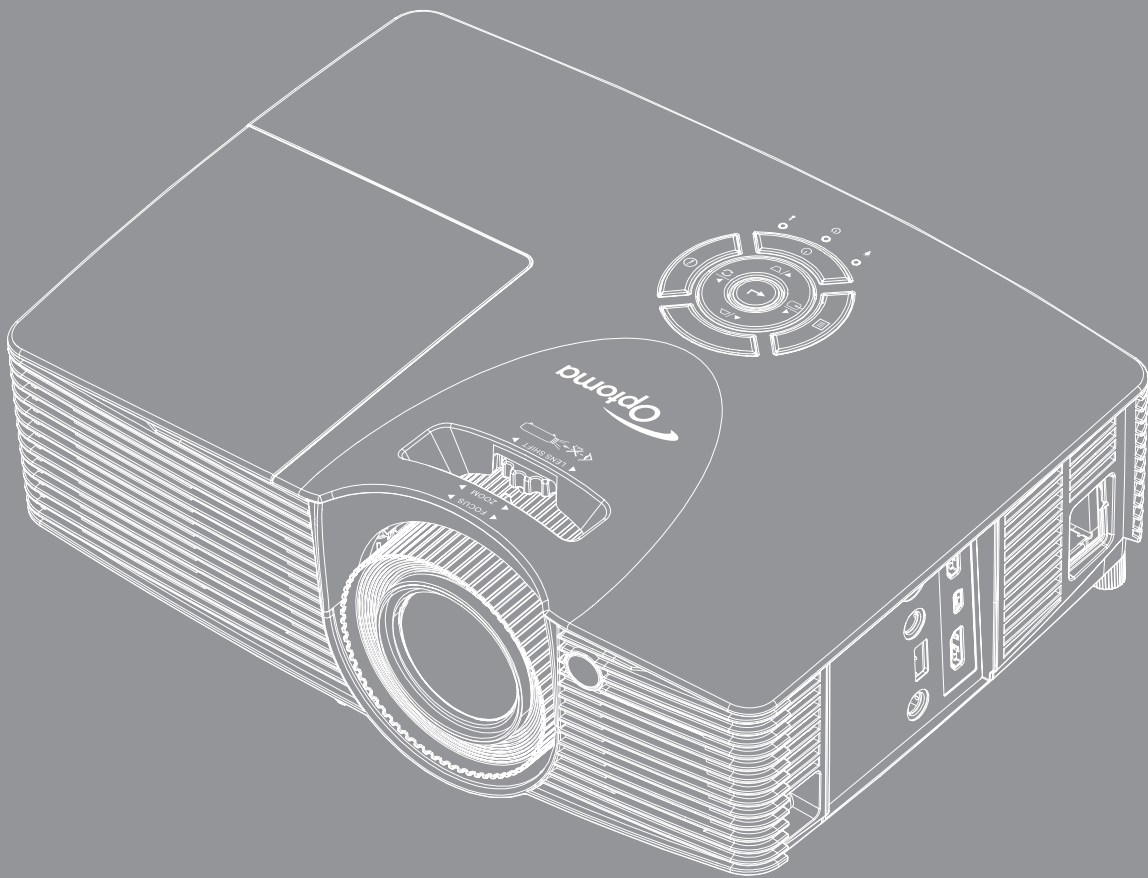


# Proyektor<sup>®</sup> DLP



# DAFTAR ISI

<b>KESELAMATAN .....</b>	<b>4</b>
<i>Petunjuk Keselamatan Penting .....</i>	<i>4</i>
<i>Informasi Keselamatan 3D .....</i>	<i>5</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum .....</i>	<i>6</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>FCC .....</i>	<i>7</i>
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE.....</i>	<i>7</i>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>8</b>
<i>Ikhtisar Paket.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Standar .....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Tambahan.....</i>	<i>8</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>9</i>
<i>Sambungan .....</i>	<i>10</i>
<i>Keypad .....</i>	<i>11</i>
<i>Remote control.....</i>	<i>12</i>
<b>PERSIAPAN DAN PEMASANGAN .....</b>	<b>13</b>
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>13</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor .....</i>	<i>15</i>
<i>Mengatur Proyeksi Gambar.....</i>	<i>16</i>
<i>Persiapan remote .....</i>	<i>17</i>
<b>MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....</b>	<b>19</b>
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor .....</i>	<i>19</i>
<i>Memilih sumber input .....</i>	<i>20</i>
<i>Fitur dan navigasi menu .....</i>	<i>21</i>
<i>Pohon Menu OSD .....</i>	<i>22</i>
<i>Menampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>29</i>
<i>Menampilkan menu Game Canggih.....</i>	<i>31</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>32</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>32</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi .....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran .....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu sudut .....</i>	<i>33</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>34</i>
<i>Menu volume audio .....</i>	<i>34</i>

<i>Konfigurasi menu proyeksi</i> .....	34
<i>Mengkonfigurasi menu pengaturan lampu</i> .....	34
<i>Konfigurasi menu pengaturan filter</i> .....	34
<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i> .....	35
<i>Konfigurasi menu keamanan</i> .....	35
<i>Konfigurasi menu pengaturan link HDMI</i> .....	36
<i>Konfigurasi menu tes corak</i> .....	36
<i>Konfigurasi menu pengaturan remote control</i> .....	36
<i>Konfigurasi menu pemacu 12V</i> .....	37
<i>Konfigurasi menu pilihan</i> .....	37
<i>Mengkonfigurasi atur ulang menu OSD</i> .....	38
<i>Mengkonfigurasi atur ulang ke menu default</i> .....	38
<i>Menu info</i> .....	38
<i>Pengaturan 3D</i> .....	39



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

<i>Mengganti lampu</i> .....	40
<i>Mengganti lampu (lanjutan)</i> .....	41

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

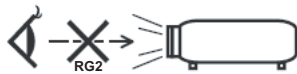
<i>Resolusi kompatibel</i> .....	43
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i> .....	44
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i> .....	46
<i>Kode remote IR</i> .....	47
<i>Menggunakan tombol Informasi</i> .....	49
<i>Mengatasi Masalah</i> .....	50
<i>Indikator Peringatan</i> .....	51
<i>Spesifikasi</i> .....	54
<i>Kantor Optoma Global</i> .....	55

# KESELAMATAN

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

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

## Petunjuk Keselamatan Penting



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

- Jangan halangi cahaya dari lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Lampu akan membuat objek tersebut panas dan mungkin meleleh, sehingga mengakibatkan luka bakar atau kebakaran.
- Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
- Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
- Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.
- Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
- Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
- Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk yang dijelaskan pada halaman 40-41.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Atur ulang fungsi "Seting Ulang Lampu" dari menu Pengaturan Konfigurasi Lampu pada layar setelah mengganti modul lampu (baca halaman 34).
- 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:** Saat masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak akan kembali hidup hingga modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 40-41.

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

## Informasi Keselamatan 3D

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

### Peringatan

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

### Peringatan Epilepsi Fotosensitif dan Risiko Kesehatan Lainnya

- Beberapa pengguna mungkin mengalami serangan epilepsi atau stroke saat melihat gambar berkedip tertentu atau lampu yang terkandung dalam gambar Proyektor maupun video game. Jika Anda menderita, atau memiliki riwayat epilepsi atau stroke di keluarga Anda, konsultasikan ke dokter sebelum menggunakan fungsi 3D.

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

## Hak cipta

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

© Hak cipta 2017

## Pelepasan tanggung jawab hukum

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

## Pengenalan Hak Cipta

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

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

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

DARBEE adalah merek dagang dari Darbee Products, Inc.

MHL, Mobile High-Definition Link, dan Logo MHL adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar milik 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.

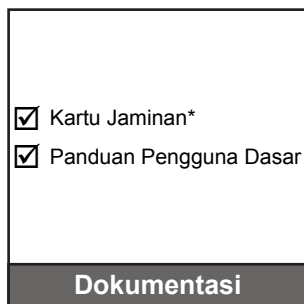
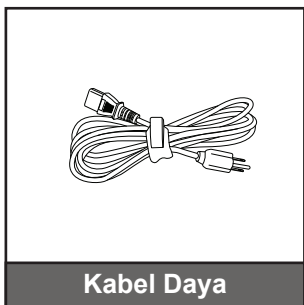
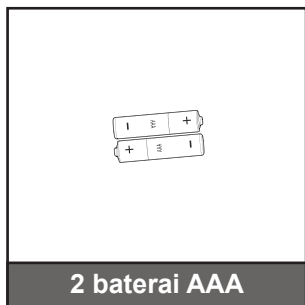
# PENDAHULUAN

## 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.

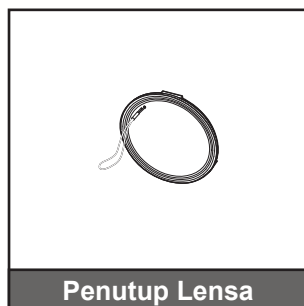
Kartu jaminan hanya diberikan di beberapa kawasan tertentu. Untuk informasi rinci, hubungi dealer Anda.

## Aksesoris Standar



**Catatan:** \*Untuk informasi jaminan Eropa, kunjungi [www.optomaeurope.com](http://www.optomaeurope.com).

## Aksesoris Tambahan

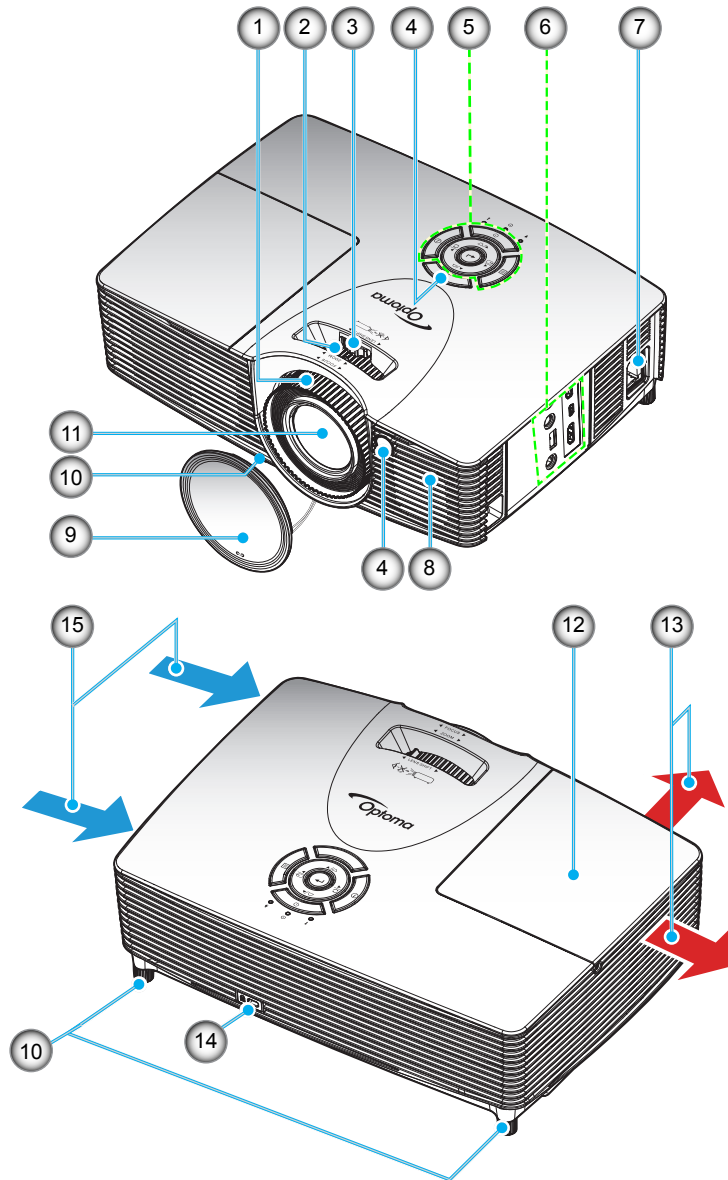


**Catatan:** Aksesoris opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.



# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Produk



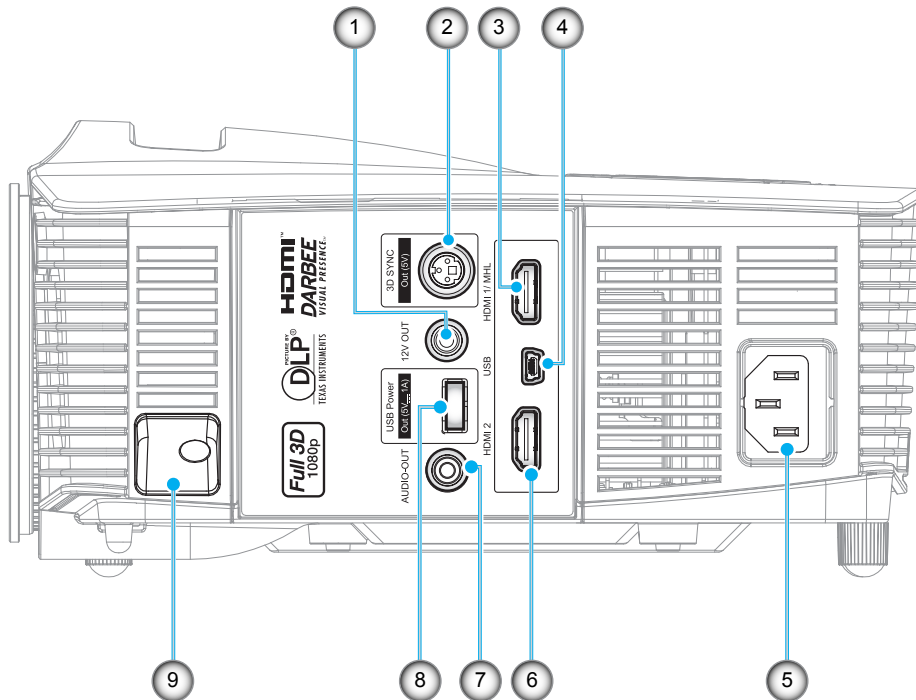
### Catatan:

- Jangan halangi ventilasi keluar/masuk udara pada proyektor.
- Berikan jarak minimum 20 cm antara label “saluran masuk” dan “saluran keluar”.

No.	Item	No.	Item
1.	Cincin Fokus	9	Penutup Lensa
2.	Cincin Perbesaran	10.	Kaki Pengatur Kemiringan
3.	Cincin Penggeseran Lensa	11.	Lensa
4.	Unit Penerima IR	12.	Penutup Lampu
5.	Keypad	13.	Ventilasi (saluran keluar)
6.	Masukan/Keluaran	14.	Port Kunci Kensington™
7.	Soket Daya	15.	Ventilasi (saluran masuk)
8.	Speaker		

# PENDAHULUAN

## Sambungan

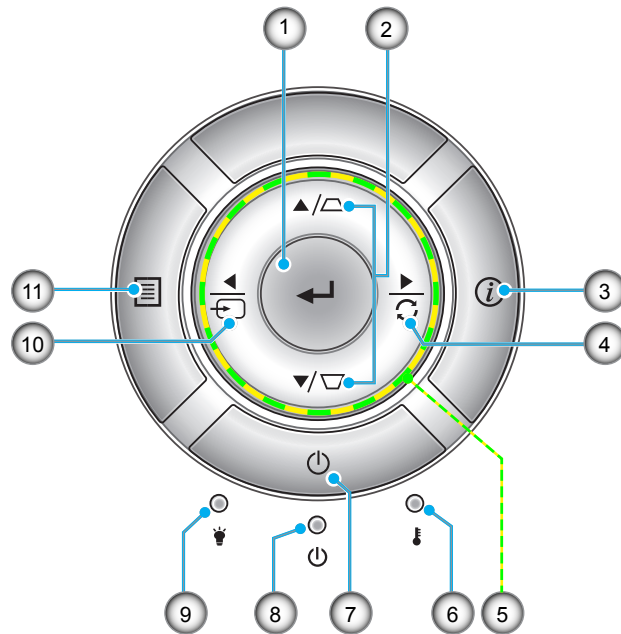


**Catatan:** Mouse jarak jauh memerlukan remote kontrol khusus.

No.	Item	No.	Item
1.	Konektor OUTPUT 12V	6.	Soket HDMI 2
2.	Konektor OUTPUT SINKRONISASI 3D (5V)	7.	Konektor AUDIO-OUT
3.	Soket HDMI 1/MHL	8.	Soket Daya Keluar (5V=1A)
4.	Soket MOUSE/SERVIS	9.	Panel Pengaman
5.	Soket Daya		

# PENDAHULUAN

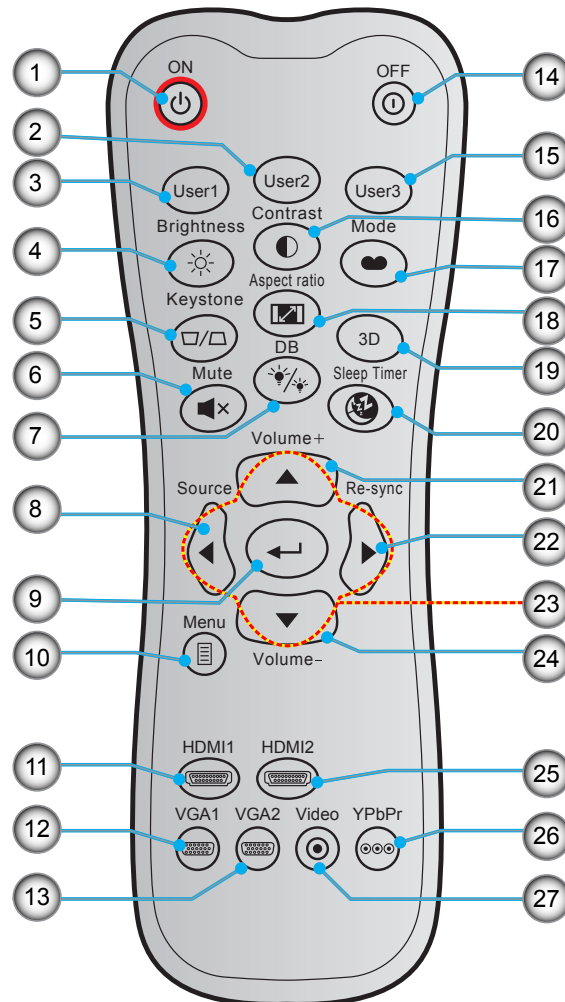
## Keypad



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

# PENDAHULUAN

## Remote control



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

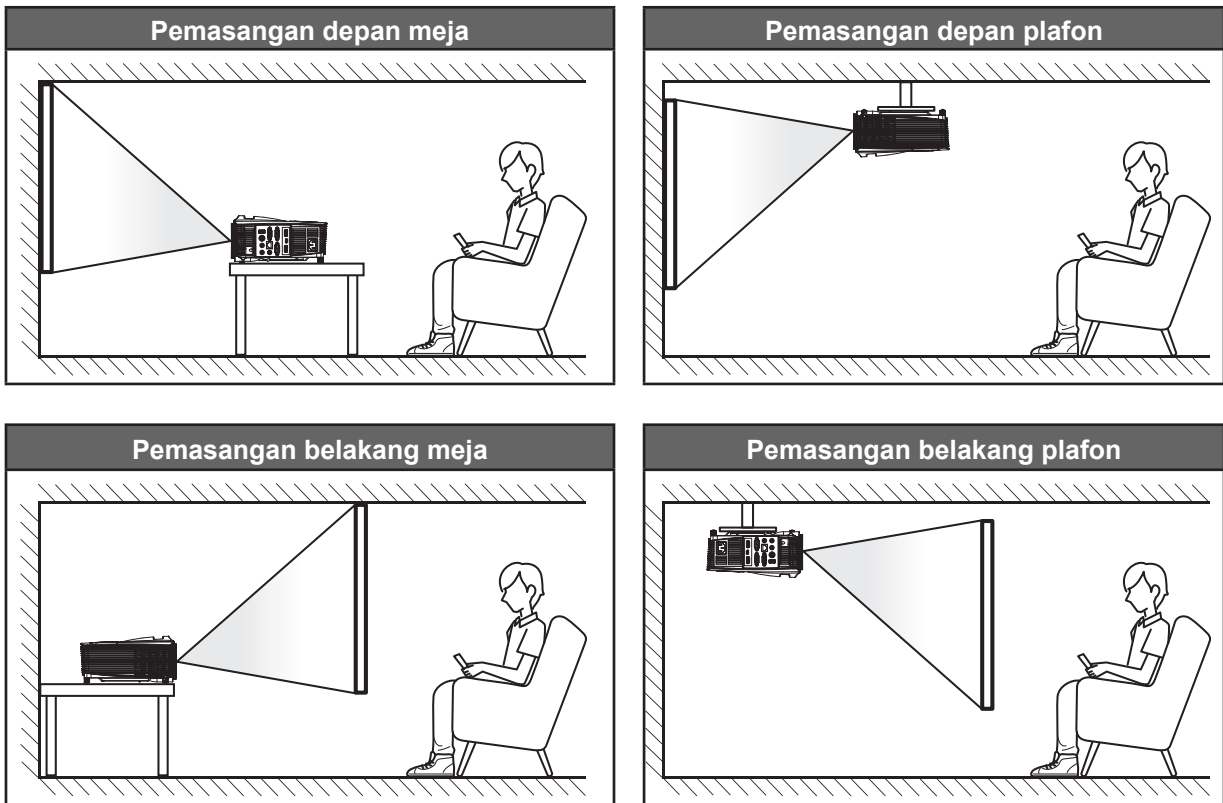
**Catatan:** Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur ini.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Memasang proyektor

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

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



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

- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 44-45.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 44-45.

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

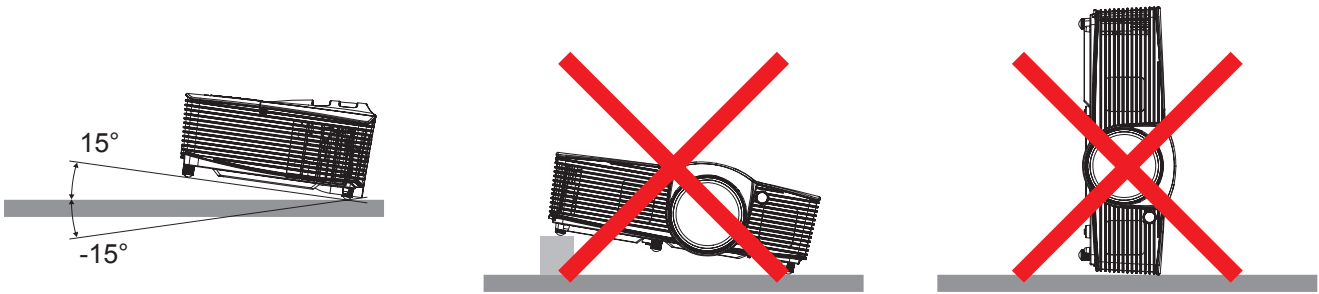
### **PENTING!**

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

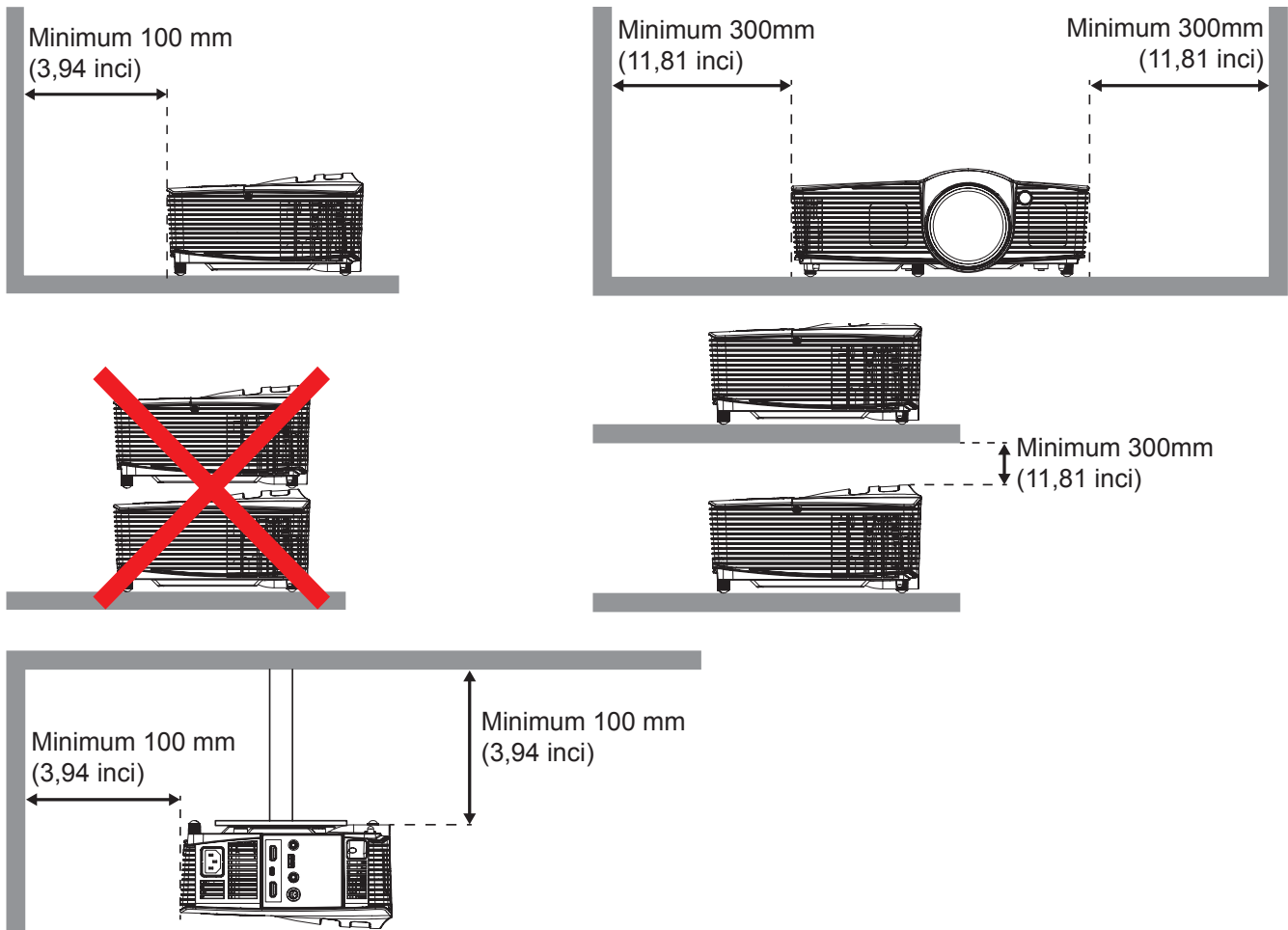
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Informasi pemasangan proyektor

- Letakkan proyektor pada posisi horizontal.  
**Sudut kemiringan proyektor tidak boleh melebihi 15 derajat.** Proyektor tidak boleh dipasang selain di atas meja dan plafon, jika tidak, masa pakai lampu dapat berkurang secara signifikan, dan dapat mengakibatkan **kerusakan tidak terduga lainnya.**



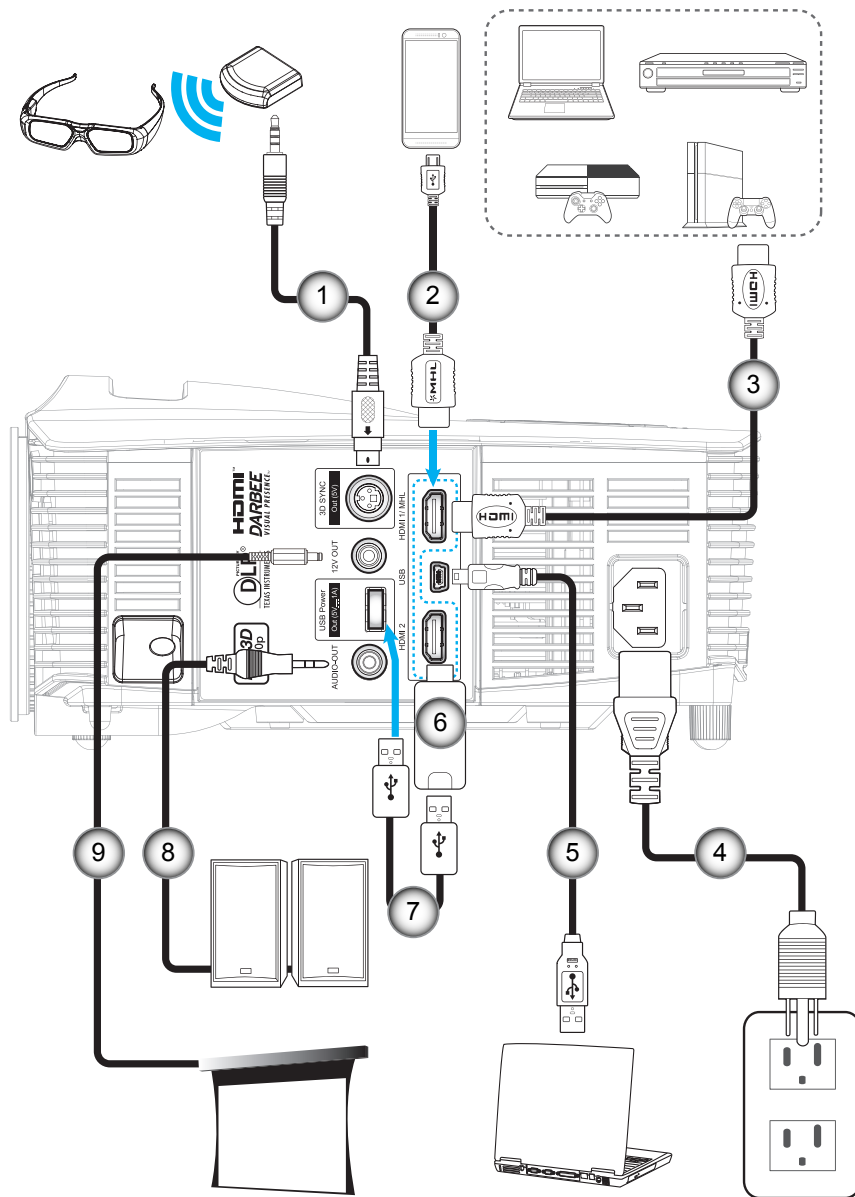
- Berikan setidaknya ruang 30cm di sekitar ventilasi keluar.



- Pastikan ventilasi masuk tidak mendaur ulang udara panas dari ventilasi keluar.
- Saat mengoperasikan proyektor dalam ruang sempit, pastikan suhu udara di sekitar dalam enklosur tidak melebihi suhu operasional saat proyektor digunakan, serta ventilasi udara masuk dan keluar tidak terhalang.
- Semua enklosur harus melewati evaluasi panas resmi untuk memastikan bahwa proyektor tidak mendaur ulang udara keluar, karena hal ini dapat mengakibatkan perangkat mati, meskipun suhu enklosur berada dalam rentang suhu operasional yang disetujui.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Menyambungkan sumber ke proyektor



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

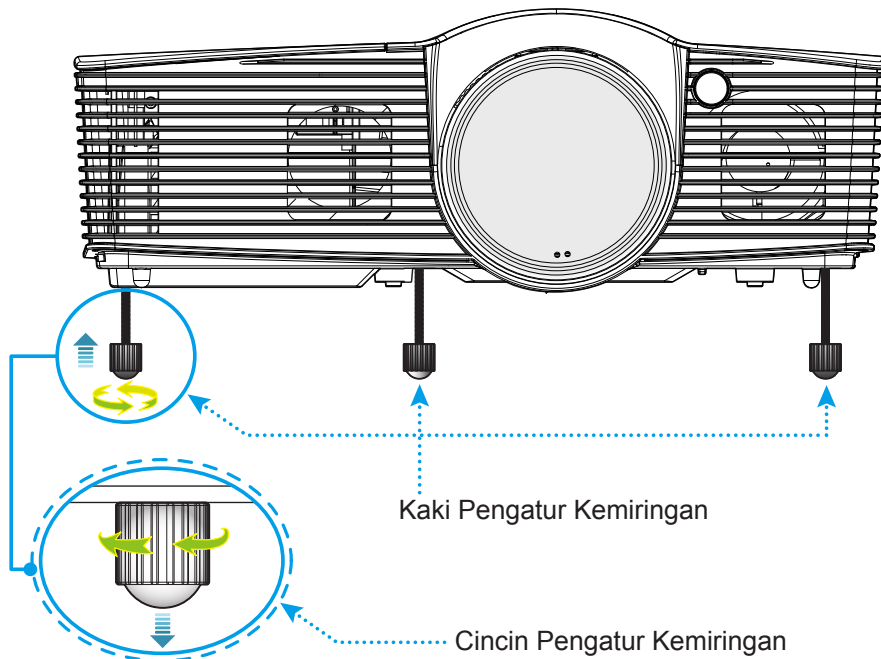
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Mengatur Proyeksi Gambar

### Tinggi gambar

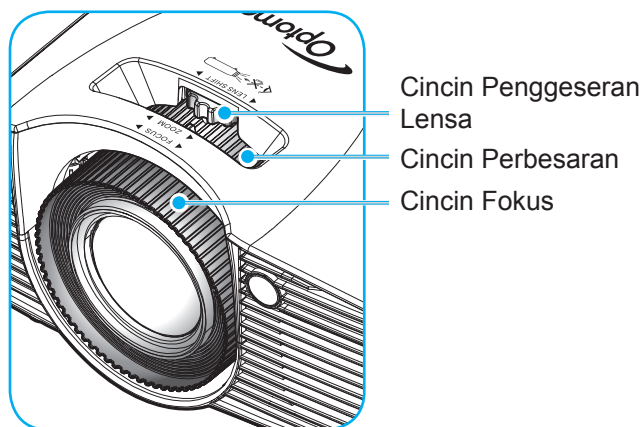
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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



### Zoom, fokus, dan pergeseran lensa

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



**Catatan:** Proyektor akan fokus pada jarak 1,3m hingga 9,4m.



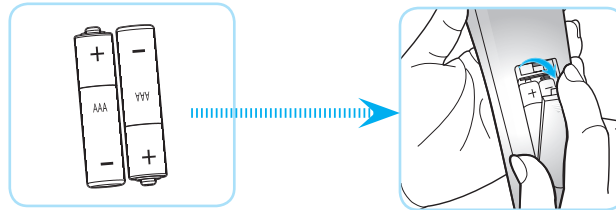
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Persiapan remote

### Memasang/mengganti baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

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



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

### PERHATIAN

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

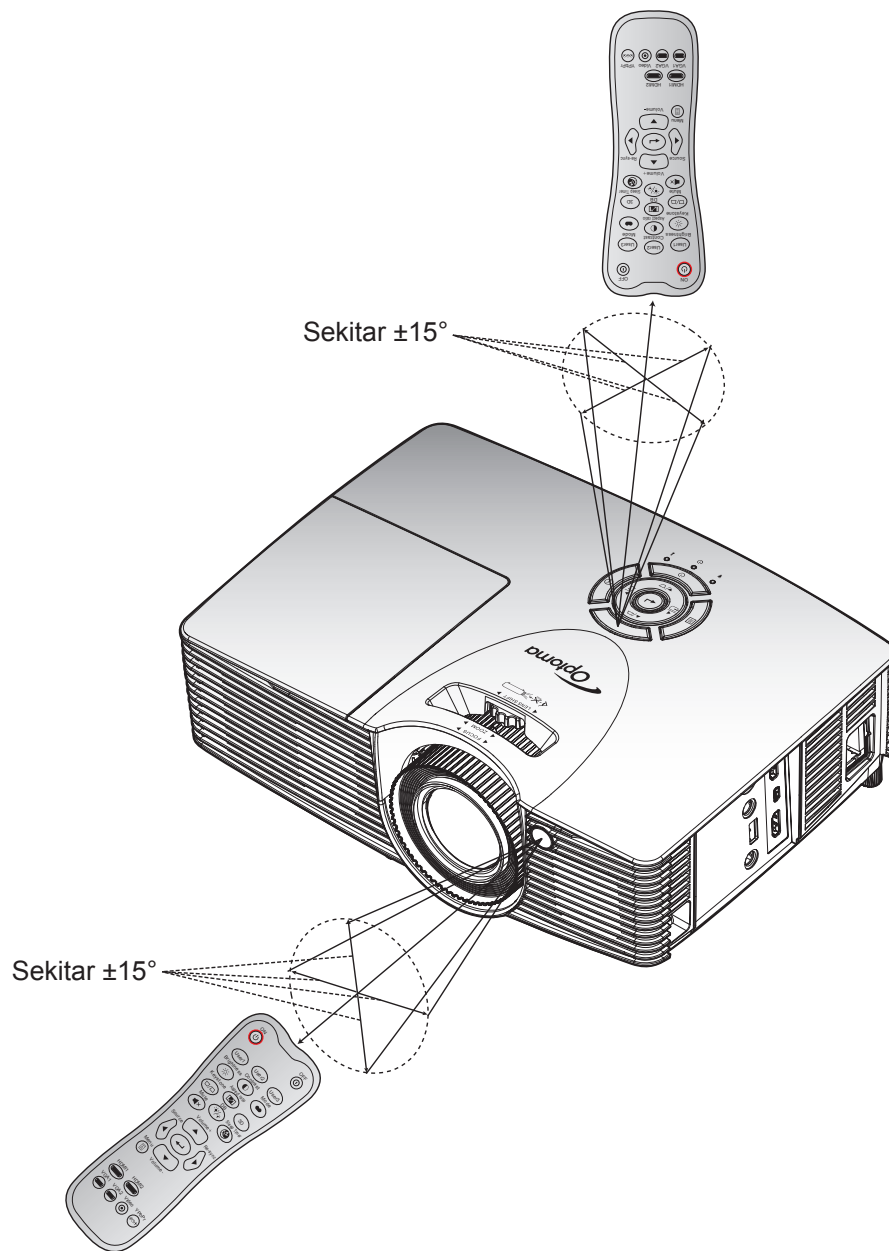
- Jangan gunakan jenis baterai yang berbeda secara bersamaan. Jenis baterai yang berbeda memiliki karakteristik yang tidak sama.
- Jangan gunakan baterai lama dan yang baru secara bersamaan. Menggunakan baterai lama dan baru secara bersamaan dapat memperpendek masa pakai baterai baru atau menyebabkan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

### Jarak efektif

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di sisi atas dan depan proyektor. Pastikan Anda memegang remote control pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR bagian atas dan depan proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor harus tidak melebihi 7 meter (~ 23 kaki).

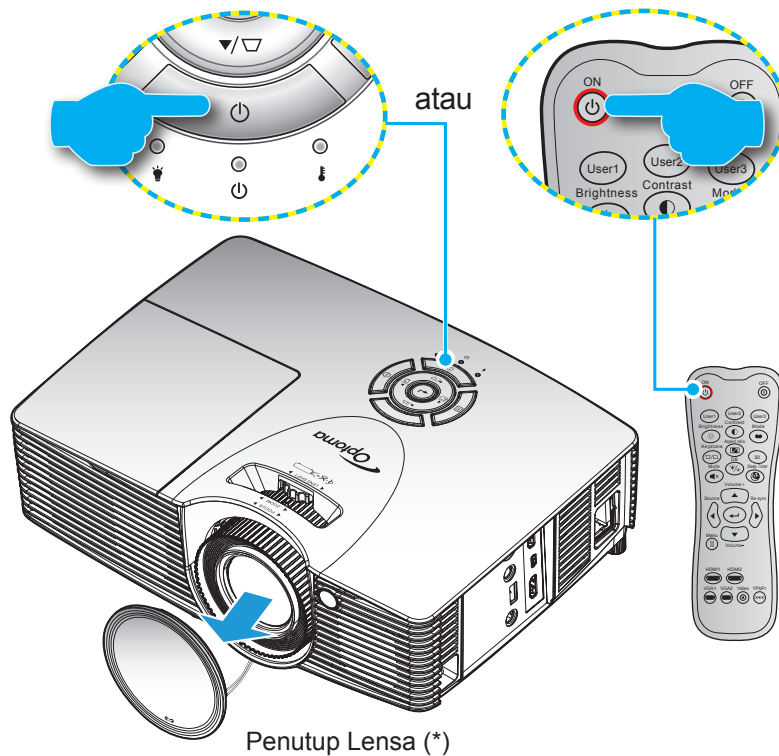
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang dapat menghambat sinar inframerah.
- Pastikan pemancar IR remote control tidak terkena sinar matahari atau lampu floresen secara langsung.
- Pastikan jarak pengendali jarak jauh ke lampu floresen lebih dari 2 m agar pengendali jarak jauh dapat berfungsi baik.
- Jika jarak remote control terlalu dekat dengan lampu floresen Jenis Inverter, maka fungsi remote control mungkin tidak akan efektif seiring waktu.
- Jika jarak remote control dan proyektor terlalu dekat, maka remote control mungkin tidak dapat berfungsi.
- Bila Anda mengarahkan ke layar, jarak efektif kurang dari 5 m antara remote control ke layar dan merefleksikan cahaya IR kembali ke proyektor. Namun, jarak efektif dapat berubah sesuai layar.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menghidupkan/mematikan proyektor



### Tombol Hidup

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

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

### Matikan Power

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



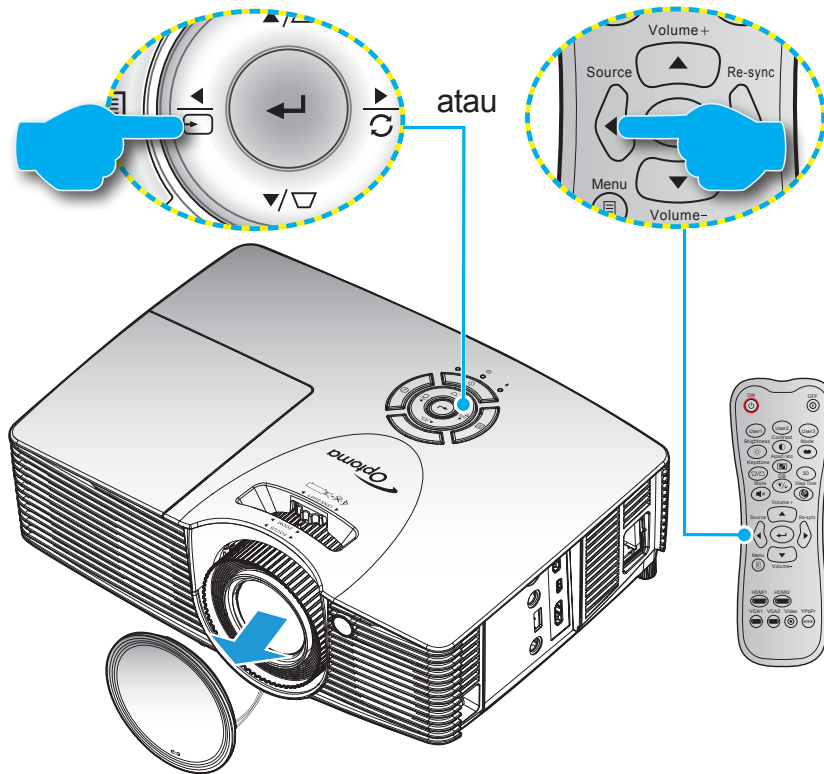
3. Tekan "⏻" kembali untuk mengkonfirmasikannya, atau pesan akan menghilang setelah beberapa saat (10 detik secara default). Saat menekan tombol "⏻" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan, lalu LED Hidup/Siaga akan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

**Catatan:** Sebaiknya segera hidupkan proyektor, setelah 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 tersambung pada keypad proyektor atau remote control untuk memilih input yang diinginkan.

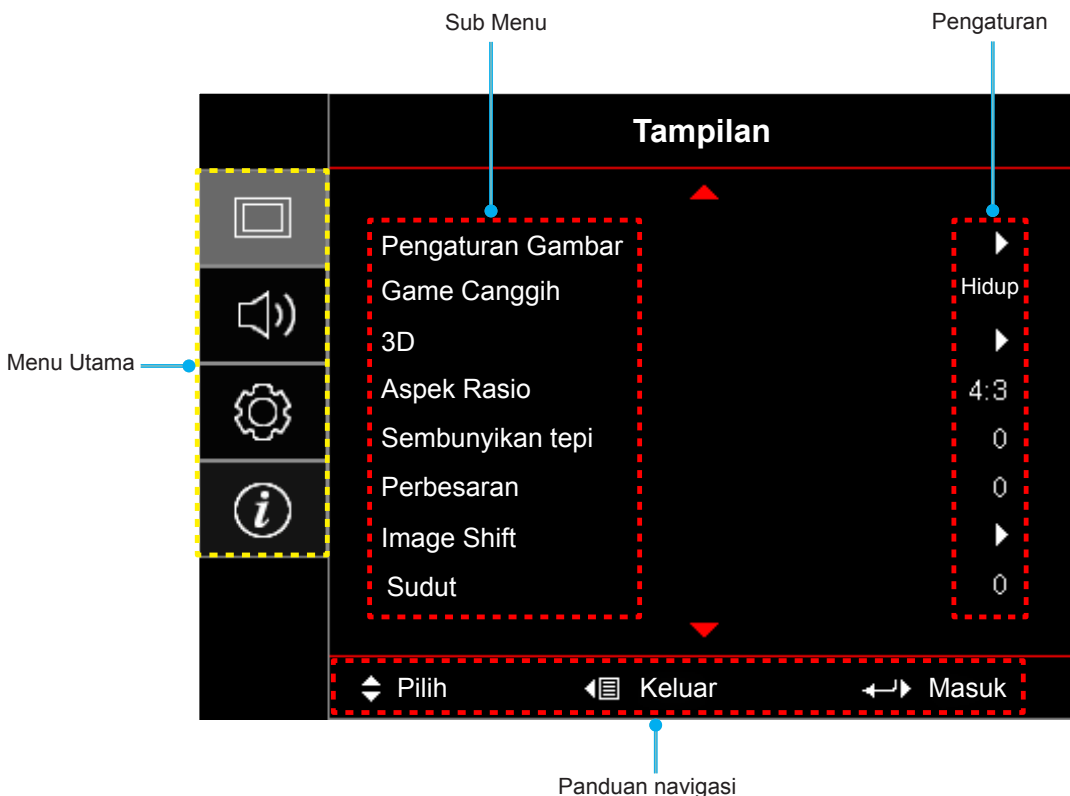


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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 tombol  pada keypad proyektor atau tombol "Menu" pada remote control.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol  atau  untuk memilih item apapun dalam menu utama. Saat membuat pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol /  pada keypad proyektor atau "Enter" pada remote control untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol  atau  untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol /  pada keypad proyektor atau tombol "Enter" pada remote control untuk melihat pengaturan lainnya. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol  atau  .
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan tombol /  pada keypad proyektor atau tombol "Enter" pada remote control untuk mengkonfirmasi, dan layar akan kembali ke menu utama.
6. Untuk keluar, tekan tombol  pada keypad proyektor atau tombol "Menu" pada remote control. Menu OSD akan tertutup dan proyektor akan secara otomatis menyimpan pengaturan baru.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR













## Pohon Menu OSD

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Warna Matching	Warna	R [Default]
					G
					B
					C
					Y
					M
					W
				Corak Warna atau R	-50~50 [Awal: 0]
				Saturasi Warna atau G	-50~50 [Awal: 0]
				Penguatan atau B	-50~50 [Awal: 0]
			Seting Ulang	Batalakan [Awal]	
				Ya	
			Keluar		
			Penguatan / Bias RGB	Penguatan Warna Merah	-50~50
				Penguatan Warna Hijau	-50~50
		Penguatan Warna Biru		-50~50	
		Bias Warna Merah		-50~50	
		Bias Warna Hijau		-50~50	
		Bias Warna Biru		-50~50	
		Seting Ulang		Batalakan [Awal]	
				Ya	
		Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
				(0~255)	
				(16~235)	
		Hitam Dinamis		Mati	
				Hidup	
		Mode Pencahayaan [Basis Lampu - Video]		Pencahayaan	
				Eco.	
		Darbee	Mode		Definisi Tinggi
					Game
					Pop Penuh
					Mati
			Tingkat	0%~120%	
			Mode Demo		Mati [Awal]
					Layar Terpisah
				Layar Geser	
		Seting Ulang			
		Game Canggih		Mati	
				Hidup	
		3D	Mode 3D		Mati [Awal]
	DLP-Link				
	VESA				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	3D	3D → 2D			3D [Awal]	
					L	
					R	
		Format 3D				Otomatis [Awal]
						SBS
						Top and Bottom
						Frame Sequential
		3D Sync. Invert				Hidup
						Mati [Awal]
		Aspek Rasio				4:3
					16:9	
					LBX [kecuali model SVGA / XGA]	
					Sangat Lebar [Video]	
					Asal	
					Otomatis	
	Sembunyikan tepi				0~10 [Default: 0]	
	Perbesaran				-5~25 [Awal: 0]	
	Image shift	H: 0; V: -50				[Awal: H: 0; V: 0]
		H: -50; V: 0				
		H: 50; V: 0				
H: 0; V: 50						
H: -50; V: 0						
H: 0; V: -50						
H: 50; V: 0						
H: 0; V: 50						
Sudut				-40~40 [Default: 0]		
Audio	Mati				Mati [Awal]	
					Hidup	
	Suara				0-10 [Awal: 5]	
PENGATURAN	Proyeksi				Front  [Awal]	
					Rear 	
					Langit-langit atas 	
					Belakang atas 	
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati
						Hidup [Awal]
		Seting Ulang Lampu				Batalikan [Awal]
					Ya	



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Pengaturan Filter	Filter Usage Hours			(hanya baca)		
		Filter Tambahan Terpasang			Ya		
					Tidak		
		Filter Reminder				Mati	
						300hr	
						500hr [Awal]	
						800hr	
		Filter Reset				1000hr	
					Batalkan [Awal]		
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Sinyal Daya Menyala*				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Mematikan Otomatis (mnt)				0~180 (5 menit bertahap) [Awal: 20]	
						0~990 (penambahan 30 menit) [Default: 0]	
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)	Always On				Ya
							Tidak [Awal]
		cepat pemulihan				Mati [Awal]	
						Hidup	
	USB Power				Mati [Awal]		
					Hidup		
					Otomatis		
	Keamanan	Keamanan				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Pengaturan Waktu Pengaman	Bulan				
			Hari				
	Jam						
	Ganti Password						
	HDMI Link Settings	HDMI Link				Mati	
						Hidup	
		Inclusive TV				Tidak	
						Ya	
Power On Link*					Mutual		
					PJ -> Device		
Power Off Link				Device -> PJ			
				Mati			
				Hidup			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Tes Corak	Tes Corak			Kisi Hijau	
					Kisi Magenta	
					Kisi Putih	
					Putih	
					Mati	
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR				Hidup
						Mati
		Pengguna1				HDMI 2
						Tes Corak
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur
						Warna Matching
						Temperatur Warna
						Gamma
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Perbesaran
						Bekukan
						MHL
						Darbee [Awal]
				Pengguna2		
						Tes Corak
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur
						Warna Matching
						Temperatur Warna
						Gamma
						Mengunci Sumber
			Proyeksi			
			Pengaturan Lampu			
			Perbesaran			
		Bekukan				
		MHL				
		Darbee				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Pengguna3			HDMI 2	
					Tes Corak	
					Kecemerlangan	
					Kontras	
					Timer tidur [Awal]	
					Warna Matching	
					Temperatur Warna	
					Gamma	
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
					Bekukan	
					MHL	
			Darbee			
		12V Trigger				Hidup
						Mati
		Options	Bahasa			English [Awal]
						Deutsch
						Français
						Italiano
						Español
						Português
						Polski
						Nederlands
						Svenska
						Norsk/Dansk
						Suomi
						ελληνικά
						繁體中文
						简体中文
						日本語
						<b>한국어</b>
						Русский
						Magyar
						Čeština
						عربي
					ไทย	
					Türkçe	
					فارسی	
			Tiếng Việt			
			Bahasa Indonesia			
			Română			
			Slovenčina			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
PENGATURAN	Options	Menu Settings	Lokasi Menu		Kiri Atas 
					Kanan Atas 
					Tengah  [Default]
					Kiri Bawah 
					Kanan Bawah 
			Menu Pengukur Waktu		Mati
					5 detik
					10 detik [Awal]
			Sumber Otomatis		Mati [Awal]
			Sumber Masukan		Hidup
				HDMI2	
		Masukkan Nama	HDMI2		HDMI1/MHL
					Awal [Awal]
			HDMI1/MHL		Lain-lain
					Awal [Awal]
		Ketinggian		Lain-lain	
				Mati [Awal]	
		Display Mode Lock		Hidup	
				Mati [Awal]	
		Mengunci Tombol		Hidup	
				Mati [Awal]	
		Meyembungkan Informasi		Hidup	
				Mati [Awal]	
		Logo		Awal [Awal]	
				Netral	
		Penangkap Logo		Batalan [Awal]	
				Ya	
		Warna Latar Belakang		Nihil [Awal]	
				Biru	
				Merah	
				Hijau	
				Kelabu	
	Logo				
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	
Informasi	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Source					
	Resolusi				00x00	
	Refresh Rate				0,00Hz	
	Mode Tampilan					
	Umur Lampu	Pencahayaan			0 hr	
		Eco.			0 hr	
		Dynamic			0 hr	
		Total				
	Jam Filter					
	Mode Pencahayaan					
	Versi FW	Sistem				
		MCU				

## Catatan:

- Saat Anda melakukan perubahan pada fungsi "Fungsi IR", "Proyeksi", atau "Mengunci Tombol", maka pesan konfirmasi akan muncul di layar. Pilih "Ya" untuk menyimpan pengaturan.
- Setiap mode tampilan dapat disesuaikan dan dapat menyimpan nilai.
- \*Fitur opsional akan tergantung pada model dan wilayah.

## Menampilkan menu pengaturan gambar

### Mode Tampilan (hanya mode video)

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

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

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

### Wall Color (hanya mode data)

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.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

## Kontras

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

## Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

## Warna

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

## Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

## Gamma

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

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

## Pengaturan Warna

Konfigurasi pengaturan warna.

- **BrilliantColor™:** Item yang dapat diatur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk memberikan kecermerlangan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup.
- **Temperatur Warna (hanya mode data):** Pilih temperatur warna dari Hangat, Standar, Sejuk, atau Dingin.
- **Warna Matching:** Ubah Corak Warna, Saturasi Warna, dan Penguatan dalam pengaturan warna gambar bila menggunakan Warna merah (R), hijau (G), hitam (B), biru muda (C), kuning (Y), magenta (M).
  - Warna: Sesuaikan tingkat warna merah (R), hijau (G), hitam (B), biru muda (C), kuning (Y), dan magenta (M) pada gambar.
  - Corak Warna: Sesuaikan keseimbangan warna merah dan hijau bila menggunakan Warna merah, hijau, biru, biru muda, kuning, dan magenta.
  - Saturasi Warna: Sesuaikan saturasi warna gambar bila menggunakan Warna merah, hijau, biru, biru muda, kuning, dan magenta.
  - Penguatan: Sesuaikan kecermerlangan gambar bila menggunakan Warna merah, hijau, biru, biru muda, kuning, dan magenta.
  - Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
  - Keluar: Keluar menu "Warna Matching".
- **Warna Matching:** Ubah Merah, Hijau, dan Biru dalam pengaturan warna gambar bila menggunakan Warna putih (W).
  - Warna: Sesuaikan tingkat warna merah (R), hijau (G), biru (B) pada gambar.
  - R (Merah): Menyesuaikan penguatan warna merah bila menggunakan Warna putih.
  - G (Hijau): Menyesuaikan penguatan warna hijau bila menggunakan Warna putih.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- B (Biru): Menyesuaikan penguatan warna biru bila menggunakan Warna putih.
- Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
- Keluar: Keluar menu "Warna Matching".
- **Penguatan / Bias RGB:** Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecermerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
  - Seting Ulang: Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
  - Keluar: Keluar menu "Penguatan / Bias RGB".
- **Ruang Warna (hanya masukan HDMI):** Memilih jenis matriks warna yang sesuai dari pilihan berikut: Otomatis, (0-255), dan (16-235).

## Hitam Dinamis

Hitam Dinamis memungkinkan proyektor mengoptimalkan kecerahan tampilan secara otomatis saat adegan film gelap/terang agar ditampilkan lebih rinci.

## Mode Pencahayaan (video berbasis lampu)

Menyesuaikan pengaturan mode kecermerlangan untuk proyektor berbasis lampu.

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

## Darbee

Gunakan mode ini untuk memproyeksikan kualitas video yang ditingkatkan dari sumber video HDMI.

- **Mode:** Pilih mode DARBEE yang diinginkan di antara pilihan berikut:
  - Definisi Tinggi: Bentuk algoritme yang tidak agresif. Sesuai untuk konten berkualitas tinggi seperti video Blu-ray.
  - Game: Bentuk algoritme yang sedikit agresif. Sesuai untuk konten yang dibuat di komputer.
  - Pop Penuh: Bentuk algoritme yang paling agresif. Paling sesuai untuk sumber video resolusi rendah atau kualitas rendah agar dapat meningkatkan kualitas video
  - Mati: Alihkan ke mode DARBEE.
- **Tingkat:** Setelah memilih mode DEARBEE yang Anda inginkan, gunakan pengaturan ini untuk menyesuaikan nilai mode.
- **Mode Demo:** Dapat digunakan untuk memeriksa perbedaan antara gambar asli dan gambar DARBEE. Pilih tampilan layar yang Anda inginkan untuk mode Demo:
  - Mati: Mode demo tidak aktif.
  - Layar Terpisah: Lihat gambar asli dan gambar DARBEE di layar terpisah.
  - Layar Geser: Lihat gambar asli dan gambar DARBEE dengan menggeser layar.

## Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

## Menampilkan menu Game Canggih

### Game Canggih

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

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu Layar 3D

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

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

### 3D → 2D

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

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

### Format 3D

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

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

### 3D Sync. Invert

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

## Menampilkan menu rasio aspek

### Aspek Rasio

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

- **4:3:** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 4:3.
- **16:9:** Format ini untuk sumber masukan 16:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- **LBX (kecuali model SVGA dan 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.
- **Sangat Lebar:** Mode ini menskalakan sumber 2.35:1 untuk memenuhi 100% tinggi gambar agar dapat menghilangkan bilah hitam. (sisi kiri dan kanan gambar akan dipotong).
- **Asal:** Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan.
- **Otomatis:** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

### **Catatan:**

- *Info rinci tentang mode LBX:*
  - *DVD Format Letter-Box tertentu tidak disempurnakan untuk TV 16x9. Bila demikian, gambar tidak akan terlihat dengan semestinya saat menampilkan gambar dalam mode 16:9. Dalam kon-*



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

disi ini, coba gunakan mode 4:3 untuk melihat DVD. Jika konten bukan 4:3, maka akan terlihat bilah hitam di sekitar gambar pada tampilan 16:9. Untuk jenis konten ini, Anda dapat menggunakan mode LBX agar gambar memenuhi layar pada tampilan 16:9.

- Jika Anda menggunakan lensa anamorfi eksternal, maka mode LBX ini juga memungkinkan Anda menonton konten 2,35:1 (termasuk sumber DVD Anamorfi dan Film HDTV) yang mendukung lebar anamorfi yang disempurnakan untuk Tampilan 16x9 pada gambar lebar 2,35:1. Bila demikian, bilah hitam tidak akan muncul di layar. Daya lampu dan resolusi vertikal akan sepenuhnya digunakan.

Tabel Penskalaan 1080P:

16 : layar 9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
<b>4x3</b>	Skalakan ke 1440x1080.				
<b>16x9</b>	Skalakan ke 1920x1080.				
<b>LBX</b>	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
<b>Mode Asal</b>	1:1 pemetaan di tengah. Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
<b>Sangat Lebar</b>	Skalakan ke 2534x1426 (diperbesar 132%), lalu tengahkan gambar 1920x1080 untuk ditampilkan. <b>Catatan:</b> Pengguna akhir dapat menggunakan format ini agar dapat melihat sumber 2,35:1 tanpa teks layar untuk memenuhi 100% DMD 1080p.				

## 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

### Image shift

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

## Menampilkan menu sudut

### Sudut

Sesuaikan distorsi gambar yang disebabkan oleh kemiringan proyektor.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu audio*

### Menu Audio Tidak Aktif

#### Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

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

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

### Menu volume audio

#### Suara

Menyesuaikan tingkat volume.

## *Menu konfigurasi*

### Konfigurasi menu proyeksi

#### Proyeksi

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

### Mengkonfigurasi menu pengaturan lampu

#### Peringatan Lampu

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

#### Seting Ulang Lampu

Penghitung umur lampu akan diatur ulang setelah lampu diganti.

### Konfigurasi menu pengaturan filter

#### Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

#### Filter Tambahan Terpasang

Tetapkan pengaturan pesan peringatan.

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

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

- **Tidak:** Nonaktifkan pesan peringatan.

#### Filter Reminder

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

#### Filter Reset

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi menu pengaturan daya

### Menghidupkan Langsung

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

### Sinyal Daya Menyala

Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan mode 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" diubah "Hidup", penggunaan daya proyektor dalam mode siaga akan melebihi 3W.

### 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.

### USB Power

Tetapkan pengaturan daya USB.

- **Hidup:** Proyektor selalu dihidupkan oleh catu daya USB.
- **Mati:** Fungsi Daya USB tidak aktif.
- **Otomatis:** Proyektor secara otomatis dihidupkan oleh catu daya USB.

## 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.

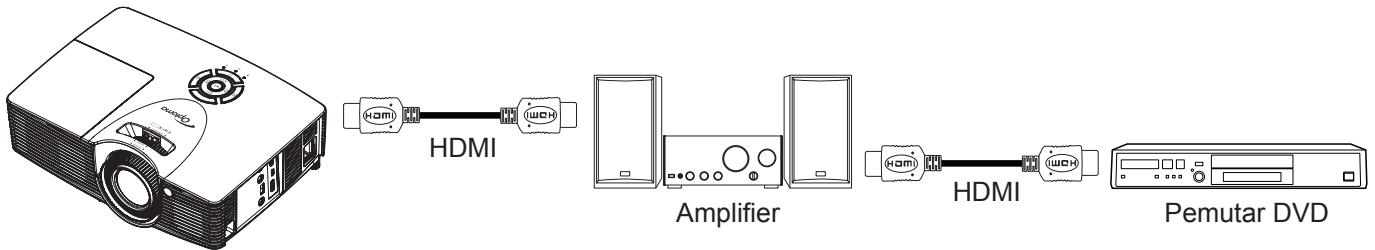
**Catatan:** Sandi default adalah "1234".

# MENGGUNAKAN 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 "Tidak".

### Power On Link

Daya CEC sesuai perintah. Pilih di antara pilihan berikut:

- **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.

## Konfigurasi menu tes corak

### Tes Corak

Pilih pola uji dari kisi hijau, kisi magenta, kisi putih, atau nonaktifkan fungsi ini (tidak aktif).

## Konfigurasi menu pengaturan remote control

### 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 dari unit penerima IR bagian atas. Dengan memilih "Mati", Anda akan dapat menggunakan kembali tombol Keypad.

### Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

Ubah fungsi default untuk:

- **Pengguna1:** HDMI 2, Tes Corak, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, Bekukan, MHL, dan Darbee.

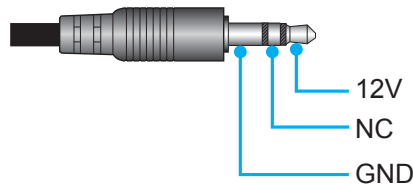
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Pengguna2:** HDMI 2, Tes Corak, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Mengunci Sumber, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, Bekukan, MHL, dan Darbee.
- **Pengguna3:** HDMI 2, Tes Corak, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, Bekukan, MHL, dan Darbee.

## Konfigurasi menu pemacu 12V

### 12V Trigger

Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pemacu.



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

## Konfigurasi menu pilihan

### Bahasa

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

### Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

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

### Sumber Otomatis

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

### Sumber Masukan

Pilih sumber input antara HDMI2 dan HDMI1/MHL.

### Masukkan Nama

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

### Ketinggian

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

### Display Mode Lock

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

### Mengunci Tombol

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

### Meyembungkan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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

## Logo

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

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

## Penangkap Logo

Gunakan untuk mengambil gambar yang sedang ditampilkan di layar.

### **Catatan:**

- *Agar pengambilan gambar logo berhasil, pastikan gambar di layar tidak melampaui resolusi asli proyektor.  
Jika pengambilan gambar logo masih gagal, coba gunakan gambar yang tidak terlalu rinci.*
- *Fitur ini khusus untuk pengambilan gambar logo, bukan untuk pengambilan gambar berskala besar.*

## Warna Latar Belakang

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

## Mengkonfigurasi atur ulang menu OSD

### Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

## Mengkonfigurasi atur ulang ke menu default

### Atur Ulang ke Semula

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

## *Menu info*

### **Menu info**

Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pengaturan 3D

1. Menghidupkan proyektor.
2. Sambungkan sumber 3D. Misalnya, Blu ray 3D, Konsol game, PC, Set top box, dsb.
3. Pastikan Anda telah memasukkan konten 3D atau memilih saluran 3D.
4. Untuk mengaktifkan kacamata 3D. Baca panduan pengguna kacamata 3D tentang cara mengoperasikan kacamata 3D.
5. Proyektor ini akan secara otomatis menampilkan 3D dari Blu ray 3D. Untuk 3D melalui set top box atau PC, Anda akan diminta menyesuaikan pengaturan dalam menu 3D.

### Untuk 3D melalui Blu ray

3D akan ditampilkan secara otomatis.

- Menu > "Tampilan" > "3D" > "Mode 3D" > "DLP-Link"

### Untuk 3D melalui PC atau Set top box

3D tidak akan ditampilkan secara otomatis. Tergantung pada konten 3D, gambar akan ditampilkan secara berdampingan atau atas-bawah. Lihat tabel berikut ini.

<b>SBS</b>	<b>SBS</b>	<b>Top and Bottom</b>
		<b>Top and Bottom</b>

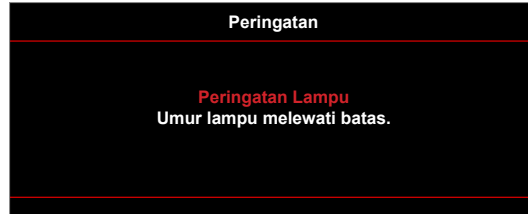
- Untuk gambar berdampingan, pilih "SBS" dalam menu. Menu > "Tampilan" > "3D" > "Format 3D" > "SBS".
- Untuk gambar atas dan bawah, pilih "Top and Bottom" dalam menu. Menu > "Tampilan" > "3D" > "Format 3D" > "Top and Bottom".  
Jika gambar 3D tidak ditampilkan dengan benar, Anda mungkin juga akan diminta untuk menyesuaikan 3D Sync. Invert. Aktifkan pilihan ini jika gambar terlihat aneh. Menu > "Tampilan" > "3D" > "3D Sync. Invert" > "Hidup".

**Catatan:** Jika video input adalah 2D normal, tekan "3D", lalu alihkan ke "Otomatis". Jika mode "SBS" aktif, konten video 2D tidak akan ditampilkan dengan benar. Ubah kembali ke "Otomatis" bila 3D melalui PC hanya berfungsi pada resolusi tertentu. Lihat kompatibilitas pada halaman 43.

# 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!

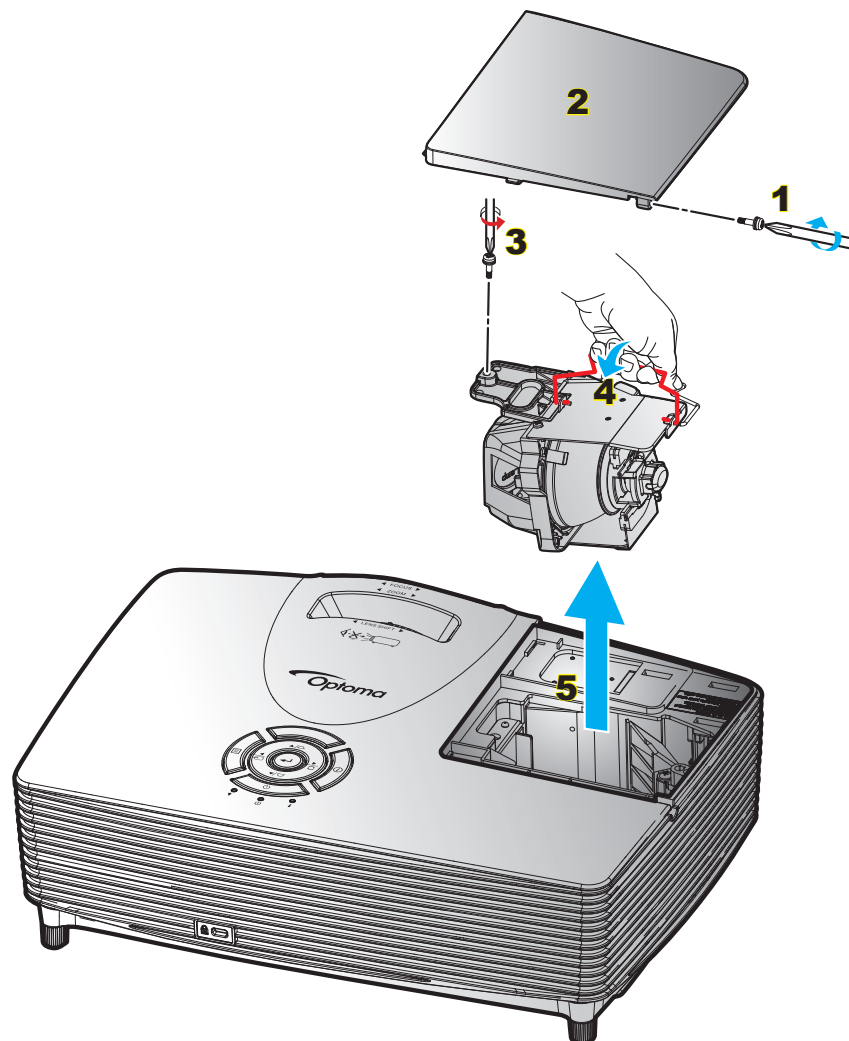


Peringatan: Untuk mengurangi risiko cedera fisik, jangan jatuhkan modul lampu atau jangan sentuh bohlam lampu. Bohlam lampu dapat pecah dan mengakibatkan cedera jika terjatuh.



# 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. Buka penutup. **2**
6. Lepas baut pada modul lampu. **3**
7. Angkat pegangan lampu. **4**
8. Lepas modul lampu dengan hati-hati. **5**
9. Untuk mengganti modul lampu, lakukan langkah-langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.
10. Hidupkan proyektor, lalu reset timer lampu.

Seting Ulang Lampu: (i) Tekan "Menu" > (ii) Pilih "PENGATURAN" > (iii) Pilih "Pengaturan Lampu" > (iv) Pilih "Seting Ulang Lampu" > (v) Pilih Ya".

# PEMELIHARAAN

**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.*

# INFORMASI LAINNYA

## Resolusi kompatibel

### Kompatibilitas digital

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400 @ 70Hz	1280x720 @ 60Hz	Waktu asli:	640x480p @ 60Hz	720x480p @ 60Hz
640x480 @ 60Hz	1280x800 @ 60Hz	XGA: 1024x768 @ 60Hz	720x480p @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz
640x480 @ 67Hz	1280x1024 @ 60Hz	WXGA: 1280x800 @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz	1366x768 @ 60Hz
640x480 @ 72Hz	1400x1050 @ 60Hz	1080P: 1920x1080 @ 60Hz	1920x1080i @ 60Hz	1920x1080i @ 50Hz
640x480 @ 75Hz	1600x1200 @ 60Hz		720(1440)x480i @ 60Hz	1920x1080p @ 60Hz
800x600 @ 56Hz	1440x900 @ 60Hz		1920x1080p @ 60Hz	
800x600 @ 60Hz	1280x720 @ 120Hz		720x576p @ 50Hz	
800x600 @ 72Hz	1024x768 @ 120Hz		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 video 3D nyata

Resolusi input	Masukan 3D HDMI 1.4a	Waktu Masukan		
		1280x720P @ 50Hz	Atas dan Bawah	
	1280x720P @ 60Hz	Atas dan Bawah		
	1280x720P @ 50Hz	Paket bingkai		
	1280x720P @ 60Hz	Paket bingkai		
	1920x1080i @ 50 Hz	Berdampingan (Separuh)		
	1920x1080i @ 60 Hz	Berdampingan (Separuh)		
	1920x1080P @ 24 Hz	Atas dan Bawah		
	1920x1080P @ 24 Hz	Paket bingkai		
	HDMI 1,3	1920x1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif
		1920x1080i @ 60Hz		
		1280x720P @ 50Hz		
		1280x720P @ 60Hz		
		1920x1080i @ 50Hz	Atas dan Bawah	Mode TAB aktif
		1920x1080i @ 60Hz		
		1280x720P @ 50Hz		
		1280x720P @ 60Hz		
	480i 1024x768 @ 120Hz	HQFS	Format 3D sesuai Urutan bingkai	
	1280x720 @ 120Hz			

### 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.
- 1080i@25Hz dan 720p@50Hz akan berjalan pada 100Hz; 1080p@24Hz akan berjalan pada 144Hz; waktu 3D lainnya akan berjalan pada 120Hz.

# INFORMASI LAINNYA

## Ukuran gambar dan jarak proyeksi

(C16\_1080P)

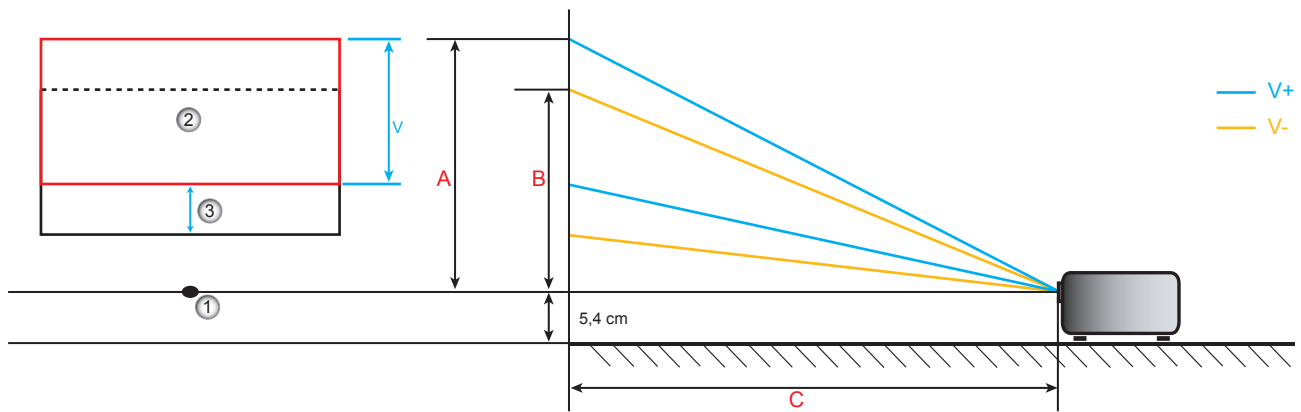
Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi (C)			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,91	36	0,80	31,38	0,45	17,65	1,1	3,61	1,8	5,91
1,02	40	0,89	34,86	0,5	19,6	1,2	3,94	2,0	6,56
1,27	50	1,11	43,58	0,62	24,5	1,5	4,92	2,5	8,20
1,52	60	1,33	52,29	0,75	29,4	1,9	6,23	3,0	9,84
1,78	70	1,55	61,01	0,87	34,3	2,2	7,22	3,5	11,48
2,03	80	1,77	69,73	1	39,2	2,5	8,20	4,0	13,12
2,29	90	1,99	78,44	1,12	44,1	2,8	9,19	4,5	14,76
2,54	100	2,21	87,16	1,25	49	3,1	10,17	5,0	16,40
3,05	120	2,66	104,59	1,49	58,8	3,7	12,14	6,0	19,69
3,81	150	3,32	130,74	1,87	73,5	4,6	15,09	7,4	24,28
4,57	180	3,98	156,88	2,24	88,2	5,6	18,37	8,9	29,20
5,08	200	4,43	174,32	2,49	98,1	6,2	20,34	9,9	32,48
6,35	250	5,53	217,89	3,11	122,6	7,7	25,26	/	/
7,62	300	6,64	261,47	3,74	147,1	9,3	30,51	/	/

Kisaran Penggeseran Lensa					
Pusat lensa PJ hingga atas gambar				Kisaran Pergeseran Gambar	
Vertikal + (Maks.) (A)	Vertikal - (Min.) (B)	Kisaran Geser Vertikal	Kisaran vertikal pada posisi Horizontal	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
cm	cm	cm	cm	cm	cm
52,0	44,3	7,7	N/A	0,0	0,0
57,8	49,3	8,5	N/A	0,0	0,0
72,2	61,6	10,7	N/A	0,0	0,0
86,7	73,9	12,8	N/A	0,0	0,0
101,1	86,2	14,9	N/A	0,0	0,0
115,6	98,5	17,0	N/A	0,0	0,0
130,0	110,8	19,2	N/A	0,0	0,0
144,5	123,2	21,3	N/A	0,0	0,0
173,3	147,8	25,6	N/A	0,0	0,0
216,7	184,7	32,0	N/A	0,0	0,0
260,0	221,7	38,3	N/A	0,0	0,0
288,9	246,3	42,6	N/A	0,0	0,0
361,1	307,9	53,2	N/A	0,0	0,0
433,4	369,5	63,9	N/A	0,0	0,0

### Catatan:

- Nilai Geser Lensa Vertikal akan selalu dihitung dari Tengah Lensa Proyeksi. Karenanya jarak 5,4 cm (2,13 inci) dari Dasar ke Tengah Lensa Proyeksi harus ditambahkan ke setiap nilai Geser Lensa Vertikal.
- Rasio zoom adalah 1,4x.

# INFORMASI LAINNYA

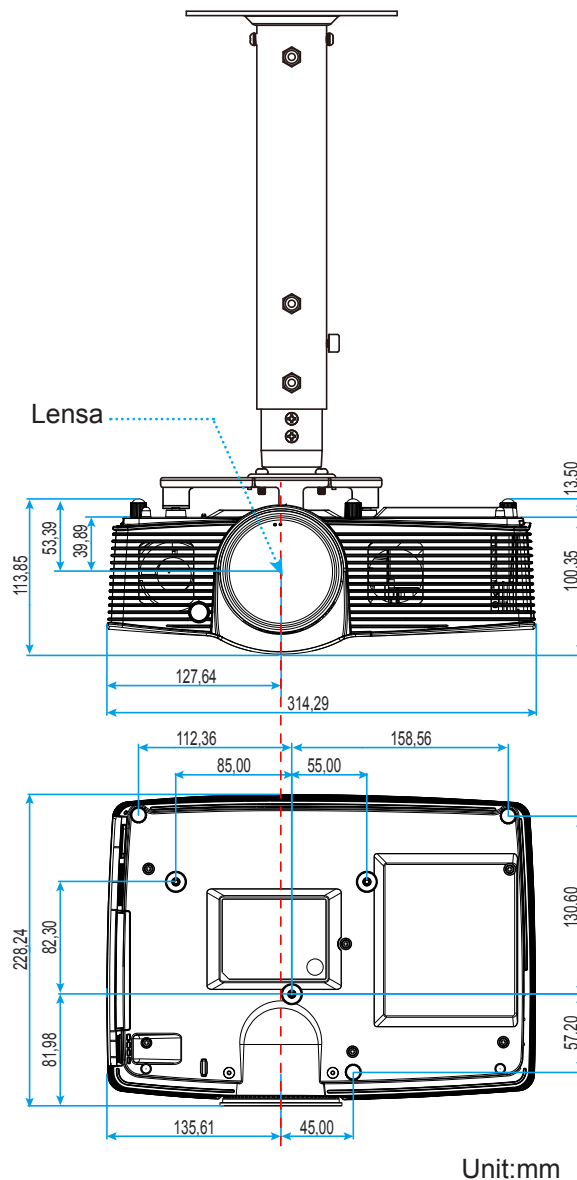


1. Tengah lensa proyektor
2. Gambar proyeksi sewaktu lensa digeser pada posisi tertinggi
3. Kisaran geser vertikal: 10% V

# INFORMASI LAINNYA

## Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakanudukan plafon Optoma.
2. Jika Anda ingin menggunakan kit dudukan plafon dari pihak ketiga, pastikan baut yang digunakan untuk memasang dudukan 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.

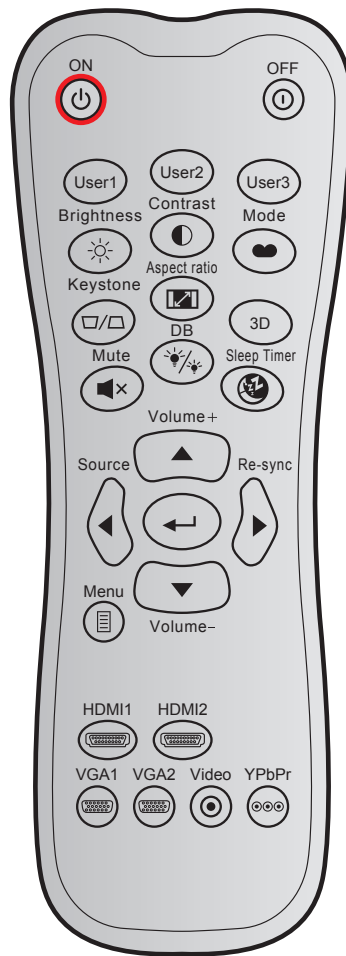


Peringatan:

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














# INFORMASI LAINNYA

## Kode remote IR



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

# INFORMASI LAINNYA

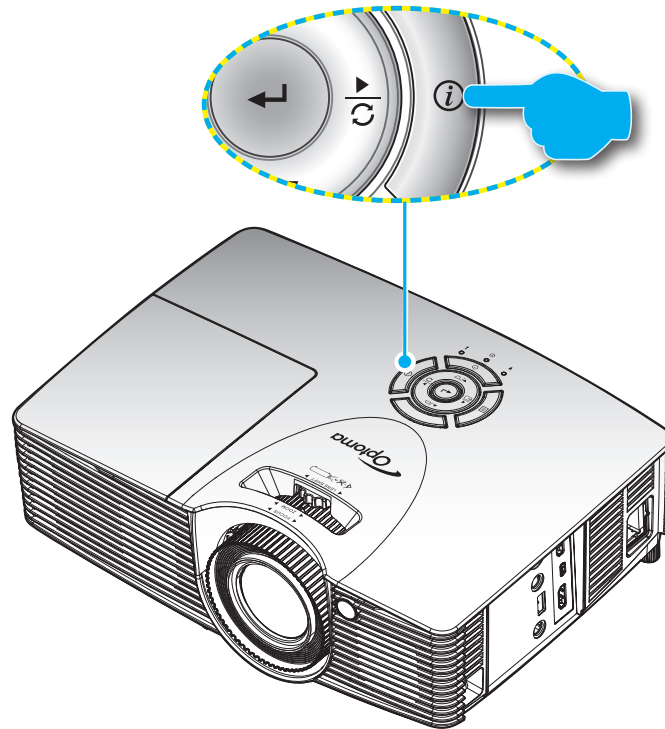
Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
3D		32	CD	89	3D	Memilih mode 3D secara manual yang sesuai dengan konten 3D Anda.
Mati		32	CD	52	Mati	Sementara menonaktifkan/mengaktifkan audio.
DB (Hitam Dinamis)		32	CD	44	DB	Secara otomatis menyesuaikan kecerahan gambar untuk memberikan performa kontras yang optimal.
Timer tidur		32	CD	63	Timer tidur	Menetapkan interval waktu hitung mundur.
Volume +		32	CD	09	Volume +	Sesuaikan untuk memperbesar volume.
Tombol empat arah		32	CD	11	▲	Gunakan ▲, ◀, ▶, atau ▼ untuk memilih item atau menyesuaikan pilihan Anda.
		32	CD	10	◀	
		32	CD	12	▶	
		32	CD	14	▼	
Source		32	CD	18	Source	Tekan "Sumber" untuk memilih sinyal input.
Tombol Enter		32	CD	0F		Mengkonfirmasi pilihan item.
Sinkronisasi Ulang		32	CD	04	Sinkronisasi Ulang	Secara otomatis mensinkronisasikan proyektor ke sumber input.
Volume -		32	CD	0C	Volume -	Sesuaikan untuk memperkecil volume.
Menu		32	CD	0E	Menu	Tampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar untuk proyektor.
HDMI 1		32	CD	16	HDMI1	Tekan "HDMI1" untuk memilihnya sebagai sumber Soket HDMI 1/MHL.
HDMI 2		32	CD	30	HDMI2	Tekan "HDMI2" untuk memilihnya sebagai sumber Soket HDMI 2.
VGA 1		32	CD	1B	VGA1	Tidak berfungsi
VGA 2		32	CD	1E	VGA2	Tidak berfungsi
Video		32	CD	1C	Video	Tidak berfungsi
YPbPr		32	CD	17	YPbPr	Tidak berfungsi



# INFORMASI LAINNYA

## Menggunakan tombol Informasi

Fungsi Informasi akan memastikan konfigurasi dan pengoperasian mudah. Tekan tombol ⓘ pada keypad untuk membuka menu Informasi.



# 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 telah disambungkan dengan benar dan aman seperti yang dijelaskan pada bagian “Pemasangan”.
  - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
  - Periksa apakah Lampu Proyektor sudah terpasang dengan benar. Lihat bagian “Mengganti Lampu” pada halaman 40-41.
  - Pastikan fitur “Diam” tidak diaktifkan.
  
- ❓ *Gambar tidak fokus*
  - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor. Lihat halaman 16.
  - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 44-45).
  
- ❓ *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.*
  - Sesuaikan tuas perbesaran di bagian atas proyektor.
  - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
  - Tekan “Menu” pada panel proyektor, buka “Tampilan-->Aspek Rasio”. Coba pengaturan lain.
  
- ❓ *Gambar memiliki sisi miring:*
  - Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
  - Gunakan “Tampilan-->Sudut” dari OSD untuk membuat penyesuaian.
  
- ❓ *Gambar ditampilkan terbalik*
  - Pilih “PENGATURAN-->Proyeksi” dari OSD, lalu atur arah proyeksi.
  
- ❓ *Gambar berbayang*
  - Tekan tombol “3D”, lalu alihkan ke “Mati” agar gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.
  
- ❓ *Dua gambar, format berdampingan*
  - Tekan tombol “3D”, lalu alihkan ke “SBS” untuk sinyal input HDMI 1.3 2D 1080i berdampingan.

# INFORMASI LAINNYA

## *Gambar tidak ditampilkan dalam 3D*

- Periksa apakah baterai kacamata 3D habis.
- Periksa apakah kacamata 3D telah diaktifkan.
- Bila sinyal input HDMI 1.3 2D (1080i berdampingan separuh), tekan tombol “3D”, lalu alihkan ke “SBS”.

## **Masalah Lainnya**

## *Proyektor berhenti merespons semua kontrol*

- Bila memungkinkan, matikan proyektor, lalu lepas kabel daya dan tunggu minimal 20 detik sebelum memasang kembali kabel daya.

## *Lampu terbakar sehingga timbul suara meledak*

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

## **Masalah Remote Control**

## *Jika remote control tidak berfungsi*

- Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran  $\pm 15^\circ$  dari penerima IR pada proyektor.
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan sekitar 7 m (23 kaki) dari proyektor.
- Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
- Ganti baterai jika habis.

## **Indikator Peringatan**

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

- Indikator LED “Lampu” menyala merah dan jika indikator “Hidup/Bersiap” berkedip merah.
- Indikator LED “SUHU” menyala merah dan jika indikator “Hidup/Siaga” berkedip merah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- Indikator LED “SUHU” berkedip merah dan jika indikator “Hidup/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.

# INFORMASI LAINNYA

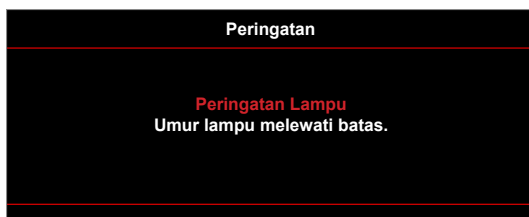
## Pesan Lampu LED

Message	LED Daya	LED Daya	LED Suhu	LED Lampu
	(Merah)	(Hijau atau Biru)	(Merah)	(Merah)
Status Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (tidak aktif dalam 0,5 detik/ aktif dalam 0,5 detik)		
Pengaktifan dan Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (tidak aktif dalam 0,5 detik/ menyala dalam 0,5 detik) Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
cepat pemulihan (100 detik)		Berkedip (tidak aktif dalam 0,25 detik/ menyala dalam 0,25 detik)		
Kesalahan (Kegagalan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip		Menyala stabil	

- Power off:



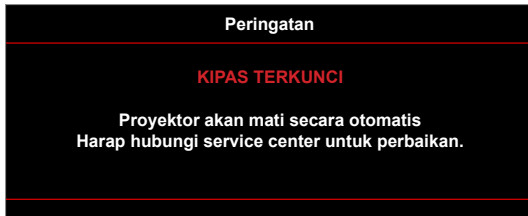
- Peringatan lampu:



- Peringatan suhu:



- Gangguan kipas:



- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



# INFORMASI LAINNYA

## Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	Resolusi sinyal digital hingga: - UXGA@60Hz (1600x1200) - WUXGA@60Hz untuk WXGA 16:10 (1920x1200; hanya mendukung RB)
Resolusi asli	1080p (1920x1080)
Lensa	Zoom digital dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	1080p: 26,2"~301,1"
Jarak proyeksi	1080p: 1,3m~9,4m (dioptimalkan pada 1,87m)

Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI 1.4a - MHL2.1
Keluaran	- Audio 3,5mm - Sinkronisasi 3D - 12V Trigger
Versi HDCP	1.4
Control	USB tipe A untuk mouse/layanan
Daya USB	5V / 1A
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	- Kecepatan pindai horizontal: 15,375~91,146 KHz - Kecepatan pindai vertikal: 24~ 85 Hz (120Hz untuk proyektor yang dilengkapi 3D)
Speaker internal	Ya, 10 W
Persyaratan daya	100 - 240V ±10 50/60Hz
Arus input	3,3A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, belakang, plafon atas, belakang atas
Dimensi (tanpa lensa)	- 314 mm (W) x 223,8 mm (D) x 100,35 mm (H) (tanpa kaki) - 314 mm (W) x 223,8 mm (D) x 113,85 mm (H) (dengan kaki)
Berat	<3,1 kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian: 5 ~ 40°C, 10% hingga 85% kelembapan (tanpa kondensasi)

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




# INFORMASI LAINNYA

## Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.




### Amerika Serikat

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

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




### Kanada

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

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


### Amerika Latin

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

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



### Eropa

Unit 1, Network 41, Bourne End Mills  
Hemel Hempstead, Herts  
HP1 2UJ, UK  
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  
Belanda  
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,  
Spanyol

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




### Jerman

Wiesenstrasse 21 W  
D40549 Düsseldorf,  
Jerman

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

### Skandinavia



Lerpeveien 25  
3040 Drammen  
Norwegia

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

PO.BOX 9515  
3038 Drammen  
Norwegia

### 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)

