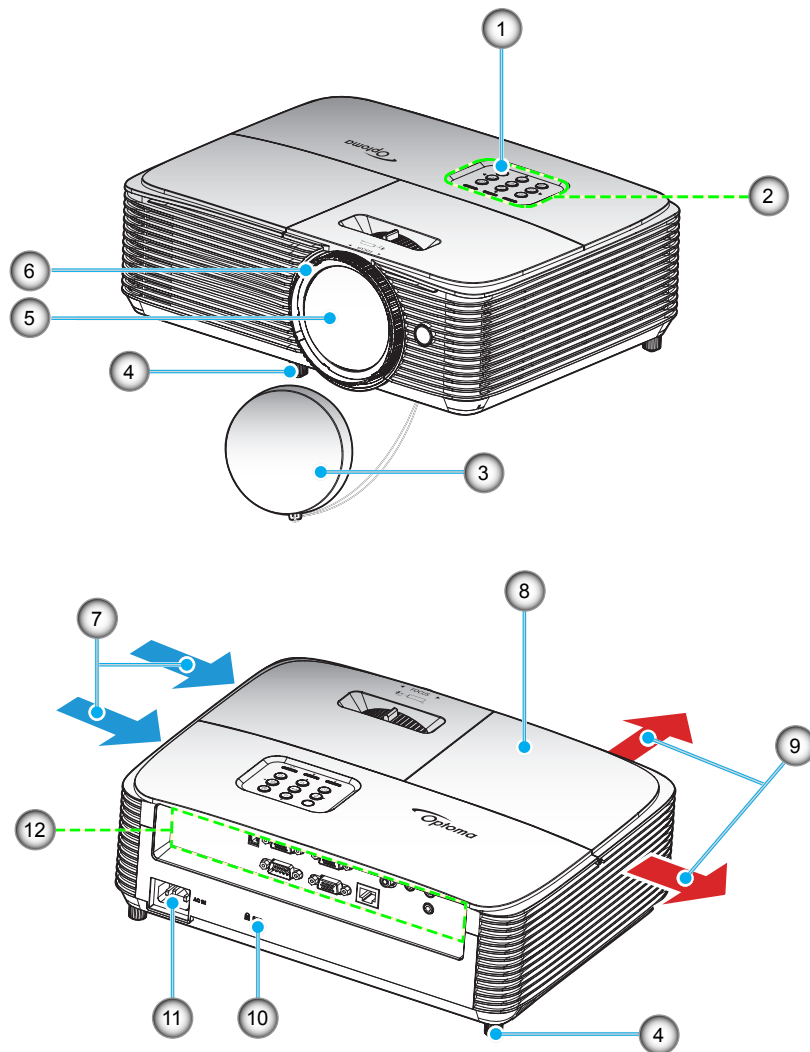
## Aksesoris Tambahan



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

# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Produk



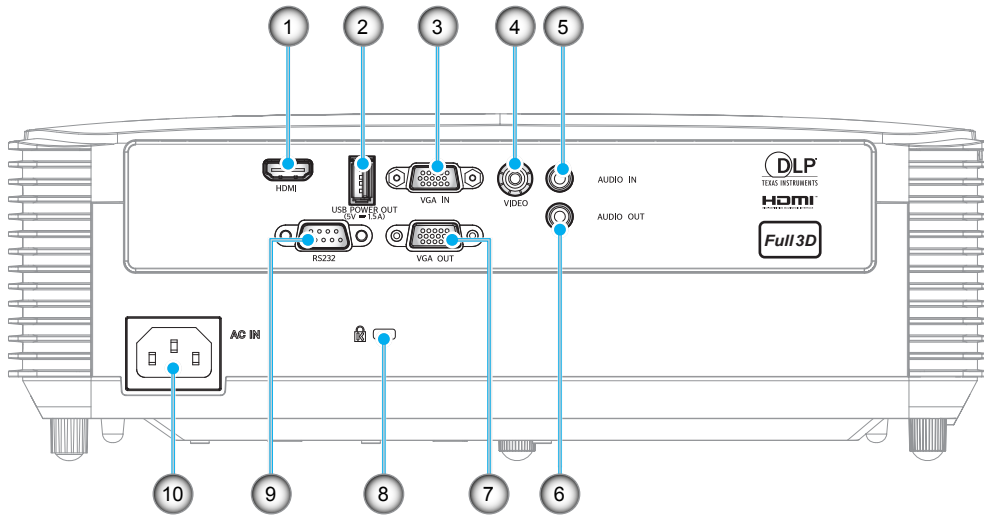
**Catatan:** Jaga jarak minimal 20 cm antara label “inlet” dan “outlet”.

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

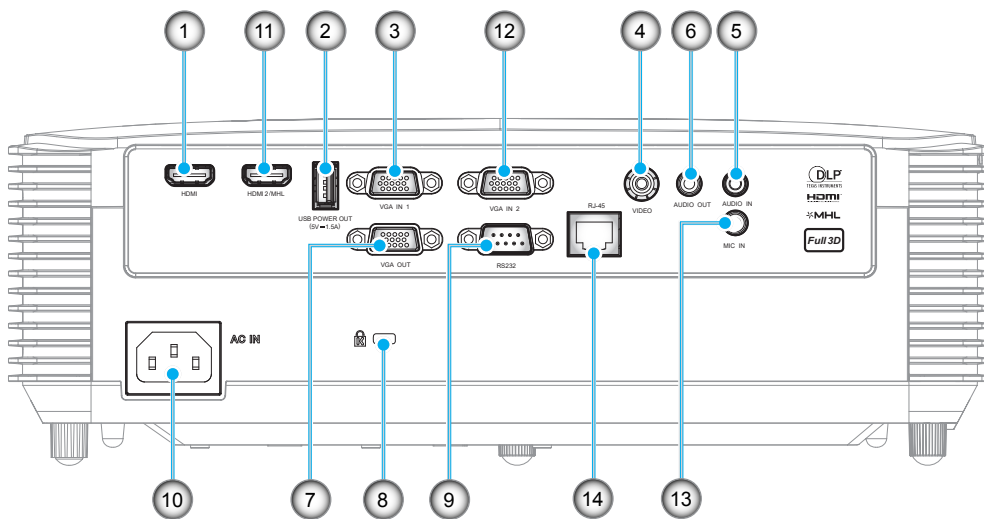
# PENDAHULUAN

## Sambungan

### Tipe 1 (8 IO)



### Tipe 2 (12 IO)



# PENDAHULUAN

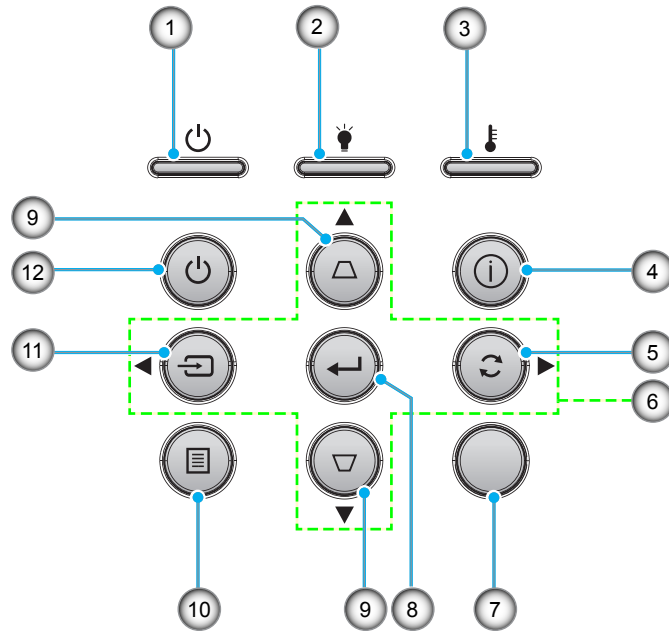
No.	Item	Tipe 1 (8 IO)	Tipe 2 (12 IO)
1.	Konektor HDMI / HDMI 1	√	√
2.	Soket Daya USB (5V/1,5A) Konektor/ MOUSE/Konektor LAYANAN	√	√
3.	Konektor VGA IN / VGA IN 1	√	√
4.	Konektor Video	√	√
5.	Konektor Audio Masukan	√	√
6.	Konektor Audio Keluaran	√	√
7.	Konektor VGA KELUAR	√	√
8.	Port Kunci Kensington™	√	√
9.	Soket RS232	√	√
10.	Soket Daya	√	√
11.	Soket HDMI 2/MHL	N/A	√
12.	Konektor VGA IN 2	N/A	√
13.	Konektor MIC IN	N/A	√
14.	Konektor RJ-45	N/A	√
<b>Catatan:</b> "√" berarti item didukung, "N/A" berarti item tidak tersedia.			

**Catatan:**

- *Mouse jarak jauh memerlukan remote kontrol khusus.*
- *I/O terantung pada proyektor yang Anda beli, periksa bentuk fisik produk untuk referensi.*

# PENDAHULUAN

## Keypad

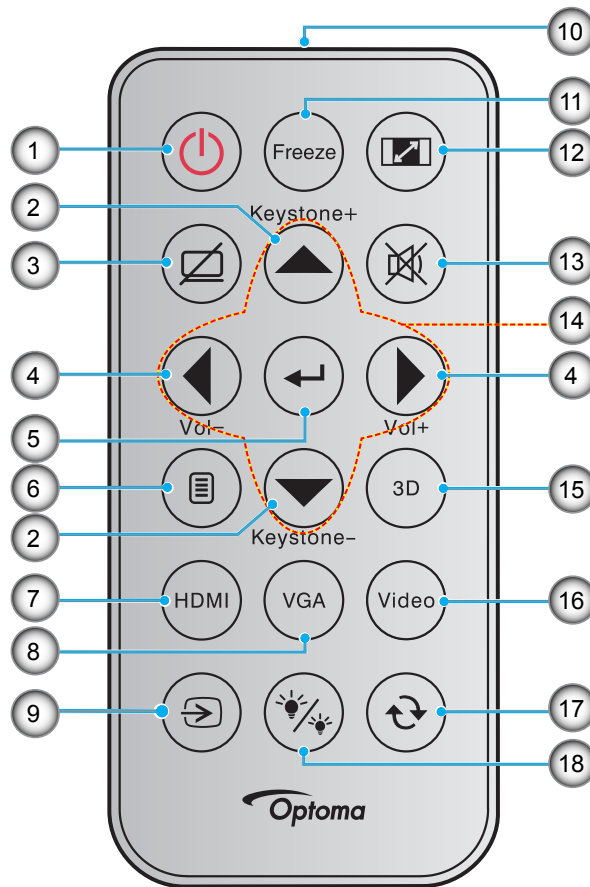


No.	Item	No.	Item
1.	LED Hidup/Siaga	7.	Unit Penerima IR
2.	LED Lampu	8.	Masuk
3.	LED Suhu	9.	Sudut Keystone
4.	Informasi	10.	Menu
5.	Sinkronisasi Ulang	11.	Source
6.	Tombol Pilihan Empat Arah	12.	Daya



# PENDAHULUAN

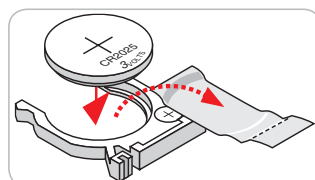
## Remote control 1



No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup/Mati	10.	Indikator LED IR
2.	Sudut +/-	11.	Bekukan
3.	Matikan AV	12.	Aspek Rasio
4.	Suara +/-	13.	Mati
5.	Masuk	14.	Tombol Pilihan Empat Arah
6.	Menu	15.	3D
7.	HDMI	16.	Video
8.	VGA	17.	Sinkronisasi ulang
9.	Source	18.	Mode Pencahayaan

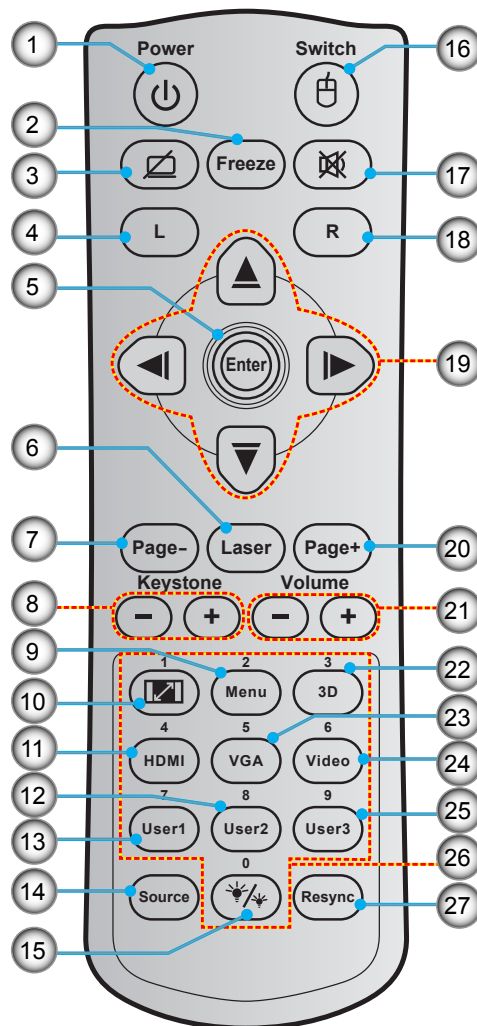
**Catatan:**

- Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.
- 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 21 untuk pemasangan baterai.



# PENDAHULUAN

## Remote control 2



No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup/Mati	15.	Mode Pencahayaan
2.	Bekukan	16.	Mouse Aktif/Tidak Aktif
3.	Tampilan Kosong/Audio Tidak Aktif	17.	Mati
4.	Klik Kiri Mouse	18.	Klik Kanan Mouse
5.	Masuk	19.	Tombol Pilihan Empat Arah
6.	Laser	20.	Halaman +
7.	Halaman -	21.	Suara -/+
8.	Sudut -/+	22.	Menu 3D Aktif/Tidak Aktif
9.	Menu	23.	VGA
10.	Aspek Rasio	24.	Video
11.	HDMI	25.	Pengguna 3
12.	Pengguna 2	26.	Keypad Numerik (0-9)
13.	Pengguna 1	27.	Sinkronisasi ulang
14.	Source		

**Catatan:**

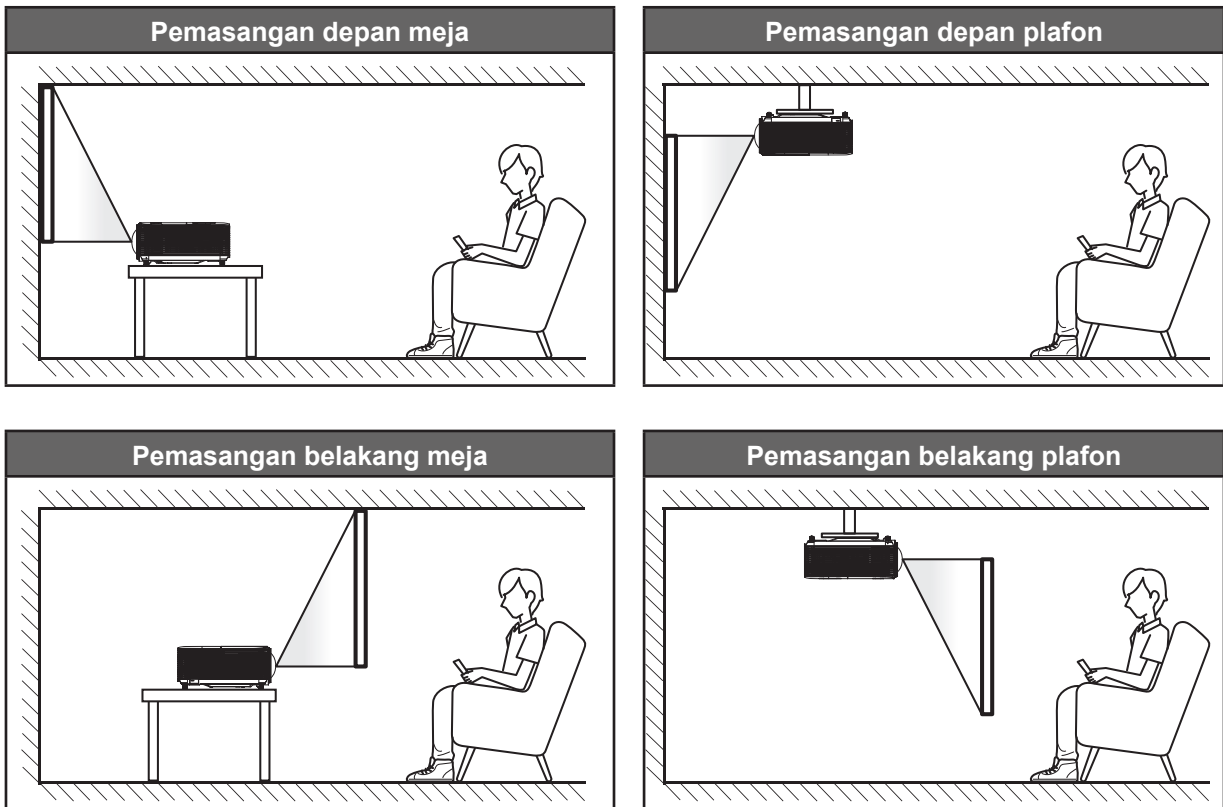
- Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.
- Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Memasang proyektor

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

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



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

- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 61-62.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 61-62.

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

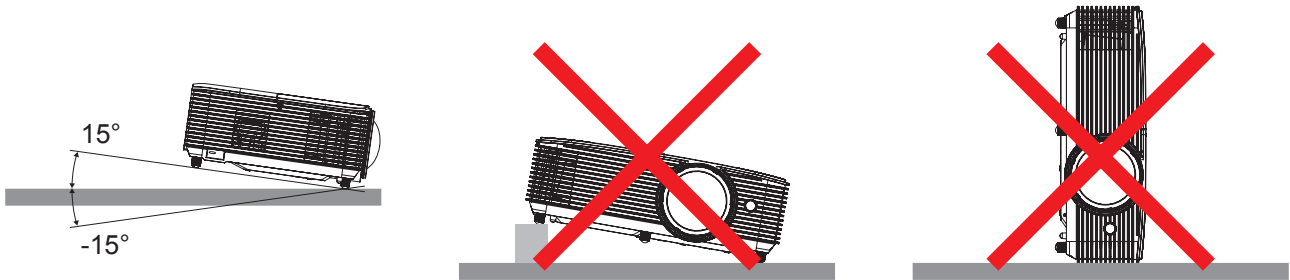
### PENTING!

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.

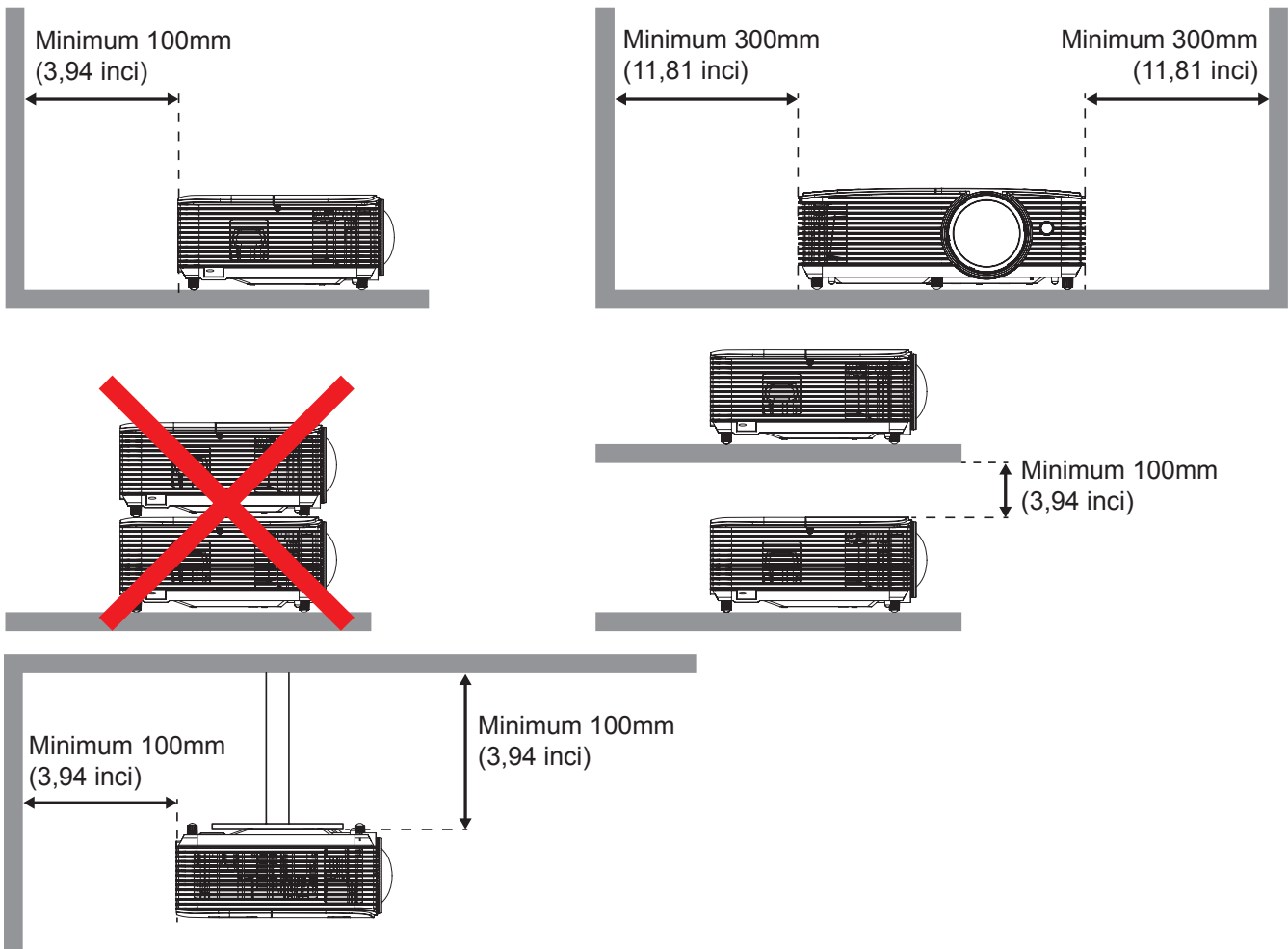
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Pemberitahuan pemasangan proyektor

- Letakkan proyektor dalam posisi horizontal.  
**Sudut kemiringan proyektor tidak boleh melebihi 15 derajat**, proyektor juga tidak boleh dipasang selain pada desktop dan dudukan langit-langit, kalau tidak umur lampu bisa menurun secara drastis, dan bisa mengarah ke **kerusakan tak terduga lainnya**.



- Beri ruang kosong sekurang-kurangnya 30 cm di sekitar saluran pembuangan.

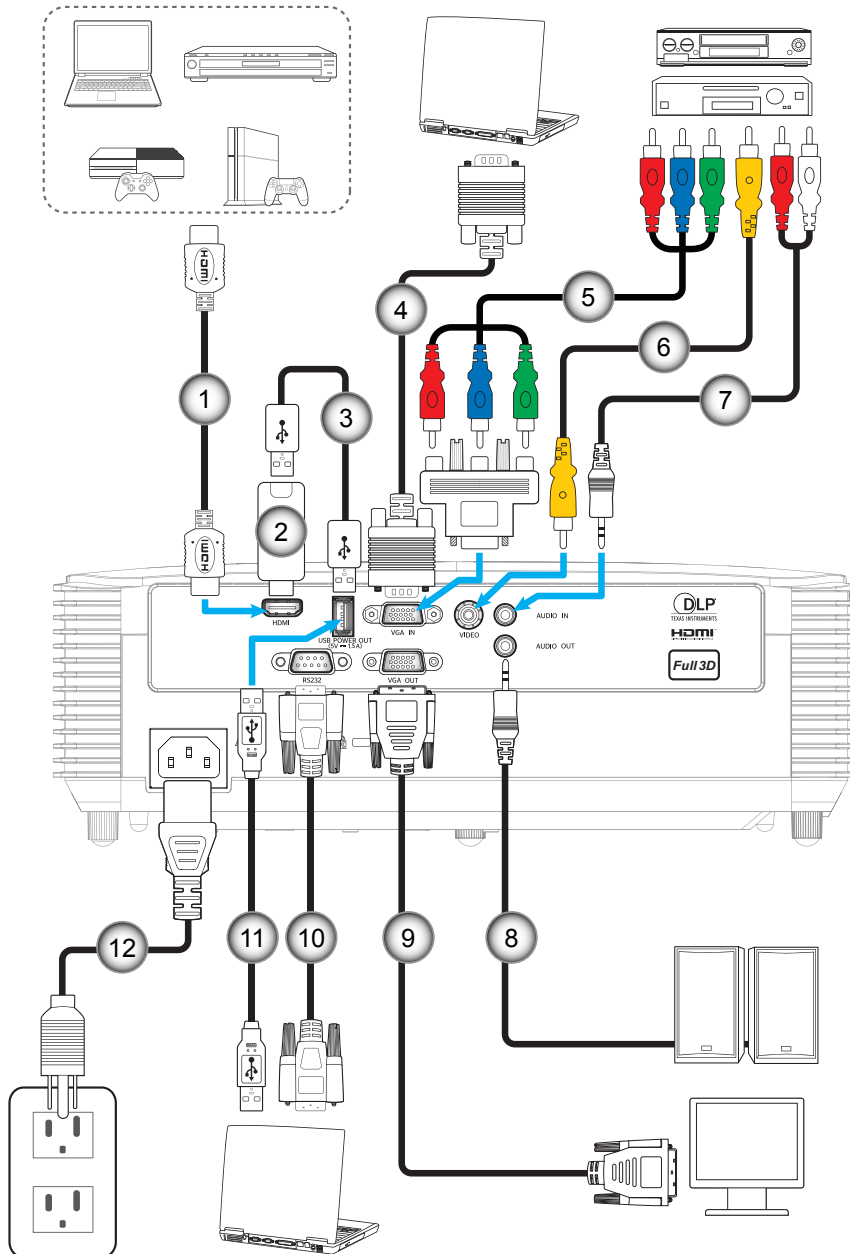


- Pastikan bahwa saluran masuk tidak mendaur ulang udara panas dari saluran pembuangan.
- Ketika mengoperasikan proyektor di sebuah ruang tertutup, pastikan bahwa suhu udara sekitar yang ada di dalam wadah tidak melebihi suhu operasi ketika proyektor sedang beroperasi, dan masuknya udara dan saluran pembuangan terhalang.
- Semua wadah harus lulus evaluasi termal tersertifikasi untuk memastikan bahwa proyektor tidak mendaur ulang udara pembuangan, karena ini mungkin menyebabkan perangkat mati bahkan sekiranya suhu pembuangan berada dalam kisaran suhu operasi yang dapat diterima.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

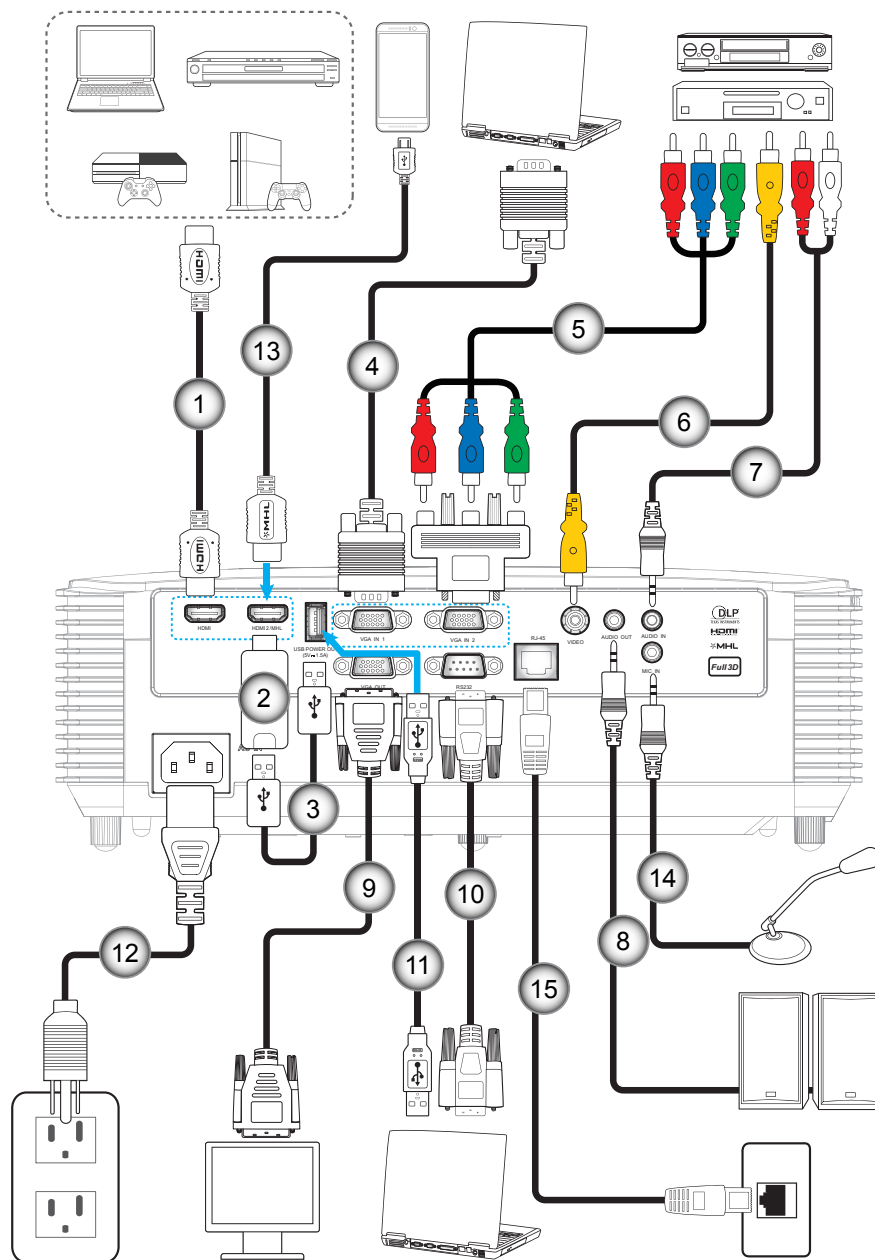
## Menyambungkan sumber ke proyektor

Tipe 1 (8 IO)



# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Tipe 2 (12 IO)



# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

No.	Item	Tipe 1 (8 IO)	Tipe 2 (12 IO)
1.	Kabel HDMI	√	√
2.	Stik HDMI	√	√
3.	Kabel Daya USB	√	√
4.	Kabel VGA Masukan	√	√
5.	Kabel Komponen RCA	√	√
6.	Kabel Video	√	√
7.	Kabel Audio Masukan	√	√
8.	Kabel Audio Keluaran	√	√
9.	Kabel VGA Keluaran	√	√
10.	Kabel RS232	√	√
11.	Kabel USB	√	√
12.	Kabel Daya	√	√
13.	Kabel MHL	N/A	√
14.	Kabel Microphone In	N/A	√
15.	Kabel RJ-45	N/A	√

**Catatan:** "√" berarti item didukung, "N/A" berarti item tidak tersedia.

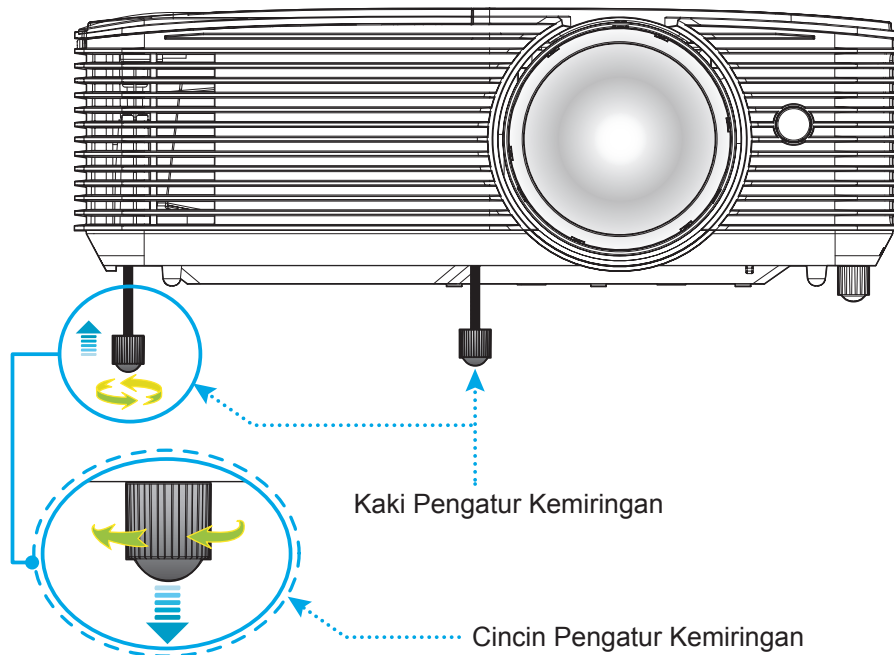
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Mengatur Proyeksi Gambar

### Tinggi gambar

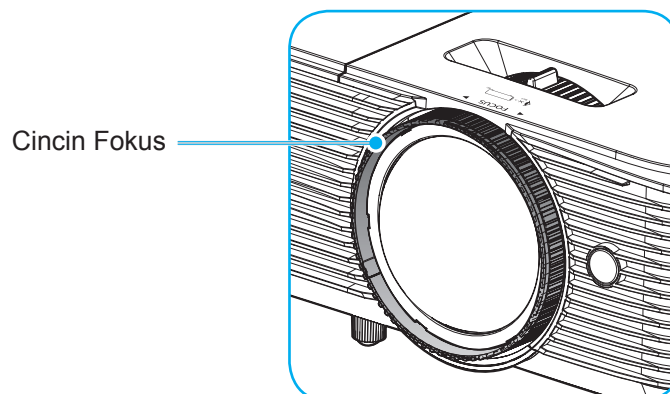
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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.



### Fokus

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



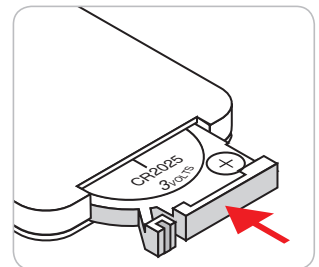
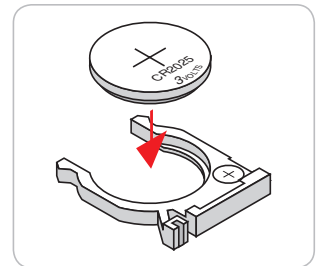
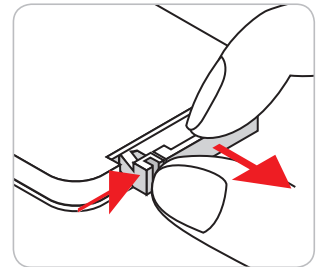
**Catatan:** Proyektor akan fokus pada jarak 0,4m hingga 3,1m.



# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Memasang/mengganti baterai

1. Tekan dengan kuat, lalu geser penutup baterai.
2. Pasang baterai baru ke dalam kompartemen. Lepas baterai lama, lalu pasang baterai baru (CR2025). Pastikan bagian "+" menghadap ke atas.
3. Pasang kembali penutup.



**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.

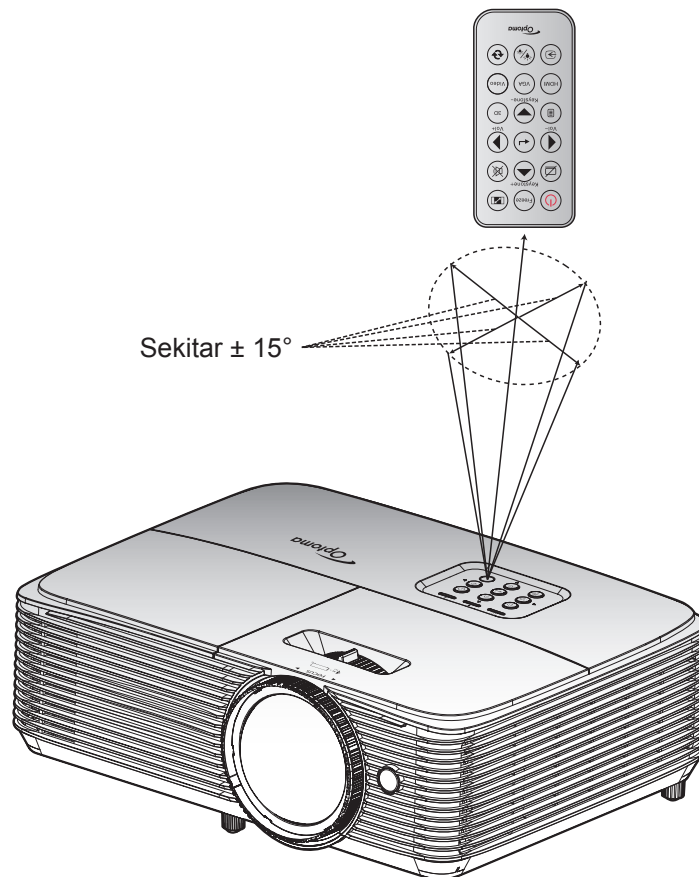
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Jarak efektif

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

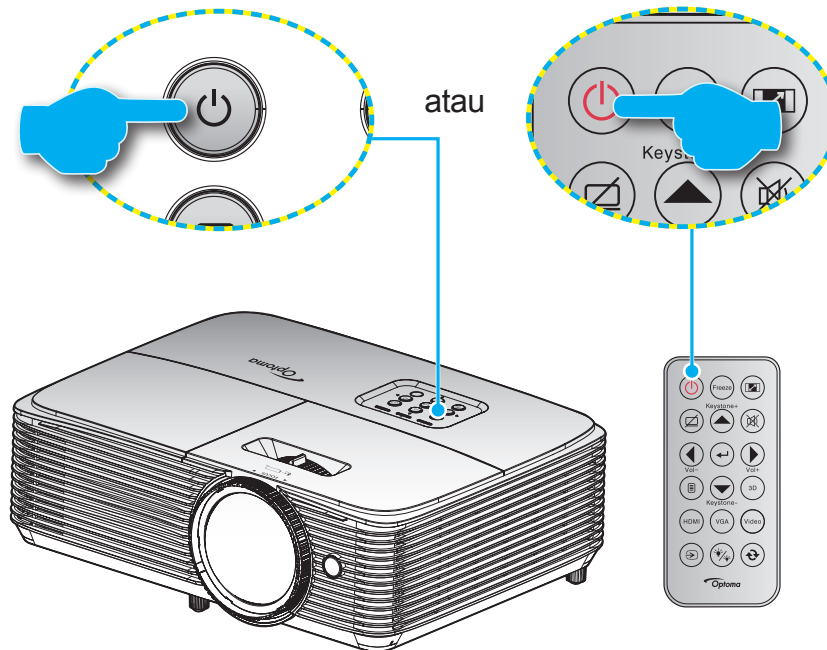
**Catatan:** Saat mengarahkan remote control langsung (sudut 0 derajat) ke sensor IR, jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melebihi 8 meter (~ 26 kaki).

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



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menghidupkan/mematikan proyektor



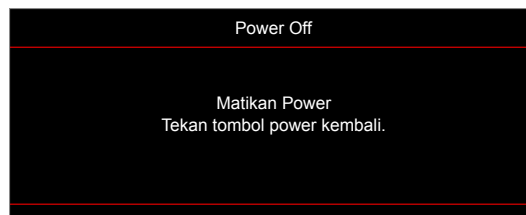
### Tombol Hidup

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

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

### Matikan Power

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



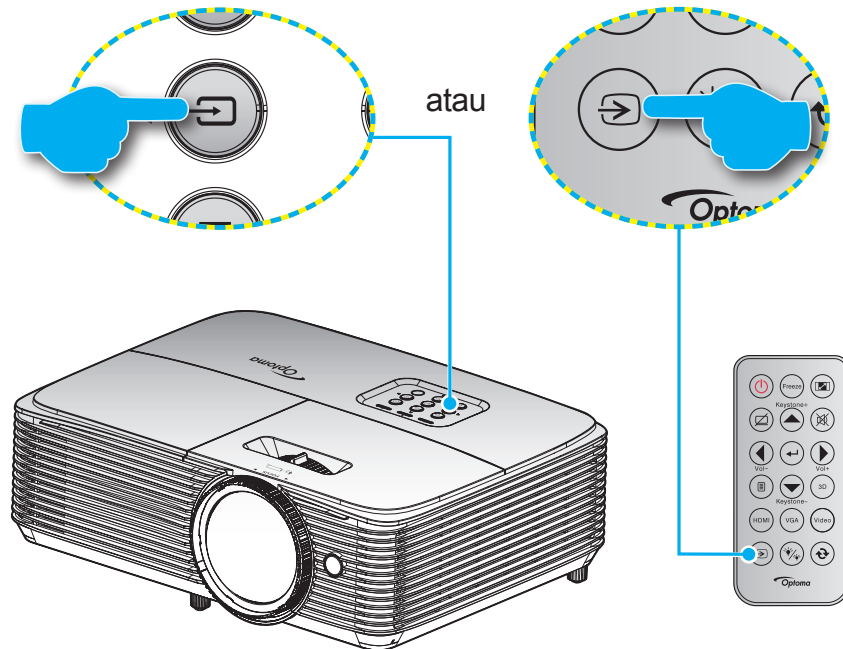
3. Tekan kembali tombol "⏻" untuk mengkonfirmasi, jika tidak maka pesan akan tertutup setelah 15 detik. Saat menekan tombol "⏻" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin terus beroperasi selama sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan dan LED Hidup/Bersiap akan berkedip biru. Bila 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 sumber pada keypad proyektor atau remote control untuk memilih input yang diinginkan.



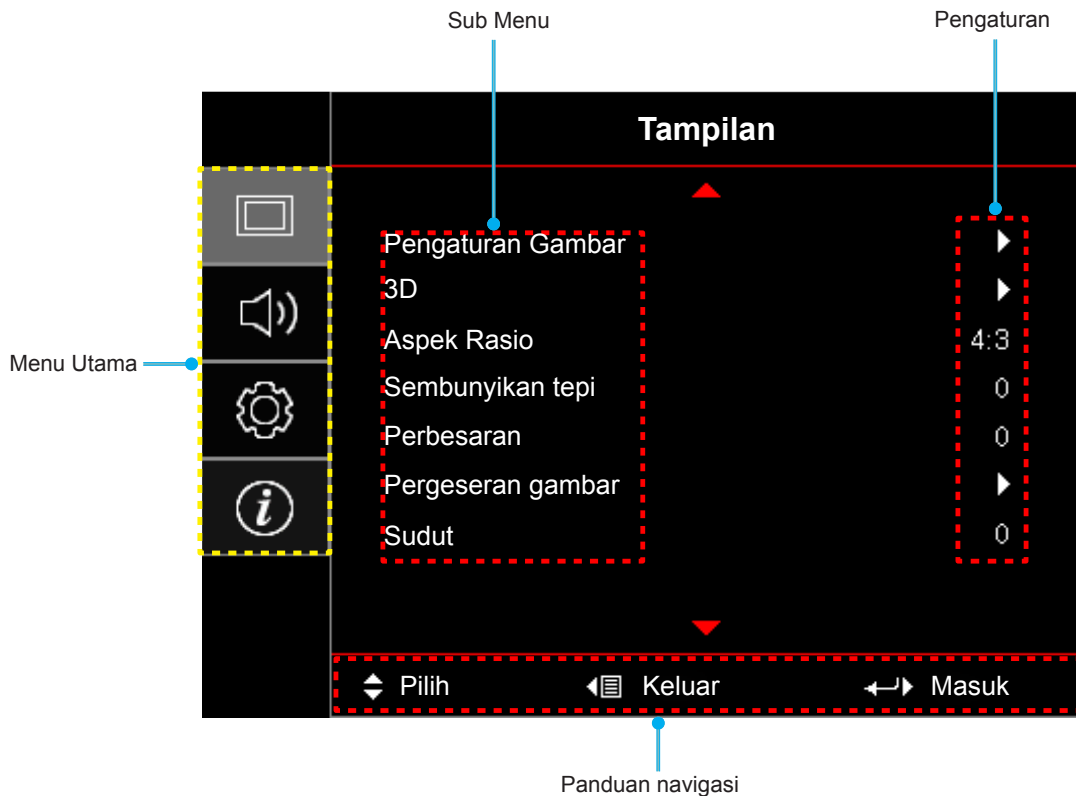
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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.

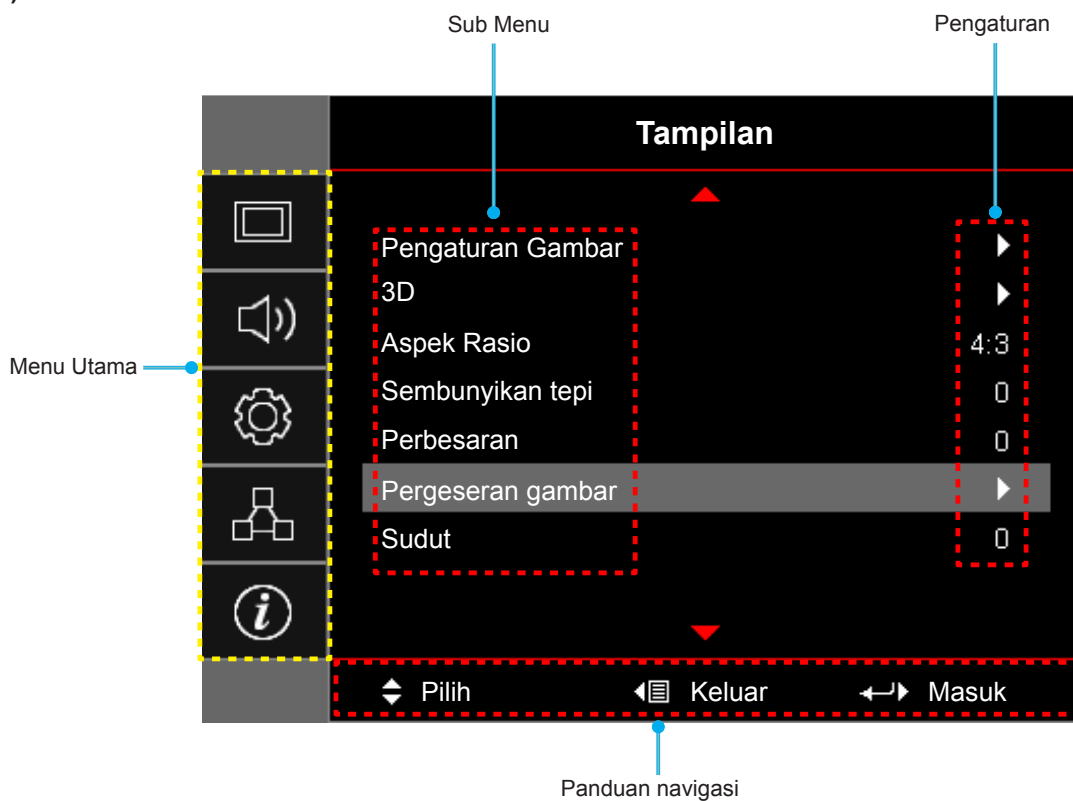
1. Untuk membuka menu OSD, tekan  pada remote control atau keyboard proyektor.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol   untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol  atau  untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol   untuk memilih item yang 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.

### Tipe 1 (8 IO)



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Tipe 2 (12 IO)



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pohon Menu OSD







Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai			
Tampilan	Pengaturan Gambar	Mode Tampilan			Presentasi			
					Cemerlang			
					Bioskop			
					Game			
					sRGB			
					DICOM SIM.			
					Pengguna			
					3D			
		Wall Color				Mati [Awal]		
						Papan Hitam		
						Light Yellow		
						Light Green		
						Light Blue		
						Pink		
						Kelabu		
		Kecemerlangan				-50~50		
		Kontras				-50~50		
		Ketajaman				1~15		
		Warna				-50~50		
		Corak Warna				-50~50		
		Gamma	Film					
			Video					
			Grafik					
			Standar(2.2)					
			1.8					
			2.0					
			2.4					
		Pengaturan Warna	BrilliantColor™				1~10	
				Temperatur Warna			Hangat	
							Sedang	
						Sejuk		
			Warna Matching	Warna				R [Default]
								G
						B		
						C		
						Y		
						M		
						W		
Corak Warna					-50~50 [Awal: 0]			
Saturasi Warna					-50~50 [Awal: 0]			
Penguatan				-50~50 [Awal: 0]				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Warna Matching	Seting Ulang	Batalikan [Awal]
				Keluar	Ya
			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]
			Keluar	Ya	
			Ruang Warna [Bukan Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]
					RGB
				YUV	
		Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
				RGB(0~255)	
				RGB(16~235)	
			YUV		
		Tingkat Putih		0~31 (tergantung sinyal)	
		Tingkat Hitam		-5~5 (tergantung sinyal)	
		IRE		0	
				7.5	
		Sinyal	Otomatis		Mati
					Hidup [Awal]
			Frekuensi		-10~10 (tergantung sinyal) [Awal: 0]
	Fase			0~31 (tergantung sinyal) [Awal: 0]	
	Posisi Horizontal			-5~5 (tergantung sinyal) [Awal: 0]	
	Posisi Vertikal			-5~5 (tergantung sinyal) [Awal: 0]	
	Mode Pencahayaan				Cemerlang
					Eco.
					Dynamic
					Eco+
	Seting Ulang				
3D	Mode 3D		Mati [Awal]		
			DLP-Link		
	3D->2D		3D [Awal]		
			L		
		R			



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Tampilan	3D	Format 3D			Otomatis [Awal]		
					SBS		
					Top and Bottom		
					Frame Sequential		
		3D Sync. Invert			Hidup		
					Mati [Awal]		
	Aspek Rasio				4:3		
					16:9		
					16:10 [Model WXGA]		
					LBX [kecuali model XGA]		
					Asal		
					Otomatis		
	Sembunyikan tepi				0~10 [Awal: 0]		
Perbesaran				-5~25 [Awal: 0]			
Pergeseran gambar	 H				-50~50 [Awal: 0]		
	 V				-50~50 [Awal: 0]		
Sudut					-20~20 [Awal: 0]		
Audio	Mati				Mati [Awal]		
					Hidup		
	Suara				0-10 [Awal: 5]		
Input/Mik Audio					Masukan Audio [Awal]		
					Mikrofon		
PENGATURAN	Proyeksi				Front  [Awal]		
					Rear 		
					Langit-langit atas 		
					Belakang atas 		
	Tipe Layar [Model WXGA]					16:9	
						16:10 [Awal]	
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati	
						Hidup [Awal]	
		Seting Ulang Lampu				Batalan [Awal]	
	Pengaturan Filter	Filter Tambahan Terpasang				Ya	
						No.	
		Filter Usage Hours					(Hanya baca)
			Filter Reminder				Mati
							300hr
							500hr [Awal]
				800hr			
				1000hr			



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Pengaturan Filter	Filter Reset			Batalakan [Awal]		
					Ya		
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Sinyal Daya Menyala				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Mematikan Otomatis (mnt)				0~180 (5 menit bertahap) [Awal: 20]	
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)	Always On				0~990 (penambahan 30 menit) [Awal: 0]
							No. [Awal]
		cepat pemulihan					Ya
							Mati [Awal]
		Mode Daya (bersiap)					Hidup
							Aktif
		LAN (Siaga)					Eco. [Awal]
						Mati [Awal]	
	VGA Out (Siaga)					Hidup	
						Mati [Awal]	
	USB Power					Hidup	
						Mati	
						Hidup	
						Otomatis [Awal]	
	Keamanan	Keamanan				Mati	
						Hidup	
		Pengaturan Waktu Pengaman			Bulan		
					Hari		
				Jam			
	Ganti Password						
	HDMI Link Settings	HDMI Link				Mati	
						Hidup	
		Inclusive TV					No.
							Ya
		Power On Link					Mutual
							PJ --> Device
	Power Off Link					Device --> PJ	
						Mati	
	Tes Corak					Hidup	
						Kisi Hijau	
						Kisi Magenta	
						Kisi Putih	
						Putih	
					Mati		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR			Hidup
					Mati
		Pengguna1 [bergantung pada model] [(*) untuk Tipe 2 (12 IO) saja]			HDMI 2*
					VGA 2*
					Tes Corak
					LAN*
					Kecemerlangan
					Kontras
					Timer tidur [Awal]
					Warna Matching
					Temperatur Warna
					Gamma
					Proyeksi
					Pengaturan Lampu
					Perbesaran
					Bekukan
				MHL*	
		Pengguna2 [bergantung pada model] [(*) untuk Tipe 2 (12 IO) saja]			HDMI 2*
					VGA 2*
					Tes Corak
					LAN*
					Kecemerlangan
					Kontras
					Timer tidur
					Warna Matching [Awal]
					Temperatur Warna
					Gamma
					Proyeksi
					Pengaturan Lampu
					Perbesaran
					Bekukan
				MHL*	
		Pengguna3 [bergantung pada model] [(*) untuk Tipe 2 (12 IO) saja]			HDMI 2*
					VGA 2*
					Tes Corak
					LAN*
			Kecemerlangan		
			Kontras		
			Timer tidur		
			Warna Matching		
			Temperatur Warna [Awal]		
			Gamma		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Pengguna3 [bergantung pada model] [(*) untuk Tipe 2 (12 IO) saja]			Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
					Bekukan	
					MHL*	
	Tanda Pengenal Proyektor					0~99
	Options	Bahasa				Indonesia [Awal]
						Deutsch
						Français
						Italiano
						Español
						Português
						Polski
						Nederlands
						Svenska
						Norsk/Dansk
						Suomi
						ελληνικά
						繁體中文
						简体中文
						日本語
						<b>한국어</b>
						Русский
						Magyar
						Čeština
						عربي
						ไทย
						Türkçe
						فارسی
						Tiếng Việt
						Bahasa Indonesia
						Română
						Slovenčina
	Closed Captioning				CC1	
					CC2	
					Matih[Awal]	
	Menu Settings	Lokasi Menu			Kiri atas 	
					Kanan atas 	
					Tengah  [Default]	
					Kiri bawah 	
					Kanan bawah 	

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
PENGATURAN	Options	Menu Settings	Menu Pengukur Waktu		Mati
					5 detik
					10 detik [Awal]
		Sumber Otomatis			Mati [Awal]
					Hidup
		Sumber Masukan [(*) untuk Tipe 2 (12 IO) saja]			HDMI atau HDMI1*
					HDMI2/MHL*
					VGA atau VGA1*
					VGA2*
					Video
		Masukkan Nama [(*) untuk Tipe 2 (12 IO) saja]	HDMI atau HDMI1*		Awal [Awal]
					Lain-lain
			HDMI2/MHL*		Awal [Awal]
					Lain-lain
			VGA atau VGA1*		Awal [Awal]
					Lain-lain
		VGA2*		Awal [Awal]	
				Lain-lain	
		Video		Awal [Awal]	
				Lain-lain	
		Ketinggian			Mati [Awal]
					Hidup
		Display Mode Lock			Mati [Awal]
					Hidup
		Mengunci Tombol			Mati [Awal]
					Hidup
		Meyembungkan Informasi			Mati [Awal]
					Hidup
		Logo			Awal [Awal]
					Netral
	Warna Latar Belakang			Nihil [Awal: untuk Video/Pro-AV]	
				Biru [Default untuk Model data]	
			Merah		
			Hijau		
			Kelabu		
Seting Ulang	Atur Ulang OSD		Batalan [Awal]		
			Ya		
	Atur Ulang ke Semula		Batalan [Awal]		
			Ya		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Jaringan (Hanya Tipe 2 hanya (12 IO))	LAN	Status Jaringan			(hanya baca)	
		Alamat MAC			(hanya baca)	
		DHCP			Mati[Awal]	
					Hidup	
		Alamat IP			192.168.0.100 [Awal]	
		Subnet Mask			255.255.255.0 [Awal]	
		Pintu Gerbang			192.168.0.254 [Awal]	
		DNS			192.168.0.51 [Awal]	
	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			Mati	
					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			
Info	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Source					
	Resolusi				00x00	
	Refresh Rate				0,00Hz	
	Mode Tampilan					
	Mode Daya (bersiap)					
	Umur Lampu	Cemerlang				0 hr
		Eco.				0 hr
		Dynamic				0 hr
		Eco+				0 hr
		Total				
	Status Jaringan (Hanya Tipe 2 (12 IO))					
	Alamat IP (Hanya Tipe 2 (12 IO))					
Tanda Pengenal Proyektor					00~99	
Filter Usage Hours						

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Info	Mode Pencahayaan					
	FW Version	Sistem				
		LAN (Hanya Tipe 2 (12 IO))				
		MCU				

**Catatan:** Opsi menu yang tersedia beragam, bergantung pada tipe model.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu Layar*

### Menampilkan menu pengaturan gambar

#### Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Presentasi:** Mode ini cocok digunakan untuk menampilkan presentasi PowerPoint bila proyektor tersambung ke PC.
- **Cemerlang:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **Bioskop:** Pilih mode ini untuk home theater.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecermerlangan dan merespons tingkat waktu untuk menikmati game video.
- **sRGB:** Warna akurat yang distandardisasi.
- **DICOM SIM.:** Mode ini dapat memproyeksikan citra medis monokrom seperti radiografi sinar X, MRI, dll.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis yang di-buffer 4 arah dengan output sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.

#### Wall Color

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

#### Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

#### Kontras

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

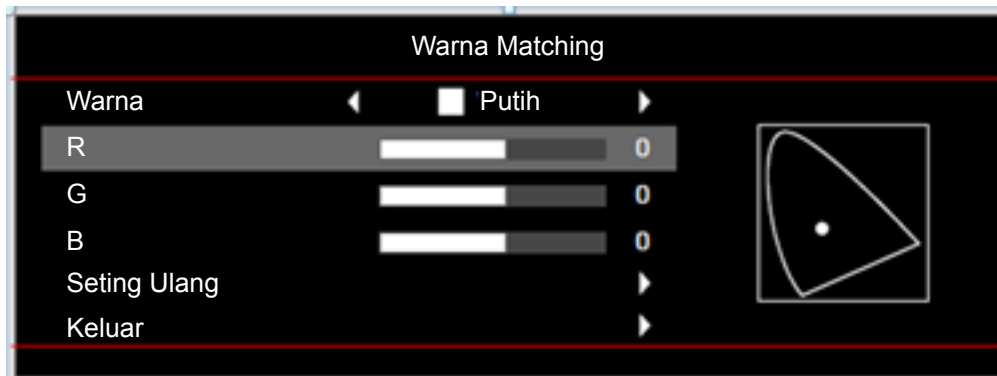


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pengaturan Warna

Konfigurasikan 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**: Pilih temperatur warna dari Hangat, Sedang, atau Sejuk.
- **Warna Matching**: Pilih opsi berikut:
  - Warna: Tetapkan tingkat merah (R), hijau (G), hitam (B), biru muda (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W) dari gambar.
  - Corak Warna: Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.
  - Saturasi Warna: Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.
  - Penguatan: Tetapkan kecemerlangan gambar.
  - Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
  - Keluar: Keluar menu "Warna Matching".
- **Penguatan / Bias RGB**: Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecemerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
  - Seting Ulang: Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
  - Keluar: Keluar menu "Penguatan / Bias RGB".



- **Ruang Warna (hanya masukan non-HDMI)**: Memilih jenis matriks warna yang sesuai dari pilihan berikut: Otomatis, RGB, atau YUV.
- **Ruang Warna (hanya masukan HDMI)**: Memilih jenis matriks warna yang sesuai dari pilihan berikut: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), dan YUV.
- **Tingkat Putih**: Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Tingkat Putih saat memasukkan sinyal Video.  
**Catatan:** *Kadar putih hanya bisa disetel untuk sumber input Video.*
- **Tingkat Hitam**: Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Tingkat Hitam saat memasukkan sinyal Video.  
**Catatan:** *Kadar hitam hanya bisa disetel untuk sumber input Video.*
- **IRE**: Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan nilai IRE saat memasukkan sinyal Video.  
**Catatan:**
  - *IRE hanya tersedia dalam format video NTSC.*
  - *IRE hanya dapat disesuaikan untuk sumber masukan Video.*

# 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.

**Catatan:** Sinyal hanya bisa disetel untuk sumber input RGB/Komponen.

## Mode Pencahayaan

Menyesuaikan pengaturan mode kecemerlangan untuk proyektor berbasis lampu.

- **Cemerlang:** Pilih "Cemerlang" untuk meningkatkan kecemerlangan.
- **Eco.:** Pilih "Eco." untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.
- **Dynamic:** Pilih "Dynamic" untuk meredupkan daya lampu yang didasarkan pada tingkat kecemerlangan konten dan menyesuaikan penggunaan daya lampu secara dinamis antara 100% hingga 35%. Masa pakai lampu akan diperpanjang.
- **Eco+:** Jika mode Eco+ diaktifkan, maka tingkat kecemerlangan konten akan terdeteksi secara otomatis untuk mengurangi pemakaian daya lampu secara signifikan (hingga 83%) selama periode tidak aktif.

## Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

## Menu Layar 3D

### Mode 3D

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

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

### 3D->2D

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

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

### Format 3D

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

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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.
- **16:10 (hanya model WXGA):** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 16:10, seperti laptop layar lebar.
- **LBX(kecuali model XGA):** Format ini ditujukan untuk sumber letterbox selain 16x9, dan jika Anda menggunakan lensa 16x9 eksternal untuk menampilkan rasio aspek 2,35:1 dalam resolusi penuh.
- **Asal:** Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan.
- **Otomatis:** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

### Tabel skala WXGA (tipe layar 16:10):

#### Catatan:

- *Tipe layar yang didukung 16:9 (1280x720), 16:10 (1280x800).*
- *Jika tipe layar 16:9, tidak ada format 16x10 dalam kondisi ini.*
- *Jika tipe layar 16:10, tidak ada format 16x9 dalam kondisi ini.*
- *Jika pengguna beralih ke otomatis, mode tampilan akan berubah secara otomatis pada waktu yang sama.*

16 : 10 layar	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1066x800.				
16x10	Skalakan ke 1280x800.				
LBX	Skalakan ke 1280x960, lalu tengahkan gambar 1280x800 di layar.				
Asal	1:1 pemetaan di tengah.		Tampilan pemetaan 1:1 1280x800.	1280x720 tengah.	1:1 pemetaan di tengah.
Otomatis	- Sumber masukan akan disesuaikan dengan area tampilan 1280x800 dan mempertahankan rasio aspek aslinya. - Jika sumber 4:3, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1066x800. - Jika sumber 16:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280x720. - Jika sumber 15:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280x768. - Jika sumber 16:10, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280 x 800.				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Aturan pemetaan otomatis WXGA (tipe layar 16:10):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1280	800
4:3	640	480	1066	800
	800	600	1066	800
	1024	768	1066	800
	1280	1024	1066	800
	1400	1050	1066	800
	1600	1200	1066	800
Laptop Lebar	1280	720	1280	720
	1280	768	1280	768
	1280	800	1280	800
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

Tabel skala WXGA (tipe layar 16:9):

16 : 9 layar	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 960x720.				
16x9	Skalakan ke 1280x720.				
LBX	Skalakan ke 1280x960, lalu tengahkan gambar 1280x720 di layar.				
Asal	1:1 pemetaan di tengah.		Tampilan pemetaan 1:1 1280x720.	1280x720 tengah.	1:1 pemetaan di tengah.
Otomatis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika format ini dipilih, jenis layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1280x720).</li> <li>- Jika sumber 4:3, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 960x720.</li> <li>- Jika sumber 16:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280x720.</li> <li>- Jika sumber 15:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1200x720.</li> <li>- Jika sumber 16:10, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1152x720.</li> </ul>				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Aturan pemetaan otomatis WXGA (tipe layar 16:9):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1280	720
4:3	640	480	960	720
	800	600	960	720
	1024	768	960	720
	1280	1024	960	720
	1400	1050	960	720
	1600	1200	960	720
Laptop Lebar	1280	720	1280	720
	1280	768	1200	720
	1280	800	1152	720
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

## Tabel skala XGA:

Source	480i/p	576i/p	1080i/p	720p
4x3	Skalakan ke 1024x768.			
16x9	Skalakan ke 1024x576.			
Asal	Penskalaan tidak akan dilakukan; resolusi tergantung pada sumber masukan, lalu akan ditampilkan.			
Otomatis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika sumber 4:3, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1024x768.</li> <li>- Jika sumber 16:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1024x576.</li> <li>- Jika sumber 15:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1024x614.</li> <li>- Jika sumber 16:10, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1024x640.</li> </ul>			

## Aturan pemetaan otomatis XGA (tipe layar 16:9):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1024	768
4:3	640	480	1024	768
	800	600	1024	768
	1024	768	1024	768
	1600	1200	1024	768
Laptop Lebar	1280	720	1024	576
	1280	768	1024	614
	1280	800	1024	640
SDTV	720	576	1024	576
	720	480	1024	576
HDTV	1280	720	1024	576
	1920	1080	1024	576

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menampilkan menu sembunyikan tepi

### Sembunyikan tepi

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

## Menampilkan menu perbesaran

### Perbesaran

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

## Menampilkan menu pergeseran gambar

### Pergeseran gambar

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

## Menampilkan menu sudut

### Sudut

Sesuaikan distorsi gambar yang disebabkan oleh kemiringan proyektor.

## *Menu audio*

### Menu Audio Tidak Aktif

#### Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

- **Hidup:** Pilih “Hidup” untuk menonaktifkan suara.
- **Mati:** Pilih “Mati” untuk mengaktifkan suara.

#### **Catatan:**

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

### Menu volume audio

#### Suara

Sesuaikan tingkat volume audio.

### Menu Input/Mik Audio

#### Input/Mik Audio

Konfigurasi fungsi penggantian saluran audio dan mikrofon.

- **Masukan Audio:** Input audio berfungsi untuk sumber input HDMI/VGA/Video.
- **Mikrofon:** Hanya input audio mikrofon yang aktif.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu konfigurasi*

### Konfigurasi menu proyeksi

#### Proyeksi

Pilih proyeksi yang diinginkan antara depan, belakang, langit-langit atas, dan belakang atas.

### Konfigurasi menu tipe layar

#### Tipe Layar (hanya untuk model WXGA)

Pilih tipe layar dari 16:9 dan 16:10.

### 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 Tambahan Terpasang

Tetapkan pengaturan pesan peringatan.

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

**Catatan:** "Filter Usage Hours / Filter Reminder / Filter Reset" hanya muncul ketika "Filter Tambahan Terpasang" adalah "Ya".

- **No.:** Nonaktifkan pesan peringatan.

#### 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 Mati, 300hr, 500hr, 800hr, dan 1000hr.

#### Filter Reset

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

### Konfigurasi menu pengaturan daya

#### Menghidupkan Langsung

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Sinyal Daya Menyala

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

### **Catatan:**

- Jika pilihan "Sinyal Daya Menyala" dialihkan ke "Hidup", maka penggunaan daya proyektor dalam mode siaga akan lebih dari 3W.
- Dikarenakan arahan ErP, fitur ini tidak tersedia pada model-model yang ditemukan di EMEA.

## 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)

Konfigurasi timer tidur.

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

## cepat pemulihan

Tetapkan pengaturan cepat pemulihan.

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

## Mode Daya (bersiap)

Tetapkan pengaturan mode daya.

- **Aktif:** Pilih "Aktif" untuk kembali ke siaga normal (LAN hidup, VGA OUT mati).
- **Eco.:** Pilih "Eco." untuk menghemat penggunaan daya sebesar < 0,5 W.

**Catatan:** Kipas akan tetap hidup dalam siaga aktif jika "Sinyal Daya Menyala" diaktifkan.

## LAN (Siaga)

Aktifkan/Nonaktifkan fungsi LAN bila proyektor berada pada mode siaga.

## VGA Out (Siaga)

Aktifkan/Nonaktifkan fungsi VGA Out bila proyektor berada pada mode siaga.

## USB Power

Tetapkan pengaturan daya USB.

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



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi menu keamanan

### Keamanan

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

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

### Pengaturan Waktu Pengaman

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

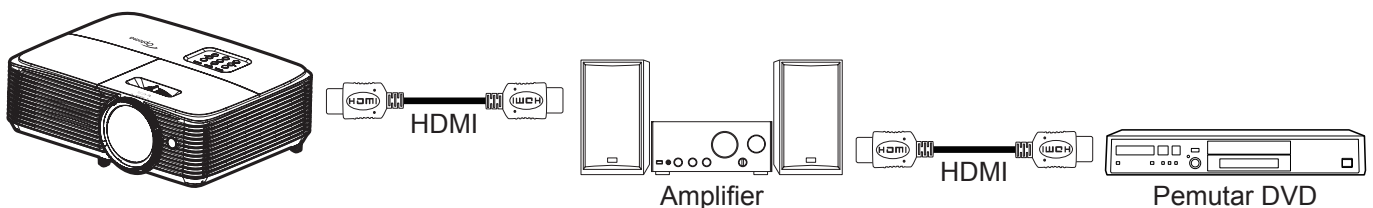
### Ganti Password

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

## Konfigurasi menu pengaturan link HDMI

### **Catatan:**

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



### HDMI Link

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

### Inclusive TV

Tetapkan ke "Ya" jika Anda lebih memilih TV dan proyektor dimatikan bersamaan secara otomatis. Agar kedua perangkat dimatikan secara bersamaan, alihkan pengaturan ke "No".

### Power On Link

Daya CEC sesuai perintah.

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

### Power Off Link

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi menu tes corak

### Tes Corak

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

## Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh

### Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

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

### Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

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

**Catatan:** Opsi menu yang tersedia beragam, bergantung pada tipe model.

## 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.

## Konfigurasi menu pilihan

### Bahasa

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

### Closed Captioning

Closed Captioning adalah versi teks dari suara program atau informasi lainnya yang ditampilkan di layar. Jika sinyal masukan berisi closed caption, Anda dapat menghidupkan fitur tersebut dan menonton saluran. Pilihan tersedia termasuk "Mati", "CC1", dan "CC2".



**Catatan:** Teks Layar hanya tersedia untuk Video NTSC.

### Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

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

### Sumber Otomatis

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Sumber Masukan

Pilih sumber masukan antara HDMI1, HDMI2/MHL, VGA1, VGA2, dan Video.

**Catatan:** Opsi menu yang tersedia beragam, bergantung pada tipe model.

## Masukkan Nama

Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI1, HDMI2/MHL, VGA1, VGA2, dan Video.

**Catatan:** Opsi menu yang tersedia beragam, bergantung pada tipe model.

## 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, tanpa warna, atau layar logo bila sinyal tidak tersedia.

**Catatan:** Jika warna latar belakang ditetapkan menjadi "Nihil", maka warna latar belakangnya hitam.

## Menu atur ulang konfigurasi

### Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

### Atur Ulang ke Semula

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk Konfigurasi pengaturan menu.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## ***Menu jaringan***

**Catatan:** Menu ini hanya berlaku untuk model Tipe 2 (12 I/O).

## **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.

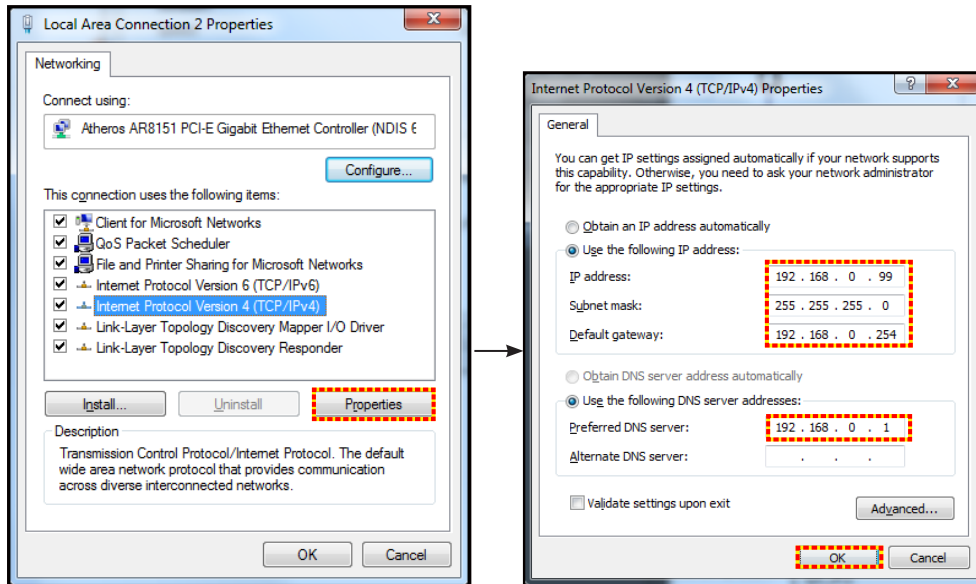
**Catatan:**

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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").
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> dan [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

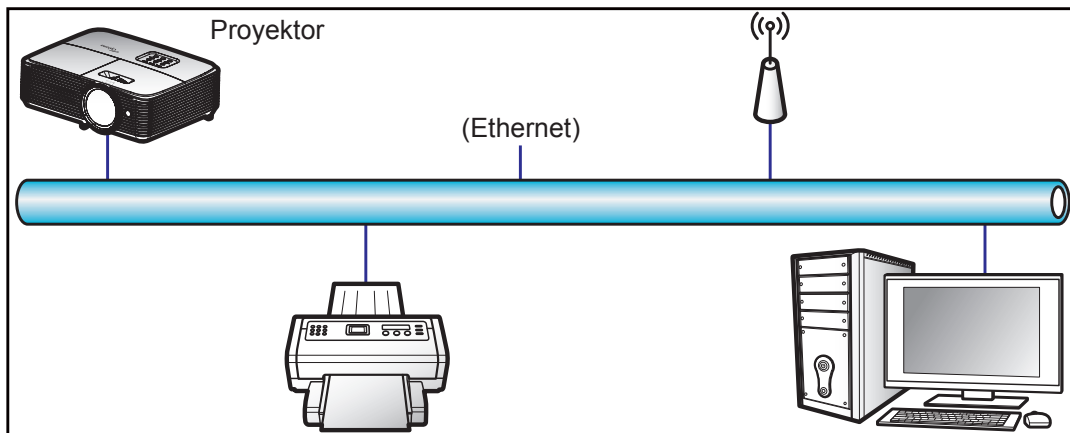
Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 80).

# 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).

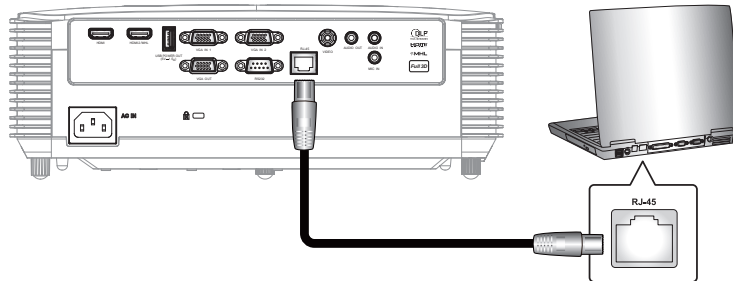
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

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.

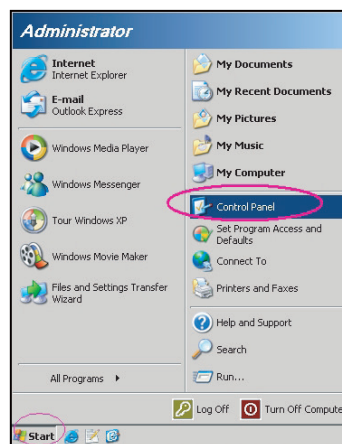
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## LAN RJ45

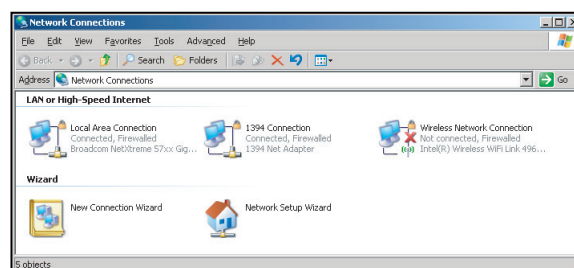
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



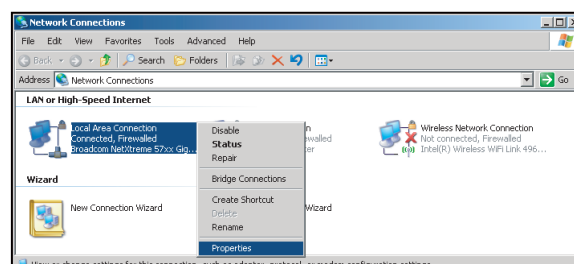
2. Pada PC (Laptop), pilih **Start (Mulai) > Control Panel (Panel Kontrol) > Network Connections (Sambungan Jaringan)**.



3. Klik kanan **Local Area Connection (Sambungan Area Lokal)**, lalu pilih **Property (Properti)**.

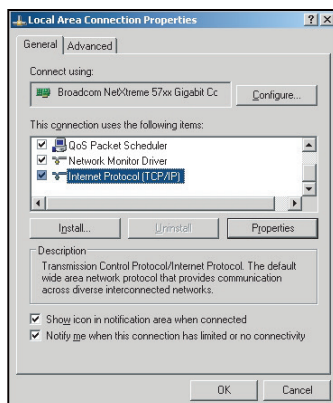


4. Pada jendela **Properties (Properti)**, pilih tab **General (Umum)**, lalu pilih **Internet Protocol (TCP / IP) (Protokol Internet) (TCP/IP)**.

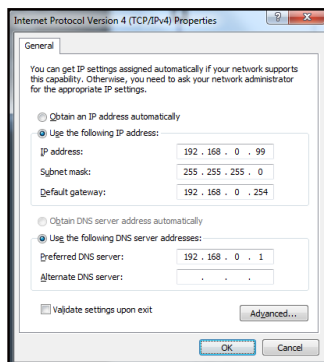


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

5. Klik "Properties (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: 192.168.0.1
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

Model: Optoma | Tool | Info | Contact IT Help

**Optoma**

Projector Information		Projector Status	
Projector Name	Optoma XGA	Power Status	Power On
Location		Source	Video
Firmware Version	A01	Display Mode	Presentation
MAC Address	00:60:E9:09:4B:FF	Projection	Front
Resolution	1280x800 60Hz	Brightness Mode	Bright
Lamp Hours	105	Error Status	0: No Error
Assigned to	Optoma Projector		

exit

CRESTRON connected | Expansion Options

Halaman utama

Model: Optoma | Tool | Info | Contact IT Help

**Optoma**

Power | Vol - | Mute | Vol +

Sources List

- VGA 1
- VGA 2**
- Video
- HDMI 1
- HDMI 2/MHL

Menu | Re-Sync | Enter | Source | AV mute

Freeze | Contrast | Brightness | Sharpness

CRESTRON connected | Expansion Options

Halaman Alat Bantu

Model: Optoma | Tool | Info | Contact IT Help

**Optoma**

Crestron Control	Projector	User Password
IP Address: 192.168.0.50	Projector Name: Optoma XGA	<input type="checkbox"/> Enabled
IP ID: 7	Location:	New Password:
Port: 41794	Assigned to: Optoma Projector	Confirm:
<input type="button" value="Send"/>	<input type="button" value="Send"/>	<input type="button" value="Send"/>
	DHCP <input type="checkbox"/> Enabled	Admin Password
	IP Address: 192.168.0.100	<input type="checkbox"/> Enabled
	Subnet Mask: 255.255.255.0	New Password:
	Default Gateway: 192.168.0.254	Confirm:
	DNS Server: 192.168.0.51	<input type="button" value="Send"/>
	<input type="button" value="Send"/>	

exit

Hubungi bantuan TI

Title

Send

X

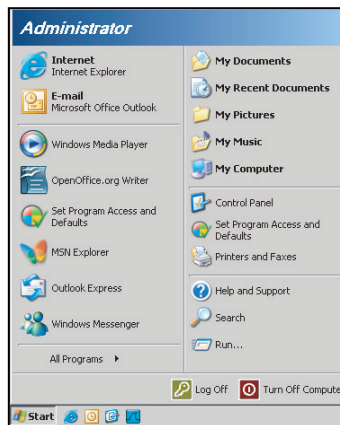
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## RS232 oleh Telnet Function

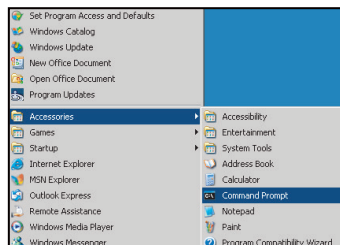
Tersedia jalur kontrol perintah RS232 alternatif, pada proyektor disebut "RS232 by TELNET" untuk interface LAN/RJ45.

### 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 **Start (Mulai) > All Programs (Semua Program) > Accessories (Aksesori) > Command Prompt (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:

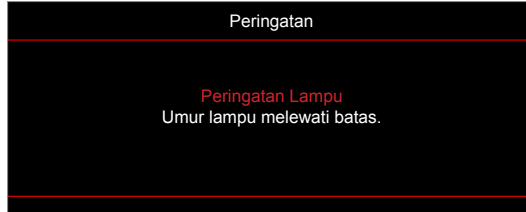
- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Mode Daya (bersiap)
- Umur Lampu
- Status Jaringan (\*)
- Alamat IP (\*)
- Tanda Pengenal Proyektor
- Filter Usage Hours
- Mode Pencahayaan
- FW Version

**Catatan:** (\*) Opsi "Status Jaringan" dan "Alamat IP" hanya berlaku untuk model Tipe 2 (12 I/O).

# 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.



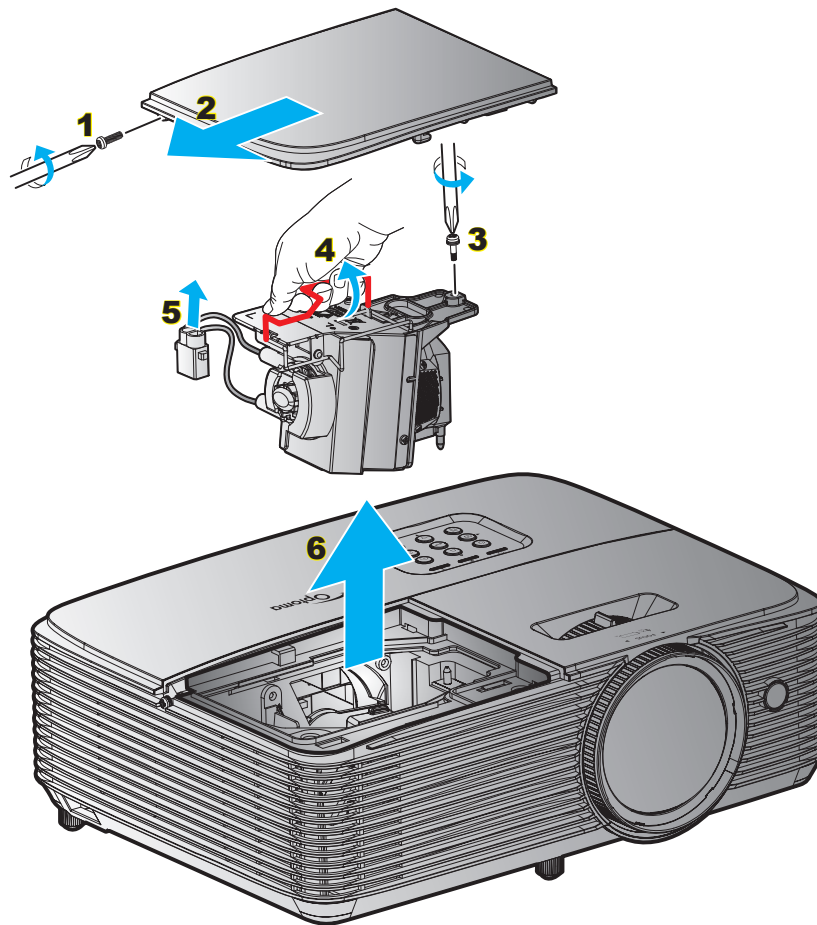
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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

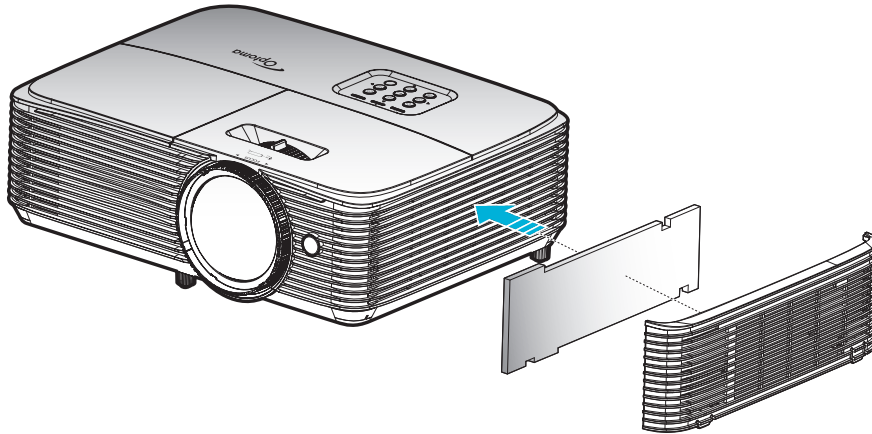
### Catatan:

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

# PEMELIHARAAN

## Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

### Memasang Penyaring Debu



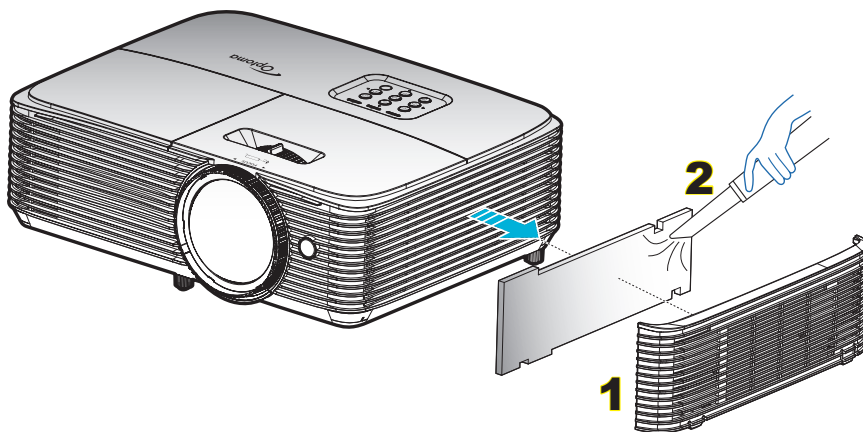
**Catatan:** Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

### Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

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



# INFORMASI LAINNYA

## Resolusi kompatibel

### Kompatibilitas digital

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400 @ 70Hz	1440x900 @ 60Hz	Waktu asli:	640x480p @ 60Hz	720x480p @ 60Hz
640x480 @ 60Hz	1024x768 @ 120Hz	XGA: 1024x768 @ 60Hz	720x480p @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz
640x480 @ 67Hz	1280x800 @ 60Hz	WXGA: 1280x800 @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz	1366x768 @ 60Hz
640x480 @ 72Hz	1280x1024 @ 60Hz		1920x1080i @ 60Hz	1920x1080i @ 50Hz
640x480 @ 75Hz	1680x1050 @ 60Hz		720(1440)x480i @ 60Hz	1920x1080p @ 60Hz
800x600 @ 56Hz	1280x720 @ 60Hz		1920x1080p @ 60Hz	
800x600 @ 60Hz	1280x720 @ 120Hz		720x576p @ 50Hz	
800x600 @ 72Hz	1600x1200 @ 60Hz		1280x720p @ 50Hz	
800x600 @ 75Hz			1920x1080i @ 50Hz	
832x624 @ 75Hz			720(1440)x576i @ 50Hz	
1024x768 @ 60Hz			1920x1080p @ 50Hz	
1024x768 @ 70Hz			1920x1080p @ 24Hz	
1024x768 @ 75Hz			1920x1080p @ 30Hz	
1280x1024 @ 75Hz				
1152x870 @ 75Hz				

### Kompatibilitas analog

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Waktu B1/Rinci
720x400 @ 70Hz	1440x900 @ 60Hz	Waktu asli:	1366x768 @ 60Hz
640x480 @ 60Hz	1024x768 @ 120Hz	XGA: 1024x768 @ 60Hz	
640x480 @ 67Hz	1280x800 @ 60Hz	WXGA: 1280x800 @ 60Hz	
640x480 @ 72Hz	1280x1024 @ 60Hz		
640x480 @ 75Hz	1680x1050 @ 60Hz		
800x600 @ 56Hz	1280x720 @ 60Hz		
800x600 @ 60Hz	1280x720 @ 120Hz		
800x600 @ 72Hz	1600x1200 @ 60Hz		
800x600 @ 75Hz			
832x624 @ 75Hz			
1024x768 @ 60Hz			
1024x768 @ 70Hz			
1024x768 @ 75Hz			
1280x1024 @ 75Hz			
1152x870 @ 75Hz			

# INFORMASI LAINNYA

## Kompatibilitas video 3D nyata

Resolusi input	Masukan 3D HDMI 1.4a	Waktu Masukan				
			1280x720P @ 50Hz	Top and Bottom		
	1280x720P @ 60Hz	Top and Bottom				
	1280x720P @ 50Hz	Paket bingkai				
	1280x720P @ 60Hz	Paket bingkai				
	1920x1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)				
	1920x1080i @ 60Hz	Berdampingan (Separuh)				
	1920x1080P @ 24Hz	Top and Bottom				
	1920x1080P @ 24Hz	Paket bingkai				
Resolusi input	HDMI 1.3	1920x1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif		
		1920x1080i @ 60Hz				
		1280x720P @ 50Hz				
		1280x720P @ 60Hz				
		800x600 @ 60Hz				
		1024x768 @ 60Hz				
		1280x800 @ 60Hz				
		1920x1080i @ 50Hz			Top and Bottom	Mode TAB aktif
		1920x1080i @ 60Hz				
		1280x720P @ 50Hz				
	1280x720P @ 60Hz					
	800x600 @ 60Hz					
	1024x768 @ 60Hz					
	1280x800 @ 60Hz					
	480i	HQFS	Format 3D sesuai Urutan bingkai			

### Catatan:

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



# INFORMASI LAINNYA

## Ukuran gambar dan jarak proyeksi

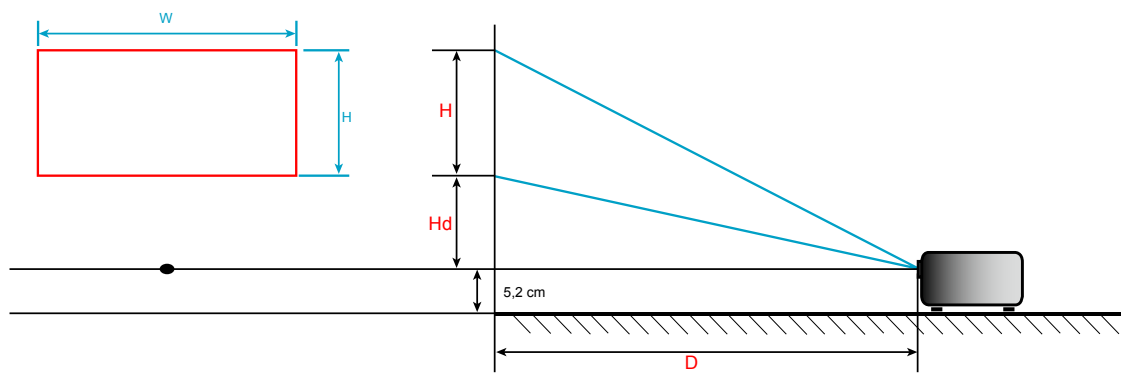
XGA

Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi Ukuran Gambar yang Diinginkan (D)				Offset (Hd)	
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh			
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki	m	kaki
0,81	32	0,65	25,60	0,49	19,20	0,4	1,31	T/A	T/A	0,07	2,76
1,27	50	1,02	40,00	0,76	30,00	0,6	1,97	T/A	T/A	0,12	4,72
1,52	60	1,22	48,00	0,91	36,00	0,8	2,62	T/A	T/A	0,14	5,51
1,78	70	1,42	56,00	1,07	42,00	0,9	2,95	T/A	T/A	0,16	6,30
2,03	80	1,63	64,00	1,22	48,00	1,0	3,28	T/A	T/A	0,18	7,09
2,29	90	1,83	72,00	1,37	54,00	1,1	3,61	T/A	T/A	0,21	8,27
2,54	100	2,03	80,00	1,52	60,00	1,3	4,27	T/A	T/A	0,23	9,06
3,05	120	2,44	96,00	1,83	72,00	1,5	4,92	T/A	T/A	0,27	10,63
3,81	150	3,05	120,00	2,29	90,00	1,9	6,23	T/A	T/A	0,34	13,39
4,57	180	3,66	144,00	2,74	108,00	2,3	7,55	T/A	T/A	0,41	16,14
5,08	200	4,06	160,00	3,05	120,00	2,5	8,20	T/A	T/A	0,46	18,11
6,35	250	5,08	200,00	3,81	150,00	3,1	10,17	T/A	T/A	0,57	22,44
7,62	300	6,1	240,00	4,57	180,00	3,8	12,47	T/A	T/A	0,69	27,17

WXGA

Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi Ukuran Gambar yang Diinginkan (D)				Offset (Hd)	
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh			
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki	m	kaki
0,81	32	0,69	27,14	0,43	17,00	0,4	1,31	T/A	T/A	0,05	1,97
1,27	50	1,08	42,40	0,67	26,50	0,6	1,97	T/A	T/A	0,09	3,54
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,80	0,7	2,30	T/A	T/A	0,10	3,94
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,10	0,8	2,62	T/A	T/A	0,12	4,72
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,40	0,9	2,95	T/A	T/A	0,13	5,12
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,70	1,0	3,28	NA	NA	0,15	5,91
2,54	100	2,15	84,80	1,35	53,00	1,1	3,61	T/A	T/A	0,16	6,30
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,60	1,3	4,27	NA	NA	0,20	7,87
3,81	150	3,23	127,20	2,02	79,50	1,7	5,58	T/A	T/A	0,25	9,84
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,40	2,0	6,56	T/A	T/A	0,30	11,81
5,08	200	4,31	169,60	2,69	106,00	2,2	7,22	T/A	T/A	0,34	13,39
6,35	250	5,38	212,00	3,37	132,50	2,8	9,19	T/A	T/A	0,41	16,14
7,62	300	6,46	254,40	4,04	159,00	3,4	11,15	T/A	T/A	0,50	19,69

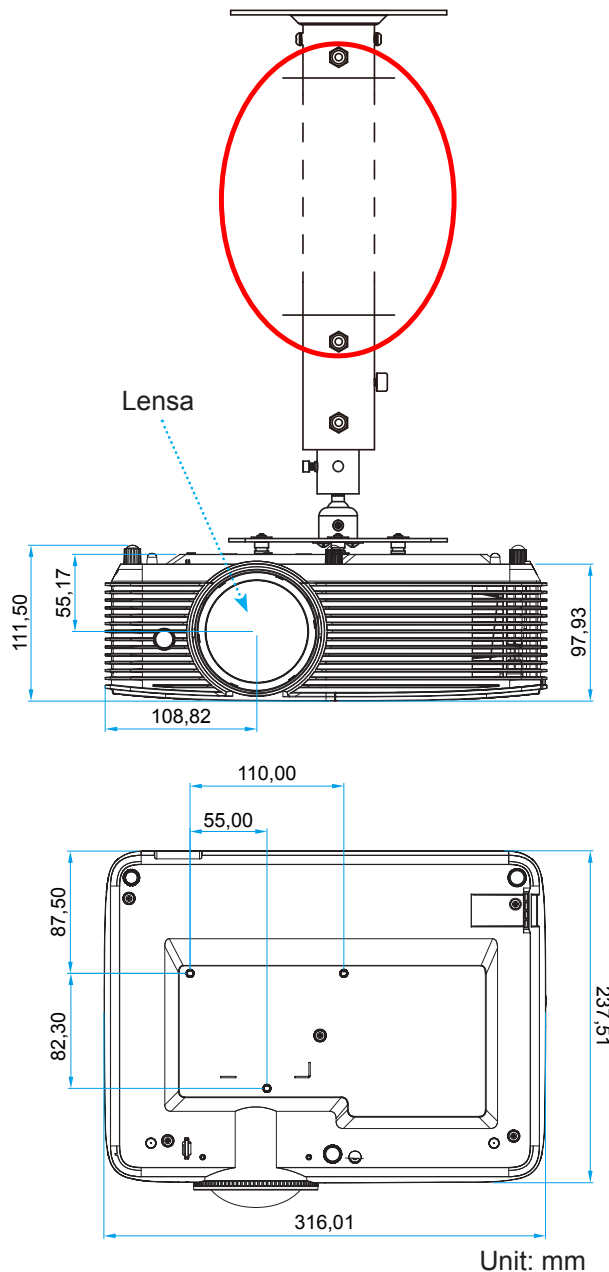
# INFORMASI LAINNYA



# 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 control IR 1



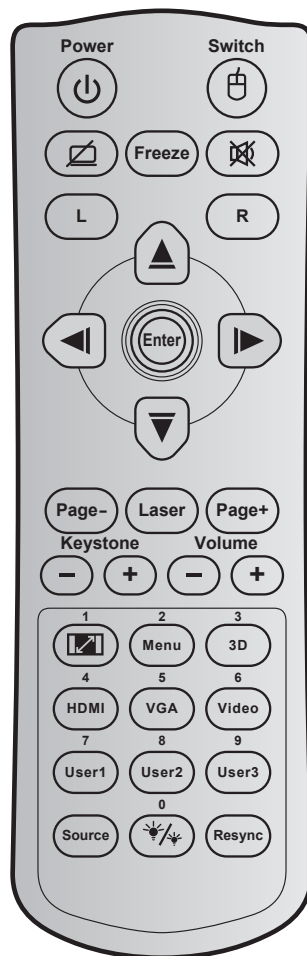
Legenda tombol		Deskripsi	Kode tombol
Daya		Tekan untuk menghidupkan/mematikan proyektor.	81
Bekukan		Tekan untuk membekukan gambar proyektor.	8B
Aspek		Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.	98
Matikan AV		Tekan untuk menonaktifkan/mengaktifkan speaker internal proyektor	8A
Sudut+/atas		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.</li> <li>Tekan untuk mengarahkan ke atas.</li> </ul>	C6
Mati		Tekan untuk mematikan/menghidupkan audio sementara.	92
Kiri/Vol-		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk menyesuaikan pengurangan volume.</li> <li>Tekan untuk mengarahkan ke kiri.</li> </ul>	C8
Masuk		Mengkonfirmasi pilihan item.	- C5 (untuk OSD) - CA (untuk emulasi mouse USB melalui USB)
Kanan/Vol+		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk menyesuaikan penambahan volume.</li> <li>Tekan untuk mengarahkan ke kanan.</li> </ul>	C9
Menu		Tekan untuk menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar untuk proyektor.	88
Turun/Sudut-		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.</li> <li>Tekan untuk mengarahkan ke bawah.</li> </ul>	C7
3D		Tekan untuk secara manual memilih mode 3D yang sesuai dengan konten 3D.	93








# INFORMASI LAINNYA

Legenda tombol		Deskripsi	Kode tombol
HDMI		Tekan untuk memilih sumber HDMI.	86
VGA		Tekan untuk memilih sumber VGA.	8E
Video		Tekan untuk memilih sumber video.	CE
Source		Tekan untuk memilih sinyal masukan.	C3
Mode Pencahayaan		Tekan agar secara otomatis menyesuaikan kecemerlangan gambar untuk memberikan performa kontras optimal.	87
Sinkronisasi Ulang		Mensinkronisasi proyektor ke sumber input secara otomatis.	C4

# INFORMASI LAINNYA

## Kode remote control IR 2



Tombol	Kode tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi
Daya		81	Daya hidup/mati
Beralih		3E	Beralih
Tampilan Kosong/Audio Tidak Aktif		8A	
Bekukan		8B	Bekukan
Mati		92	
Klik kiri mouse	L	CB	L
Klik kanan mouse	R	CC	R
Tombol pilihan empat arah		C6	Panah atas
		C8	Panah kiri
		C9	Panah kanan
		C7	Panah bawah
Masuk		C5	Masuk
		CA	Masuk

# INFORMASI LAINNYA

Tombol		Kode tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi
Halaman -		C2	Halaman -	Tekan untuk menggulir ke bawah.
Laser		N/A	Laser	Gunakan sebagai penunjuk laser.
Halaman +		C1	Halaman +	Tekan untuk menggulir ke atas.
Sudut		85	Keystone+	Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
		84	Keystone-	
Suara		8C	Volume +	Tekan untuk memperbesar/memperkecil volume suara.
		8F	Volume -	
Aspek Rasio / 1		98	/ 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "1".</li> </ul>
Menu/2		88	Menu/2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar untuk proyektor.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "2".</li> </ul>
3D/3		93	3D/3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk secara manual memilih mode 3D yang sesuai dengan konten 3D.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "3".</li> </ul>
HDMI / 4		86	HDMI/4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber HDMI.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "4".</li> </ul>
VGA / 5		D0	VGA/5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber VGA.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "5".</li> </ul>
Video/6		D1	Video/6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber video komposit.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "6".</li> </ul>
Pengguna1/7; Pengguna2/8; Pengguna3/9		D2	Pengguna 1/7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 46 untuk konfigurasi.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad numerik "7", "8", dan "9".</li> </ul>
		D3	Pengguna 2/8	
		D4	Pengguna 3/9	
Source		C3	Source	Tekan untuk memilih sinyal masukan.
Mode Pencahayaan / 0		96	/ 0	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan agar secara otomatis menyesuaikan kecermerlangan gambar untuk memberikan performa kontras optimal.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "0".</li> </ul>
Sinkronisasi Ulang		C4	Sinkronisasi Ulang	Tekan agar secara otomatis mensinkronisasi proyektor dengan sumber masukan.

# INFORMASI LAINNYA

## Mengatasi Masalah


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


### Masalah Gambar

- ❓ *Tidak ada gambar di Layar.*
  - Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian "Instalasi".
  - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
  - Periksa apakah Lampu Proyektor sudah terpasang dengan benar. Lihat bagian "Mengganti Lampu".
  - Pastikan bahwa fitur "Matikan AV" tidak dihidupkan.
  
- ❓ *Gambar tidak fokus*
  - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor.
  - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 61-62).
  
- ❓ *Gambar menjadi terbentang saat menampilkan DVD 16:9*
  - Bila anda memutar DVD anamorfik 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 kecil.*
  - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
  - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Tampilan → Aspek Rasio". Coba pengaturan lain.
  
- ❓ *Gambar memiliki sisi miring:*
  - Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
  - Gunakan "Tampilan → Sudut" dari OSD untuk membuat penyesuaian.
  
- ❓ *Gambar ditampilkan terbalik*
  - Pilih "PENGATURAN → Proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.
  
- ❓ *Gambar berbayang*
  - Tekan tombol "3D" dan alihkan ke "Otomatis" agar gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.





# INFORMASI LAINNYA

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


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

## Masalah Lainnya

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

-  *Lampu terbakar sehingga timbul suara meledak*
- Saat masa pakai lampu berakhir, lampu akan terbakar dan mengeluarkan suara ledakan yang keras. Jika ini terjadi, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 56-57.

## Masalah Remote Control

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

# INFORMASI LAINNYA





## Indikator Peringatan

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

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

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

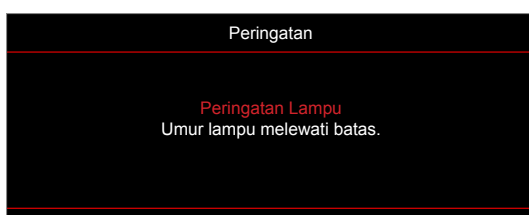
## Pesan Lampu LED

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

- Mati:

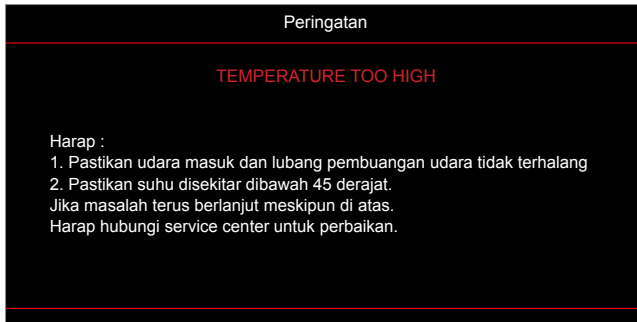


- Peringatan lampu:

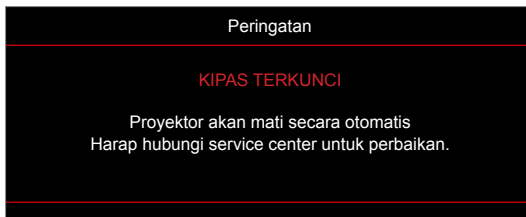


# INFORMASI LAINNYA

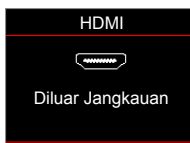
- Peringatan suhu:



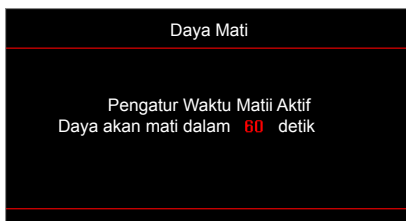
- Gangguan kipas:



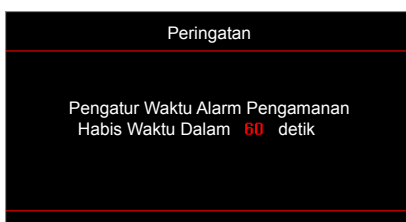
- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



# INFORMASI LAINNYA

## Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi asli	XGA / WXGA
Resolusi maksimum	1024x768 / 1280x800
Lensa	Fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	<ul style="list-style-type: none"><li>Bisa disesuaikan dari 31,9" hingga 303,09" (kisaran Fokus Mekanis) (Diagonal) untuk XGA</li><li>Bisa disesuaikan dari 35,64" hingga 302,98" (kisaran Fokus Mekanis) (Diagonal) untuk WXGA</li></ul>
Jarak proyeksi	<ul style="list-style-type: none"><li>0,4~3,8m untuk XGA</li><li>0,4~3,4m untuk WXGA</li></ul>

Listrik	Deskripsi
Masukan	<ul style="list-style-type: none"><li>HDMI 1.4a</li><li>USB2.0 USB-A untuk 5V PWR 1,5A</li><li>VGA IN</li><li>Video</li><li>Audio In 3,5mm</li><li>RS232C male (D-SUB 9 pin)</li><li>MHL 2.1*</li><li>Mik-in*</li></ul> <p><b>Catatan:</b> (*) Konektor ini hanya tersedia untuk model Tipe 2 (12 I/O).</p>
Keluaran	<ul style="list-style-type: none"><li>Audio Out 3,5mm</li><li>Output VGA</li></ul>
Control	<ul style="list-style-type: none"><li>USB tipe A untuk mouse / layanan</li><li>RJ-45 (mendukung kontrol web)*</li></ul> <p><b>Catatan:</b> (*) Konektor ini hanya tersedia untuk model Tipe 2 (12 I/O).</p>
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	<ul style="list-style-type: none"><li>Kecepatan pindai horizontal: 15,375 ~ 91,146 KHz</li><li>Kecepatan pindai vertikal: 50 ~ 85 Hz (120Hz untuk fitur 3D proyektor)</li></ul>
Speaker internal	Ya, 10 W
Persyaratan daya	100 - 240V AC 50/60Hz
Arus input	2,8-1,0 A
Pemakaian daya	Pencahayaan: <ul style="list-style-type: none"><li>- Normal 230W MAX 253W @ 110VAC</li><li>- Normal 225W MAX 248W @ 220VAC</li></ul> Eco: <ul style="list-style-type: none"><li>- Normal 190W MAX 209W @ 110VAC</li><li>- Normal 187W MAX 206W @ 220VAC</li></ul>

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Plafon - Atas, Belakang - Atas
Dimensi	- 316 mm (W) x 243,5 mm (D) x 98 mm (H) (tanpa kaki) - 316 mm (W) x 243,5 mm (D) x 108,5 mm (H) (dengan kaki)
Berat	2,9 ± 0,5kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian dalam 5 ~ 40°C , 10% hingga 85% kelembapan (non-kondensasi)

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




# INFORMASI LAINNYA

## Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.




### Amerika Serikat

47697 Westinghouse Drive,  
Fremont, CA 94539, USA  
www.optomausa.com

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




### Kanada

47697 Westinghouse Drive,  
Fremont, CA 94539, USA  
www.optomausa.com

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

### Amerika Latin

47697 Westinghouse Drive,  
Fremont, CA 94539, 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:36.7DR01G001-A