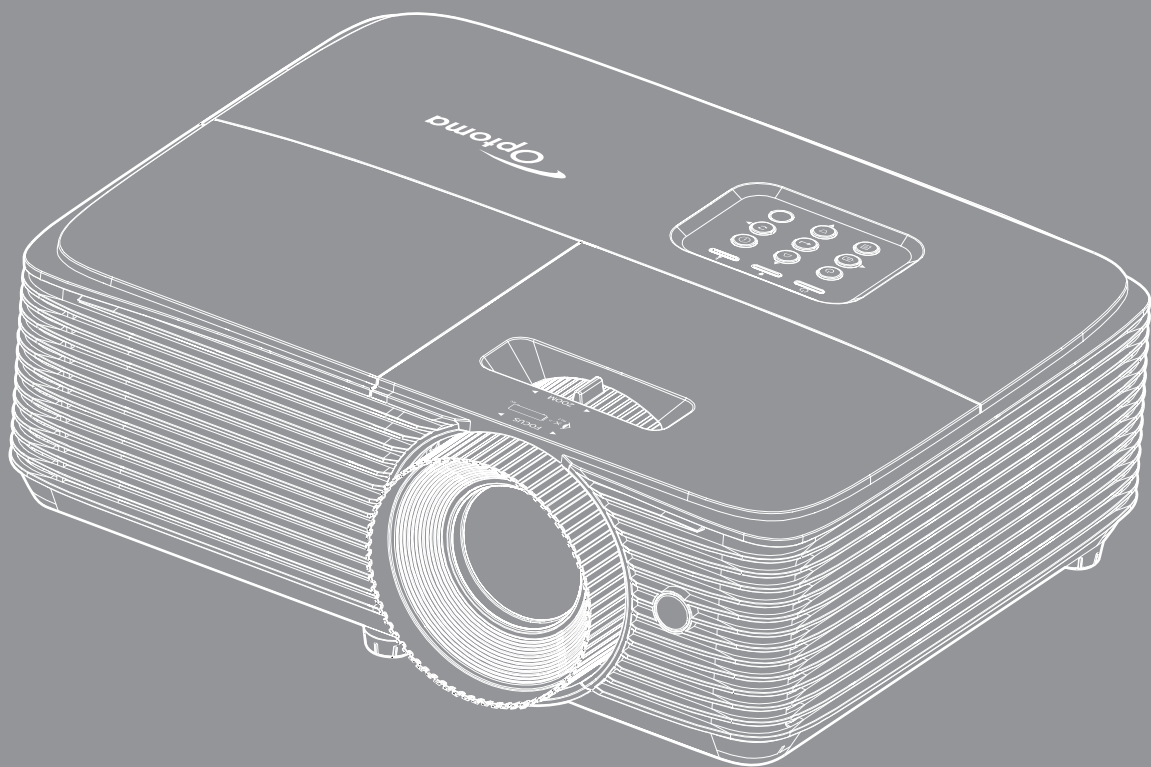


# Proyektor DLP®



# DAFTAR ISI

<b>KESELAMATAN .....</b>	<b>4</b>
<i>Petunjuk Keselamatan Penting .....</i>	<i>4</i>
<i>Informasi Keselamatan 3D .....</i>	<i>5</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum .....</i>	<i>6</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>FCC .....</i>	<i>7</i>
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE.....</i>	<i>7</i>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>8</b>
<i>Ikhtisar Paket.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Standar .....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Tambahan.....</i>	<i>8</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>9</i>
<i>Sambungan .....</i>	<i>10</i>
<i>Keypad .....</i>	<i>11</i>
<i>Remote control 1 .....</i>	<i>12</i>
<i>Remote control 2.....</i>	<i>13</i>
<i>Remote control.....</i>	<i>14</i>
<b>PERSIAPAN DAN PEMASANGAN .....</b>	<b>15</b>
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>15</i>
<i>Mengatur Proyeksi Gambar.....</i>	<i>19</i>
<b>MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....</b>	<b>22</b>
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor .....</i>	<i>22</i>
<i>Memilih sumber input .....</i>	<i>23</i>
<i>Fitur dan navigasi menu .....</i>	<i>24</i>
<i>Pohon Menu OSD .....</i>	<i>25</i>
<i>Menampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>33</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>36</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>36</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi .....</i>	<i>40</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran .....</i>	<i>40</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>40</i>
<i>Menampilkan menu sudut .....</i>	<i>41</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>41</i>
<i>Menu volume audio .....</i>	<i>41</i>
<i>Konfigurasi menu proyeksi .....</i>	<i>41</i>
<i>Konfigurasi menu tipe layar .....</i>	<i>41</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan lampu.....</i>	<i>41</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan filter.....</i>	<i>42</i>

<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i> .....	42
<i>Konfigurasi menu keamanan</i> .....	43
<i>Konfigurasi menu pengaturan link HDMI</i> .....	43
<i>Konfigurasi menu tes corak</i> .....	44
<i>Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh</i> .....	44
<i>Konfigurasi menu ID proyektor</i> .....	44
<i>Konfigurasi menu pilihan</i> .....	44
<i>Menu atur ulang konfigurasi</i> .....	45
<i>Menu LAN jaringan</i> .....	45
<i>Menu kontrol jaringan</i> .....	47
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i> .....	47
<i>Menu info</i> .....	52



## **PEMELIHARAAN..... 53**

<i>Mengganti lampu</i> .....	53
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i> .....	55

## **INFORMASI LAINNYA..... 56**

<i>Resolusi kompatibel</i> .....	56
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i> .....	58
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i> .....	60
<i>Kode remote control IR 1</i> .....	61
<i>Kode remote control IR 2</i> .....	63
<i>Kode remote control IR 3</i> .....	65
<i>Mengatasi Masalah</i> .....	67
<i>Indikator Peringatan</i> .....	68
<i>Spesifikasi</i> .....	71
<i>Kantor Optoma Global</i> .....	72

# 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 memandangi ke sinar, RG2.  
Sama seperti sumber terang lainnya, jangan memandangi 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 53-54.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Seting 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 53-54.*

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

## Informasi Keselamatan 3D

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

### Peringatan

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

### Peringatan Epilepsi Fotosensitif dan Risiko Kesehatan Lainnya

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

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

## Hak cipta

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

© Hak cipta 2017

## Pelepasan tanggung jawab hukum

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

## Pengenalan Hak Cipta

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

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

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

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

DARBEE adalah merek dagang dari Darbee Products, Inc.

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

## FCC

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

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

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

### Catatan: Kabel berpengaman

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

### Perhatian

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

### Kondisi Pengoperasian

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

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

### Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

## Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU

- 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.

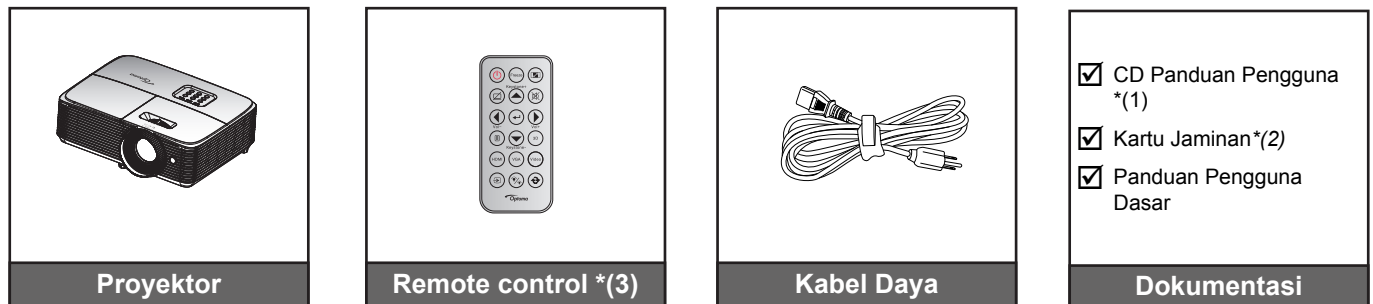
# PENDAHULUAN

## 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.

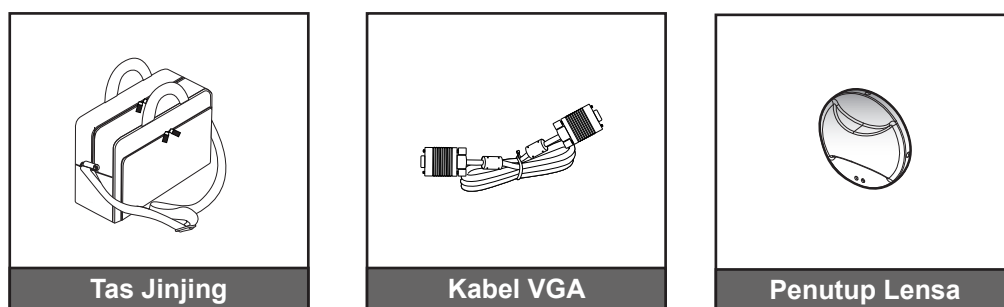
## Aksesoris Standar



### 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.

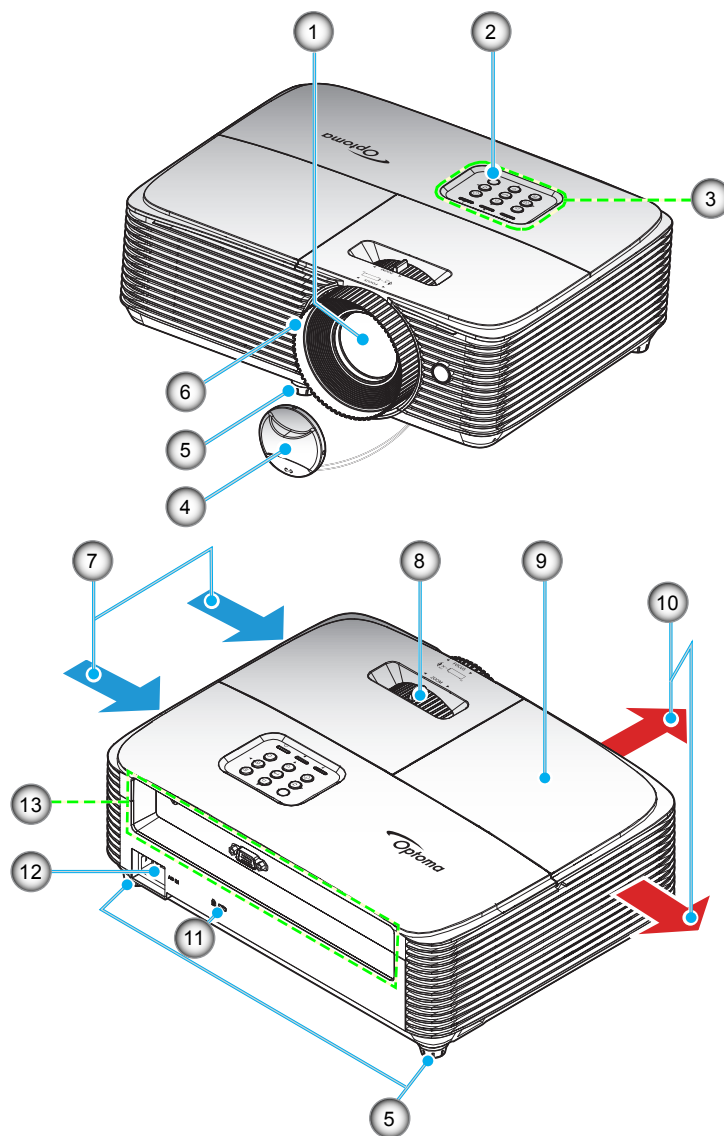
## Aksesoris Tambahan



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

# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Produk



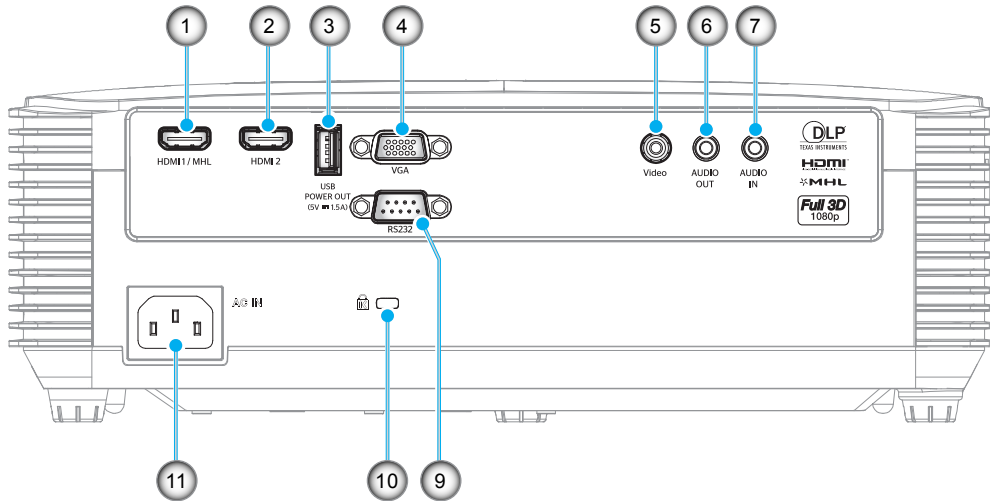
**Catatan:** Jaga jarak minimal 20 cm antara label “masukan” dan “keluaran”.

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

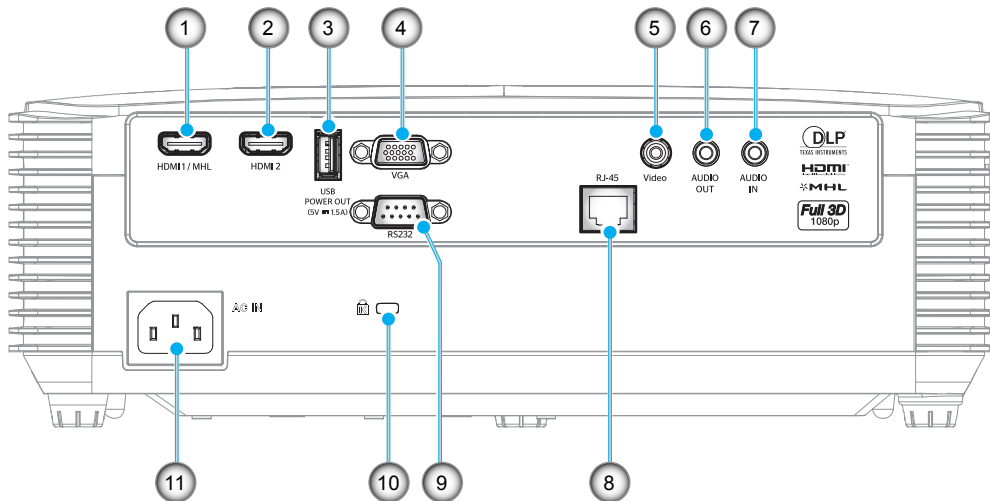
# PENDAHULUAN

## Sambungan

### Tipe 1 (8 IO)



### Tipe 2 (9 IO)



No.	Item	Tipe 1 (8 IO)	Tipe 2 (9 IO)
1.	Soket HDMI 1/MHL	√	√
2.	Soket HDMI 2	√	√
3.	Soket Daya USB (5V---1A) Konektor/ MOUSE/Konektor LAYANAN	√	√
4.	Konektor VGA	√	√
5.	Konektor Video	√	√
6.	Konektor AUDIO KELUAR	√	√
7.	Konektor AUDIO MASUK	√	√
8.	Konektor RJ-45	N/A	√
9.	Soket RS-232	√	√
10.	Port Kunci Kensington™	√	√
11.	Soket Daya	√	√

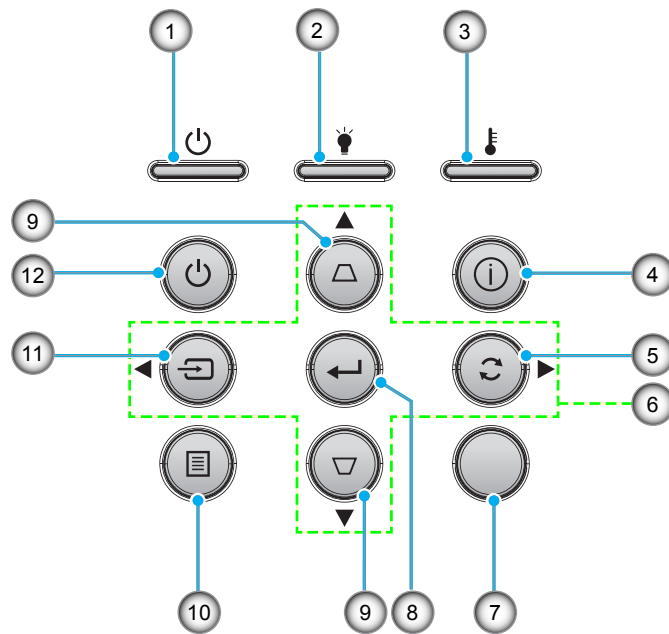
**Catatan:** “√” berarti item didukung, “N/A” berarti item tidak tersedia.

**Catatan:**

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

# PENDAHULUAN

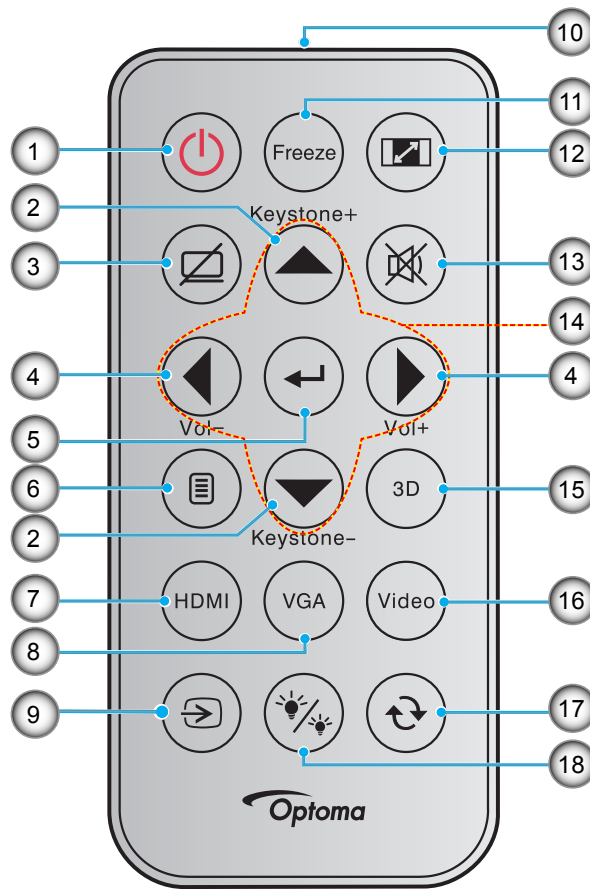
## Keypad



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

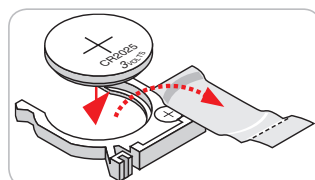
## Remote control 1



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:**

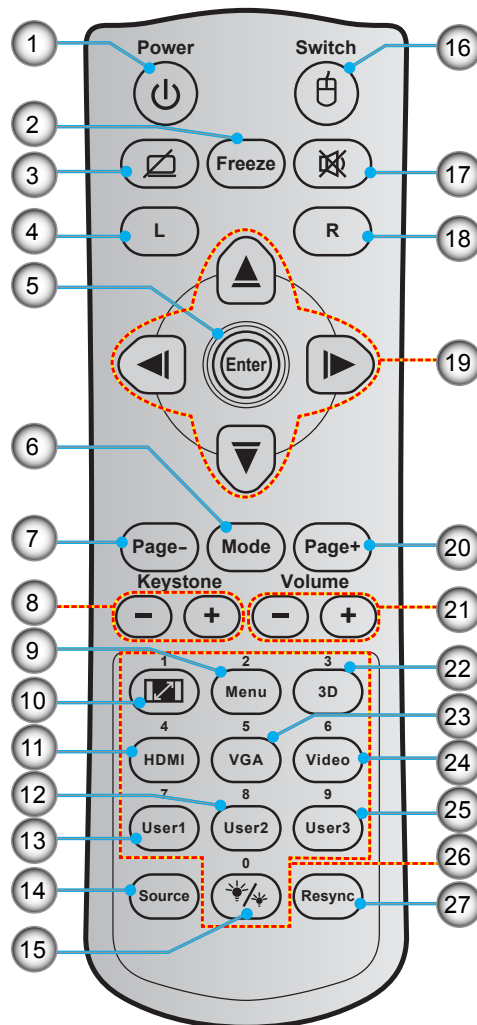
- Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.
- Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.
- Sebelum menggunakan remote control untuk pertama kalinya, lepas perekat isolasi transparan. Lihat halaman 20 untuk pemasangan baterai.





# PENDAHULUAN

## Remote control 2



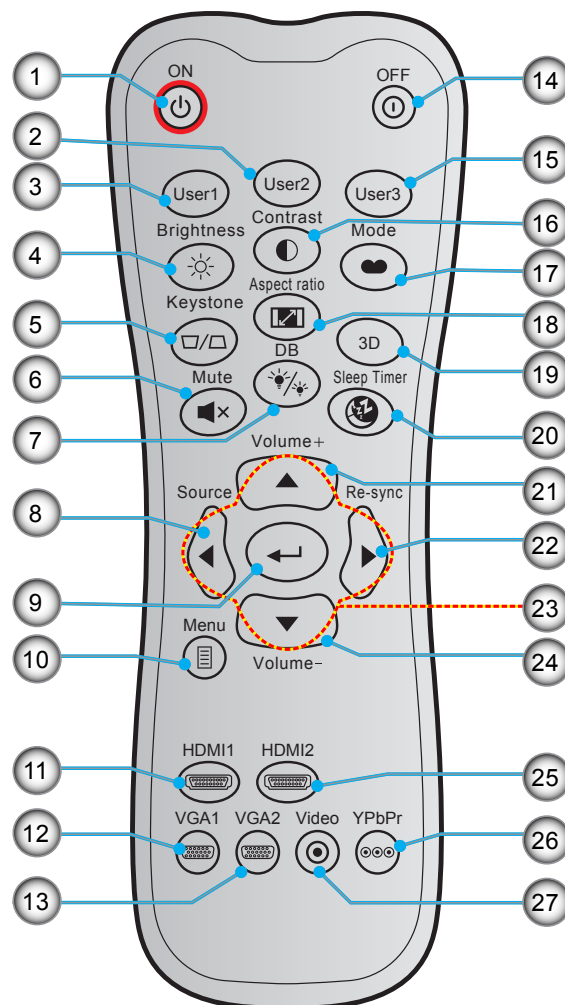
No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup/Mati	15.	Mode Pencahayaan
2.	Bekukan	16.	Mouse Aktif/Tidak Aktif
3.	Tampilan Kosong/Audio Tidak Aktif	17.	Mati
4.	Klik Kiri Mouse	18.	Klik Kanan Mouse
5.	Masuk	19.	Tombol Pilihan Empat Arah
6.	Mode	20.	Halaman +
7.	Halaman -	21.	Suara -/+
8.	Sudut -/+	22.	Menu 3D Aktif/Tidak 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.

# 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.	Matikan Power		

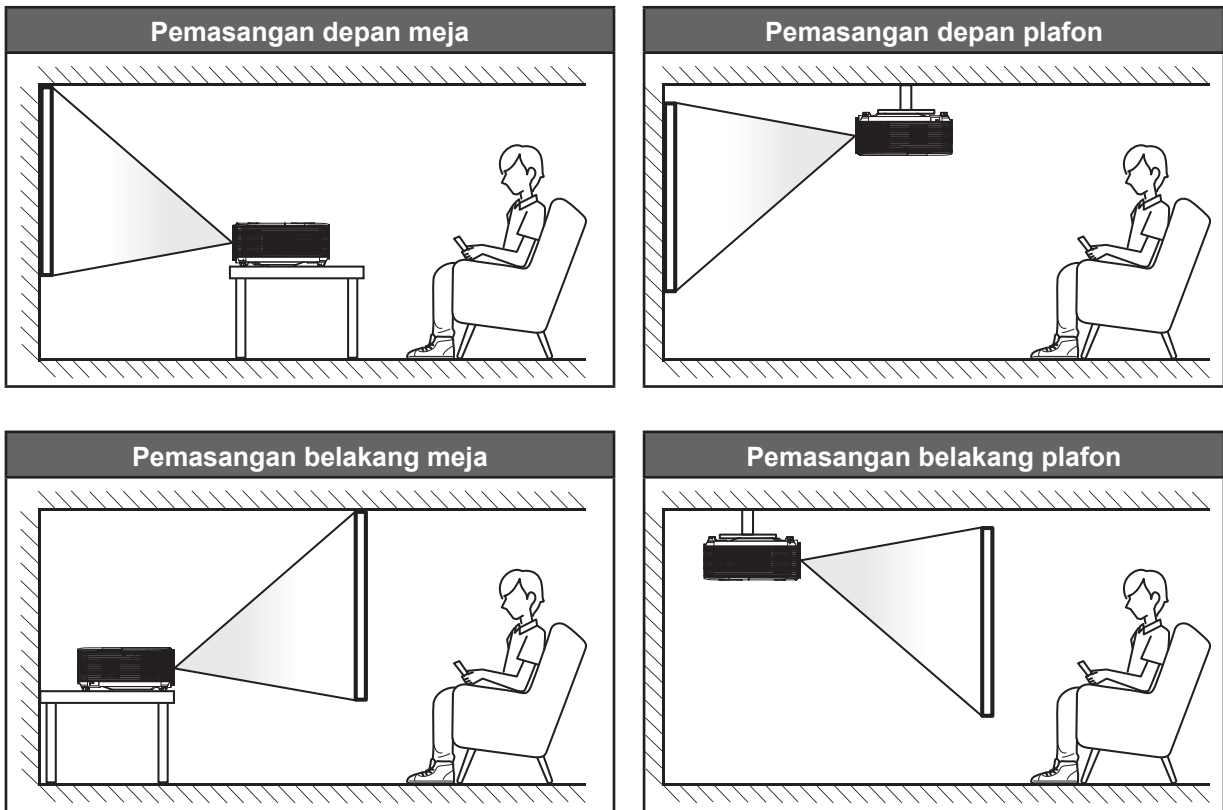
**Catatan:** Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut.

# 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 58-59.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 58-59.

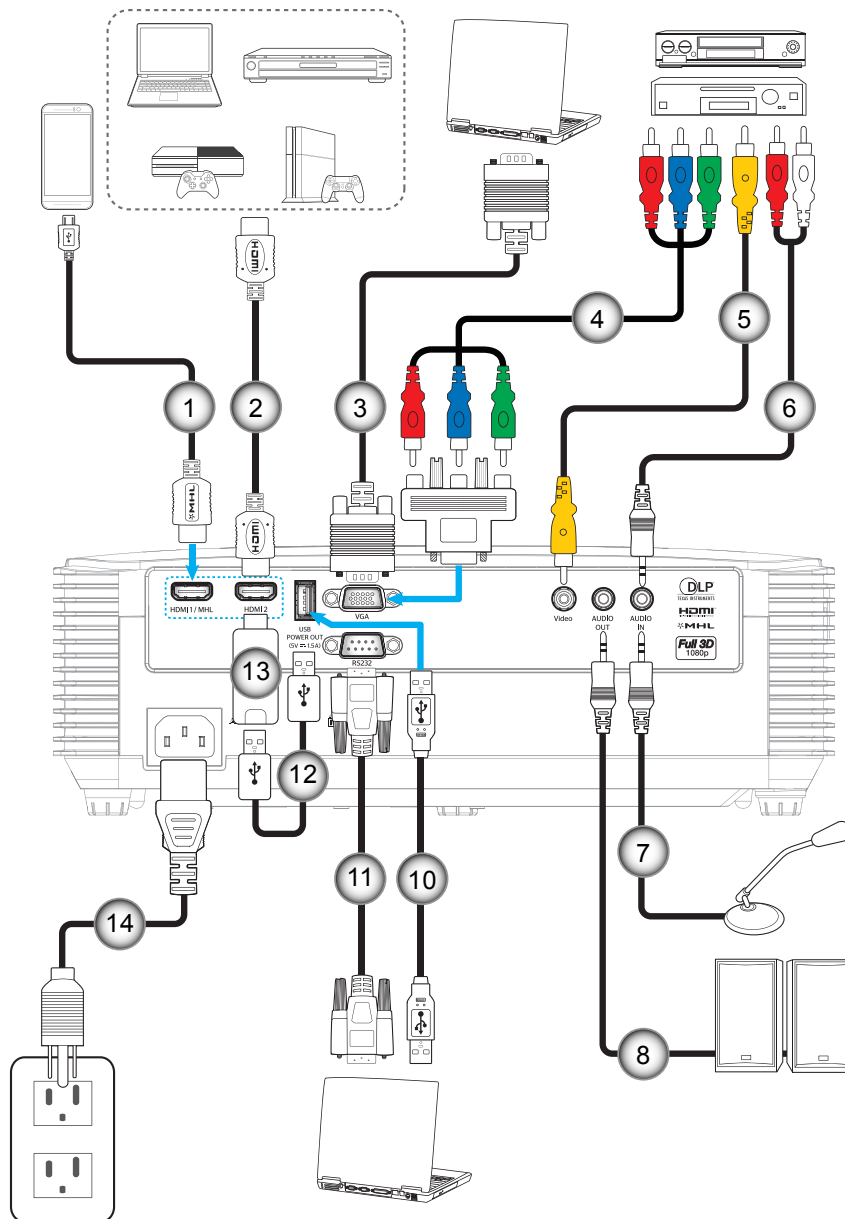
**Catatan:** Semakin jauh jarak proyektor dari layar, maka ukuran gambar proyeksi akan semakin besar dan offset vertikal juga meningkat secara proporsional.

### PENTING!

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

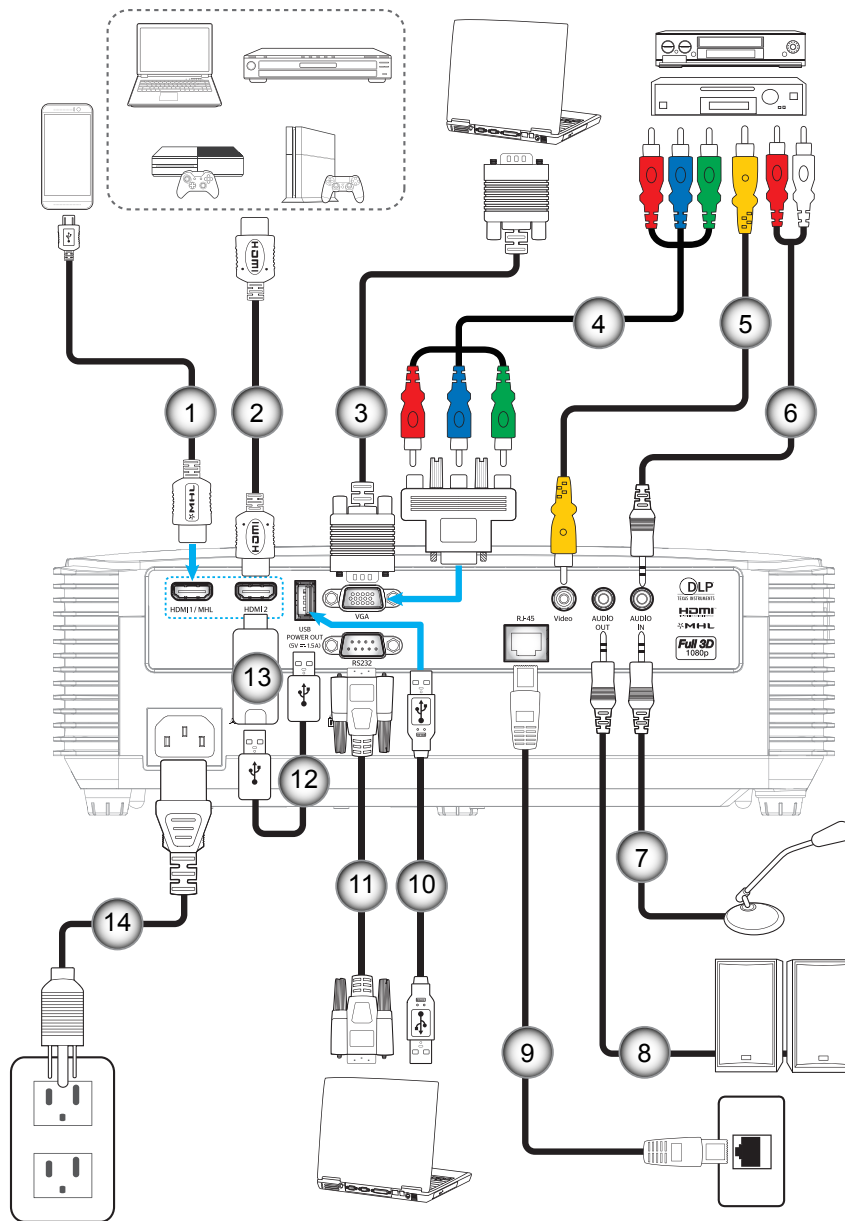
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Tipe 1 (8 IO)



# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Tipe 2 (9 IO)



# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

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

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

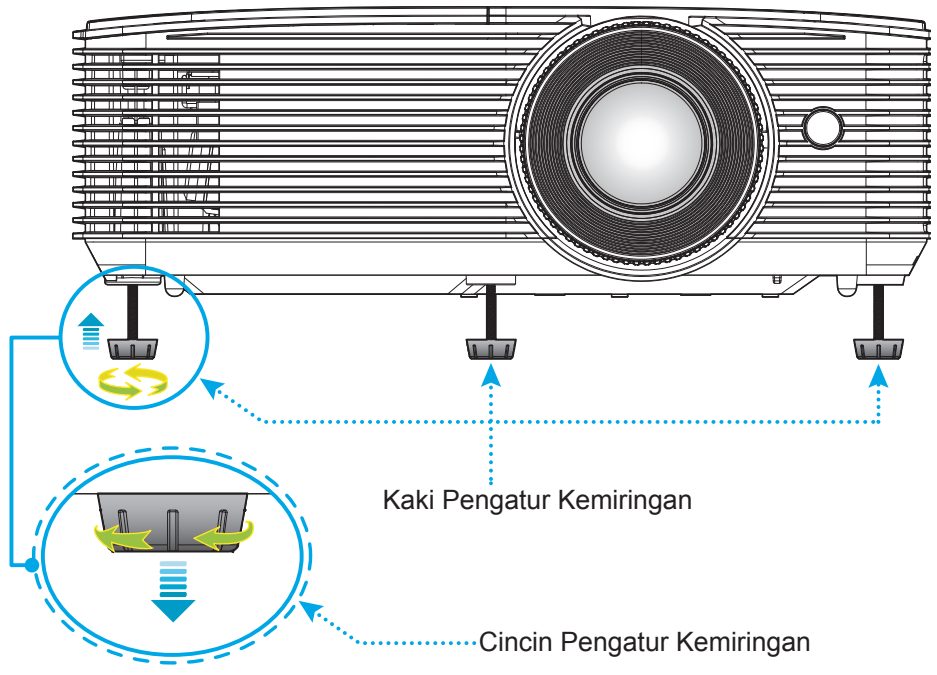
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Mengatur Proyeksi Gambar

### Tinggi gambar

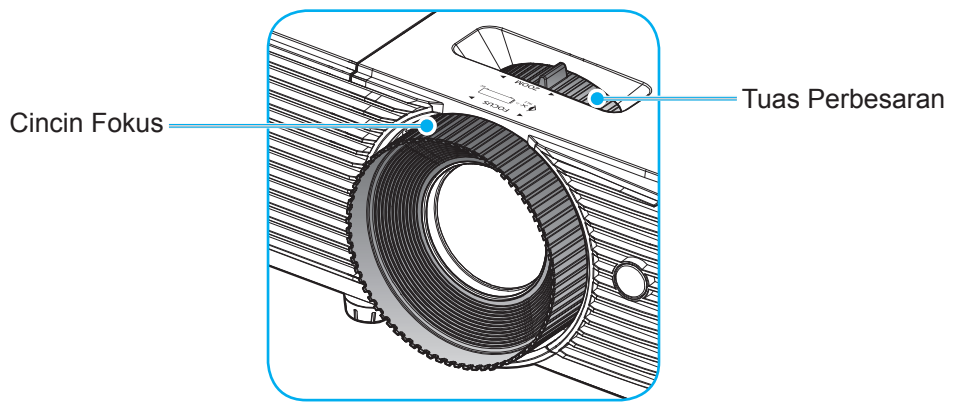
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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.



### Perbesaran dan fokus

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

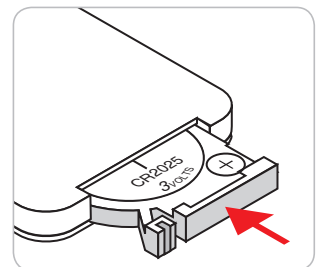
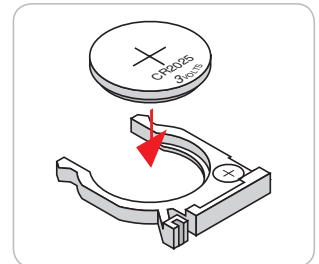
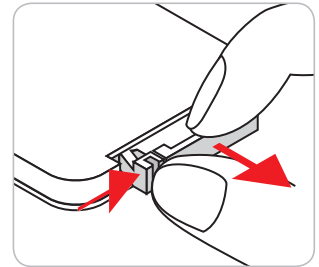


**Catatan:** Proyektor akan fokus pada jarak 1m hingga 10m.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Memasang/mengganti baterai

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.



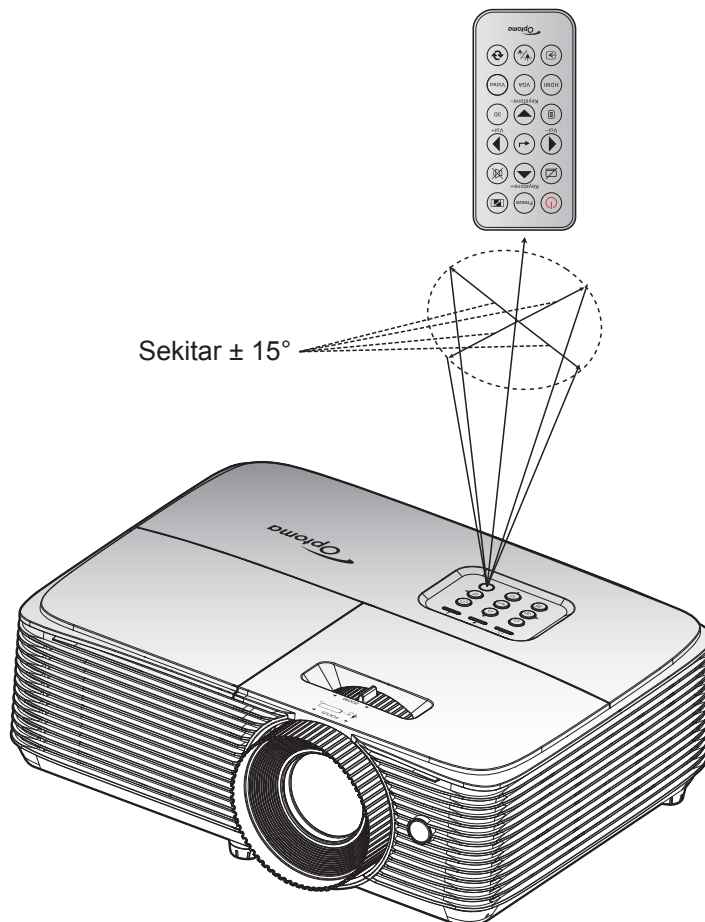
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## 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).

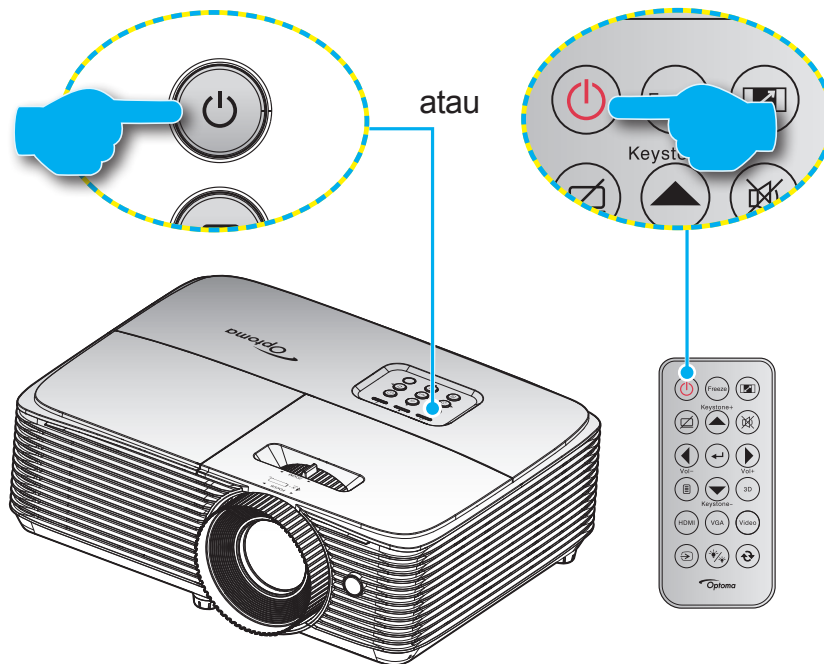
**Catatan:** Saat mengarahkan remote control langsung (sudut 0 derajat) ke sensor IR, jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melebihi 8 meter (~ 26 kaki).

- 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



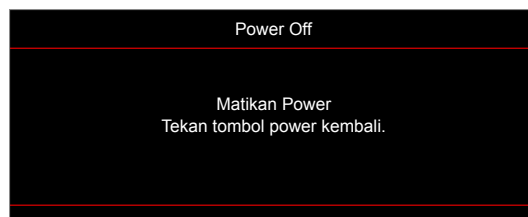
### Tombol Hidup

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 muncul selama 10 detik, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau 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:



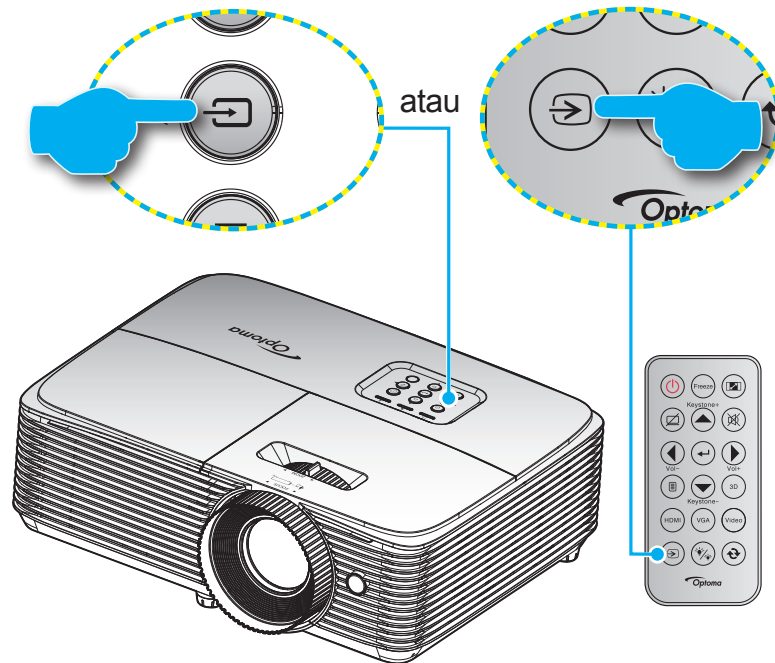
3. Tekan kembali tombol "⏻" untuk mengkonfirmasi, jika tidak maka pesan akan tertutup setelah 15 detik. Saat menekan tombol "⏻" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau biru.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

**Catatan:** Sebaiknya jangan langsung hidupkan proyektor setelah mematikannya.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Memilih sumber input
















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

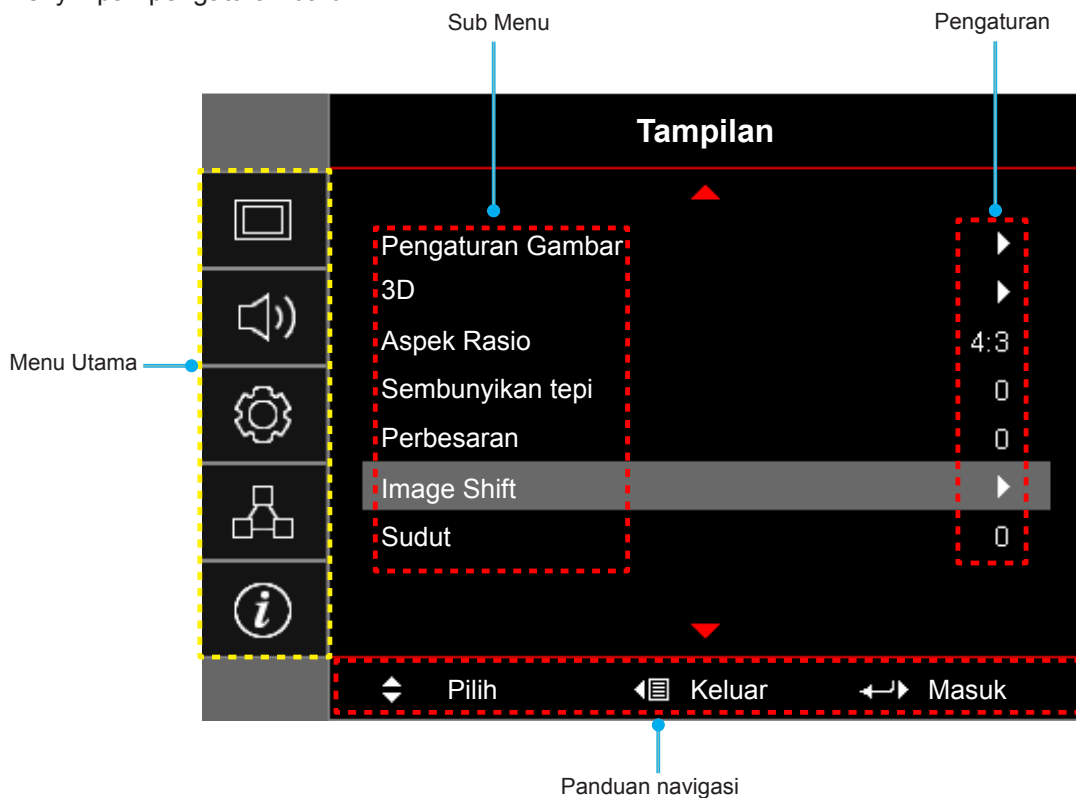


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Fitur dan navigasi menu

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

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



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR







## Pohon Menu OSD

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	Pengaturan Gambar	Mode Tampilan	[Data]	Presentasi		
				Pencahayaan		
				Bioskop		
				Game		
				sRGB		
				DICOM SIM.		
				Pengguna		
				3D		
		Wall Color		Mati [Awal]		
				Papan Hitam		
				Light Yellow		
				Light Green		
				Light Blue		
				Pink		
				Kelabu		
		Kecermerlangan			-50~50	
		Kontras			-50~50	
		Ketajaman			1~15	
		Warna			-50~50	
		Corak Warna			-50~50	
		Gamma	Film			
			Video			
			Grafik			
			Standar(2.2)			
			1.8			
			2.0			
			2.4			
		Pengaturan Warna	BrilliantColor™			1~10
				Temperatur Warna	[Mode data]	Hangat
						Sedang
					Sejuk	
			Warna Matching	Warna		R [Awal]
						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	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	
			Keluar		
			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 Horisontal		-5~5 (tergantung sinyal) [Awal: 0]
			Posisi Vertikal		-5~5 (tergantung sinyal) [Awal: 0]
		Keluar			
		Mode Pencahayaan		[Basis Lampu - Data]	Pencahayaan
					Eco.
					Dynamic
					Eco+
		Seting Ulang			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	3D	Mode 3D			Mati
					DLP-Link [Awal]
					IR
		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	
				16:10 [model WUXGA]	
				LBX	
				Asal	
				Otomatis	
	Sembunyikan tepi			0~10 [Awal: 0]	
	Perbesaran			-5~25 [Awal: 0]	
Image Shift	 H			-50~50 [Awal: 0]	
	 V			-50~50 [Awal: 0]	
Sudut			-40~40		
Audio	Mati			Mati [Awal]	
				Hidup	
Suara			0-10 [Awal: 5]		
PENGATURAN	Proyeksi				Front  [Awal]
					Rear 
					Langit-langit atas 
					Belakang atas 
	Tipe Layar	[model WUXGA]			16:9
					16:10 [Awal]
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu			Mati
					Hidup [Awal]
		Seting Ulang Lampu			Batalan [Awal]
				Ya	

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Pengaturan Filter	Filter Tambahan Terpasang			Ya		
					Tidak		
		Filter Usage Hours			(Hanya baca)		
		Filter Reminder			Mati		
					300hr		
					500hr [Awal]		
					800hr		
		Filter Reset			1000hr		
					Batalkan [Awal]		
		Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung			Ya	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]
							Tidak [Awal]
	Cepat pemulihan					Ya	Mati [Awal]
							Hidup
	Mode Daya (bersiap)						Aktif
						Eco. [Awal]	
	USB Power					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					Tidak
							Ya
		Power On Link					Mutual
							PJ --> Device
							Device --> PJ
Power Off Link						Mati	
					Hidup		








# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Tes Corak				Kisi Hijau	
					Kisi Magenta	
					Kisi Putih	
					Putih	
					Mati	
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR				Hidup
						Mati
		Pengguna1				HDMI2
						Tes Corak
						LAN (Hanya tipe 2 (9 IO))
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur [Awal]
						Warna Matching
						Temperatur Warna
						Gamma
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Perbesaran
						Bekukan
						MHL
			Pengguna2			
						Tes Corak
						LAN (Hanya tipe 2 (9 IO))
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur
						Warna Matching [Awal]
						Temperatur Warna
						Gamma
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
				Bekukan		
			MHL			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Pengguna3			HDMI2	
					Tes Corak	
					LAN (Hanya tipe 2 (9 IO))	
					Kecemerlangan	
					Kontras	
					Timer tidur	
					Warna Matching	
					Temperatur Warna [Awal]	
					Gamma	
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
					Bekukan	
			MHL			
		Tanda Pengenal Proyektor				0~99
		PILIHAN	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	PILIHAN	Closed Captioning			CC1	
					CC2	
					Mati [Awal]	
		Menu Settings	Lokasi Menu			Kiri atas 
						Kanan atas 
						Tengah  [Awal]
						Kiri bawah 
						Kanan bawah 
		Menu Pengukur Waktu				Mati
						5 detik
						10 detik [Awal]
		Sumber Otomatis				Mati [Awal]
						Hidup
		Sumber Masukan				HDMI1/MHL
						HDMI2
						VGA
						Video
		Masukkan Nama	HDMI1/MHL			Awal [Awal]
						Lain-lain
			HDMI2			Awal [Awal]
						Lain-lain
			VGA			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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
PENGATURAN	PILIHAN	Warna Latar Belakang			Nihil [Awal: untuk Video/Pro-AV]
					Biru [Awal untuk Model data]
					Merah
					Hijau
					Kelabu
					Logo
	Seting Ulang	Atur Ulang OSD			Batalakan [Awal]
					Ya
	Atur Ulang ke Semula			Batalakan [Awal]	
			Ya		
Jaringan (Hanya Tipe 2 hanya (9 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	

# 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					
	Mode Daya (bersiap)					
	Umur Lampu	Pencahayaan				0 hr
		Eco.				0 hr
		Dynamic				0 hr
		Eco+				0 hr
		Total				
	Status Jaringan					
	Alamat IP					
	Tanda Pengenal Proyektor				00~99	
	Filter Usage Hours					
	Mode Pencahayaan					
	Versi FW	Sistem				
LAN						
MCU						

## Catatan:

- "Seting Ulang Lampu" pada OSD hanya akan mengatur ulang Jam Lampu pada OSD dan Jam Lampu dalam mode servis. Jam Proyektor dalam mode servis tidak akan diatur ulang.
- Setiap mode tampilan dapat disesuaikan dan dapat menyimpan nilai.
- Dalam mode waktu 3D, fungsi zoom/sembunyikan tepi akan dinonaktifkan untuk mencegah kerusakan gambar.

## Menu Layar

### Menampilkan menu pengaturan gambar

#### Mode Tampilan (Mode data)

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Presentasi:** Mode ini cocok digunakan untuk menampilkan presentasi PowerPoint bila proyektor tersambung ke PC.
- **Pencahayaan:** 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.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **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, kuning terang, hijau terang, biru terang, pink, dan abu-abu.

## 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 (Mode data):** Memilih suhu warna dari Hangat, Sedang, atau Dingin.
- **Warna Matching:** Pilih opsi berikut:
  - Warna: Tetapkan tingkat merah (R), hijau (G), hitam (B), biru muda (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W) dari gambar.
  - Corak Warna: Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.
  - Saturasi Warna: Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.
  - Penguatan: Tetapkan kecermerlangan gambar.
  - 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".

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR



- **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/S-Video.
- **Tingkat Hitam:** Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Tingkat Hitam saat memasukkan sinyal Video.  
**Catatan:** Kadar hitam hanya bisa disetel untuk sumber input Video/S-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.

## 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 Horisontal:** Menyesuaikan posisi horizontal gambar.
- **Posisi Vertikal:** Menyesuaikan posisi vertikal gambar.
- **Keluar:** Keluar menu "Sinyal".

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

## Mode Pencahayaan (Data basis lampu)

Menyesuaikan pengaturan mode kecemerlangan untuk proyektor berbasis lampu.

- **Pencahayaan:** Pilih "Pencahayaan" untuk meningkatkan kecemerlangan.
- **Eco.:** Pilih "Eco." untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.
- **Dynamic:** Pilih "Dynamic" untuk meredupkan daya lampu yang didasarkan pada tingkat kecemerlangan konten dan menyesuaikan penggunaan daya lampu secara dinamis antara 100% hingga 30%. 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 70%) selama periode tidak aktif.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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.
- **IR:** Pilih "IR" agar dapat menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata IR 3D.

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

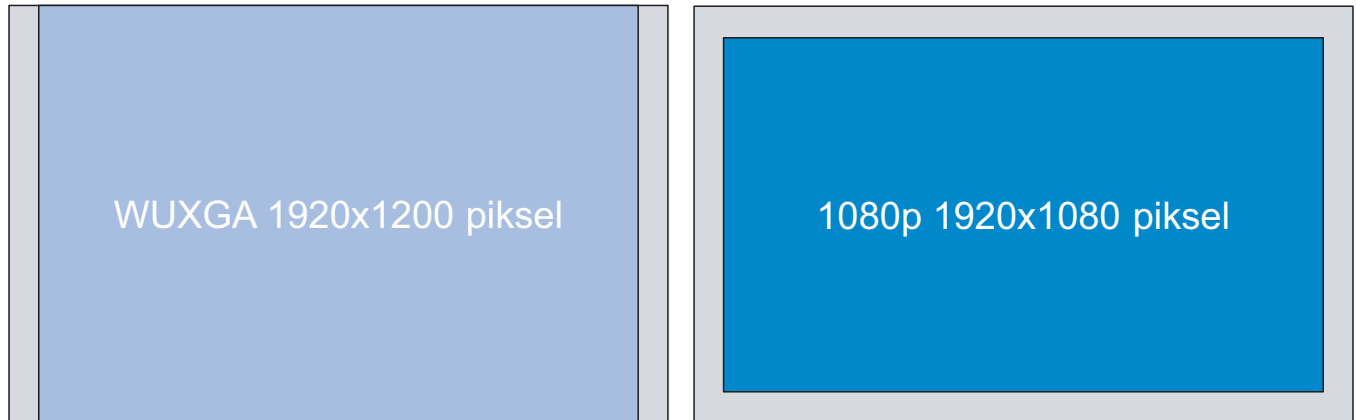


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR



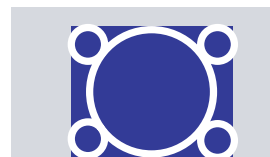
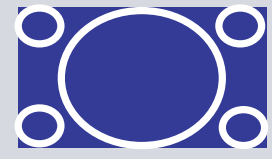

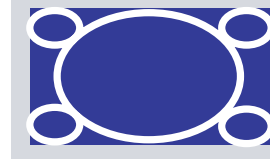




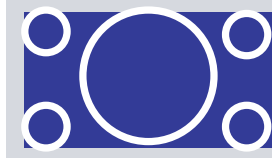


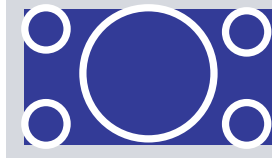

**Catatan:**

- Dianggap normal jika bilah hitam muncul di samping kanan dan kiri gambar dengan resolusi WUXGA; dan di sekitar gambar dengan resolusi 1080p dalam setiap mode aspek.
- Bilah dan garis batas hitam akan berubah ukurannya, tergantung pada rasio aspek.

-  Bilah hitam
-  area aktif WUXGA
-  area aktif 1080p



**Untuk proyektor dengan resolusi WUXGA (1920x1200)**

Format	Aspek Rasio		
	16:10	16:9	4:3
Asal			
16:9			
Penuh			
Perbesaran			
Otomatis			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Catatan:

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

**Tabel Penskalaan 1080P:**

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Asal	-1:1 pemetaan di tengah. -Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	-Jika format ini dipilih, jenis layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080). -Jika sumber 4:3, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1440x1080. -Jika sumber 16:9, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1920x1080. -Jika sumber 16:10, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1920x1200 dan memotong area 1920x1080 untuk ditampilkan.				

**Aturan pemetaan otomatis 1080P:**

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1080
4:3	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
	1024	768	1440	1080
	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1800	1080
	1280	800	1728	1080
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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

### Catatan:

- Tipe layar yang didukung 16:10 (1920x1200), 16:9 (1920x1080).
- 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.

Layar 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1600x1200.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
16x10	Skalakan ke 1920x1200.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu atur tengah gambar 1920x1200 untuk ditampilkan.				
Asal	-1:1 pemetaan di tengah. -Penskalaan tidak akan dilakukan; resolusi tergantung pada sumber masukan, lalu akan ditampilkan.				
Otomatis	-Jika format ini dipilih, jenis layar akan secara otomatis menjadi 16:10 (1920x1200). -Jika sumber 4:3, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1600x1200. -Jika sumber 16:9, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1920x1080. -Jika sumber 16:10, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1920x1200.				

## Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 16:10):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1200
4:3	640	480	1600	1200
	800	600	1600	1200
	1024	768	1600	1200
	1280	1024	1600	1200
	1400	1050	1600	1200
	1600	1200	1600	1200
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1920	1152
	1280	800	1920	1200
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel skala WUXGA (tipe layar 16:9):

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Asal	-1:1 pemetaan di tengah. -Penskalaan tidak akan dilakukan; resolusi tergantung pada sumber masukan, lalu akan ditampilkan.				
Otomatis	-Jika format ini dipilih, jenis layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080). -Jika sumber 4:3, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1440x1080. -Jika sumber 16:9, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1920x1080. -Jika sumber 16:10, maka ukuran akan berubah secara otomatis ke 1920x1200 dan memotong area 1920x1080 untuk ditampilkan.				

Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 16:9):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1080
4:3	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
	1024	768	1440	1080
	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1800	1080
	1280	800	1728	1080
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

## 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).

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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 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 WUXGA)

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.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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 akan ditampilkan saat "Filter Tambahan Terpasang" diatur ke "Ya".

- **Tidak:** 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, 300 hr, 500 hr, 800 hr, dan 1000 hr.

### Filter Reset

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

## Konfigurasi menu pengaturan daya

### Menghidupkan Langsung

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

### Sinyal Daya Menyala

Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan mode 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 melampaui 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)

Konfigurasikan timer tidur.

- **Pengatur Waktu Tidur (mnt):** Menetapkan interval waktu hitung mundur. Waktu hitung mundur akan dimulai, dengan atau tanpa sinyal yang dikirim ke proyektor. Proyektor akan mati secara otomatis setelah hitung mundur selesai (dalam menit).

**Catatan:** Timer Tidur akan diseting ulang kapan pun bila proyektor dimatikan.

- **Always On:** Periksa untuk menetapkan timer tidur selalu aktif.

### Cepat pemulihan

Tetapkan pengaturan cepat pemulihan.

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

### Mode Daya (bersiap)

Tetapkan pengaturan mode daya.

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

**Catatan:** Kipas masih akan berjalan dalam siaga aktif jika "Sinyal Daya Menyala" diaktifkan.

## 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.

## 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.

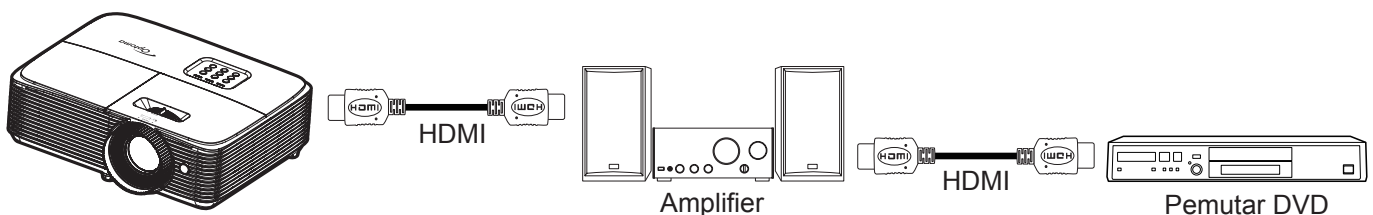
### Ganti Password

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 "Tidak".

### Power On Link

Daya CEC sesuai perintah.

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Power Off Link

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

## Konfigurasi menu tes corak

### Tes Corak

Pilih pola tes dari Kisi Hijau, Kisi Magenta, Kisi Putih, Putih, atau nonaktifkan fungsi ini (Mati).

## Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh

### Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

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

### Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3 (Tipe 1)

Tetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara HDMI2, Tes Corak, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, Bekukan, dan MHL.

### Pengguna1/Pengguna2/Pengguna3 (Tipe 2)

Tetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara HDMI2, Tes Corak, LAN, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, Bekukan, dan MHL.

## 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. Set "Mati" to disable auto source function.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Sumber Masukan

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

## Masukkan Nama

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

## 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.

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

## 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.

## *Menu jaringan (Tipe 2)*

## Menu LAN jaringan

### Status Jaringan

Menampilkan status koneksi jaringan (hanya baca).

### Alamat MAC

Menampilkan alamat MAC (hanya baca).

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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:** Menutup OSD akan secara otomatis menerapkan nilai yang dimasukkan.

## Alamat IP

Menampilkan alamat IP.

## Subnet Mask

Menampilkan nomor subnet mask.

## Pintu Gerbang

Menampilkan pintu gerbang awal dari jaringan yang terhubung ke proyektor.

## DNS

Menampilkan nomor DNS.

## Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor

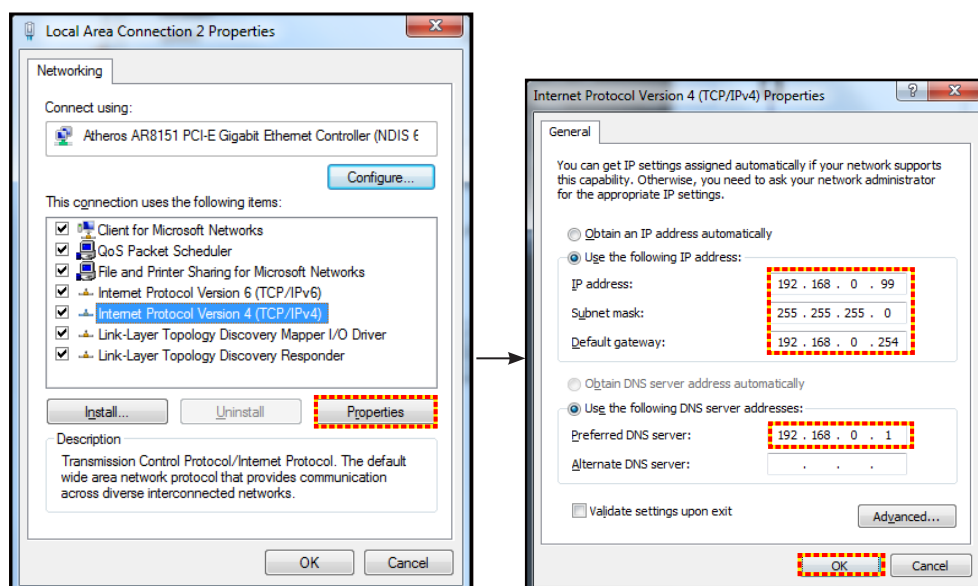
1. Atur pilihan DHCP ke "Hidup" pada proyektor agar server DHCP secara otomatis menetapkan alamat IP.
2. Buka browser web di PC, lalu ketik alamat IP proyektor ("Jaringan > LAN > Alamat IP").
3. Masukkan nama pengguna dan sandi, lalu klik "Login".  
Antarmuka web konfigurasi proyektor akan terbuka.

**Catatan:**

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

## Membuat koneksi langsung dari komputer ke proyektor\*

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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).

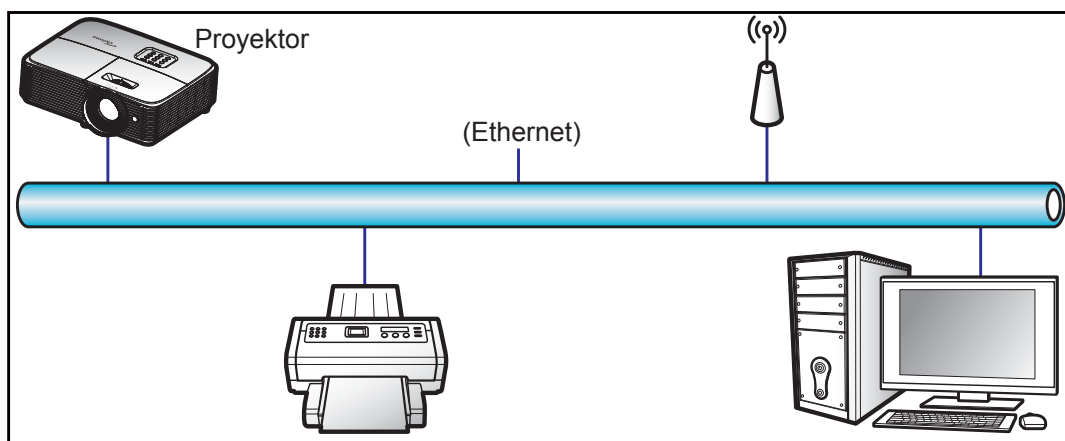
### HTTP

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

## 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.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- 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/>

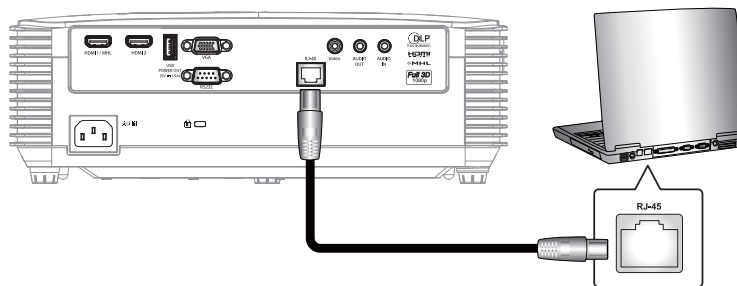
Proyektor ini mendukung semua perintah PJLink Kelas 1 (Versi 1.00).

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

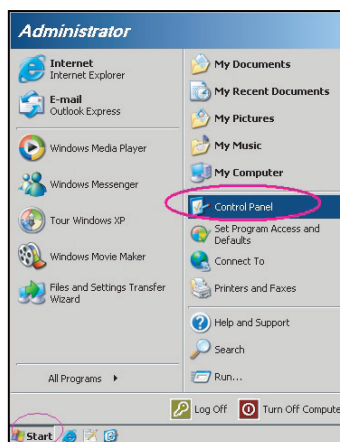
Untuk informasi lebih rinci tentang berbagai tipe perangkat eksternal yang dapat disambungkan ke port LAN/RJ45 dan remote control proyektor, sekaligus perintah yang didukung untuk perangkat eksternal tersebut, hubungi langsung Layanan Dukungan.

## LAN RJ45

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

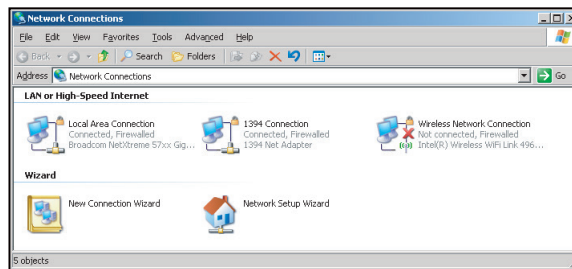


2. Pada PC (Laptop), pilih **Mulai > Panel Kontrol > Sambungan Jaringan**.

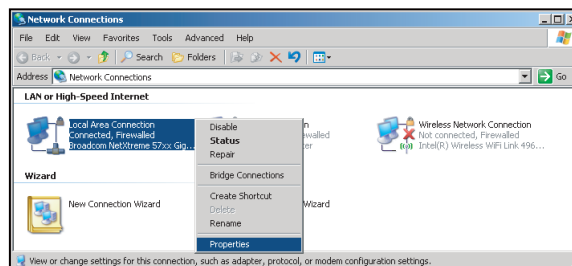


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

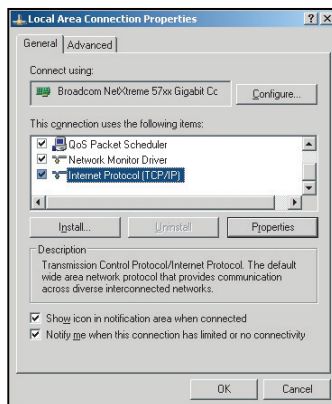
3. Klik kanan **Sambungan Area Lokal**, lalu pilih **Properti**.



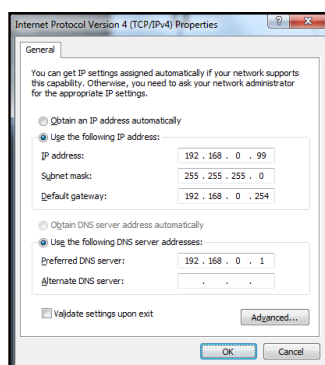
4. Pada jendela **Properti**, pilih tab **Umum**, lalu pilih **Protokol Internet (TCP/IP)**.



5. Klik "Properti".



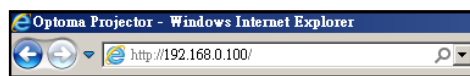
6. Masukkan alamat IP dan Subnet Mask, lalu tekan "OK".



7. Tekan tombol "Menu" pada proyektor.

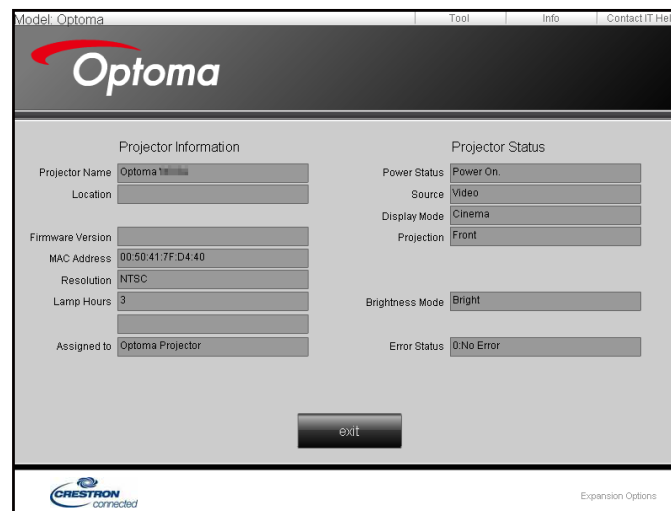
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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

## Halaman informasi



## Halaman utama



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Halaman Alat Bantu

Model: Optoma

Tool Info Contact IT Help

**Optoma**

Crestron Control

IP Address: 192.168.0.7  
IP ID: 7  
Port: 41794  
Send

Projector

Projector Name: Optoma  
Location:  
Assigned to: Optoma Projector  
Send

DHCP:  Enabled  
IP Address: 192.168.0.100  
Subnet Mask: 255.255.255.0  
Default Gateway: 192.168.0.254  
DNS Server: 192.168.0.1  
Send

User Password

Enabled  
New Password:  
Confirm:  
Send

Admin Password

Enabled  
New Password:  
Confirm:  
Send

exit

CRESTRON connected Expansion Options

## Hubungi bantuan TI

Title

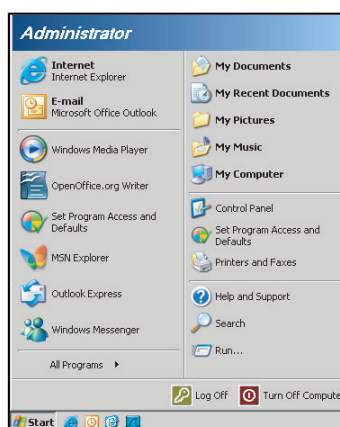
Send

## RS232 oleh Telnet Function

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

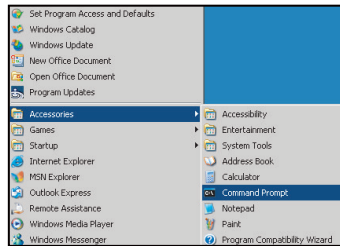
## Panduan Ringkas untuk "RS232 by Telnet"

- 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.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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



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

## Spesifikasi untuk "RS232 by TELNET":

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

## **Menu info**

### **Menu info**

Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

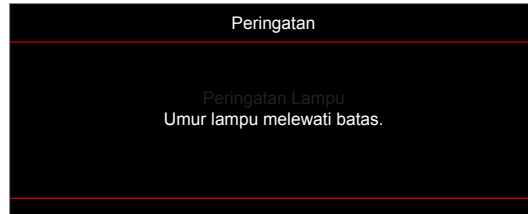
- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Mode Daya (bersiap)
- Umur Lampu
- Status Jaringan (Hanya tipe 2)
- Alamat IP
- Tanda Pengenal Proyektor
- Filter Usage Hours
- Mode Pencahayaan
- Versi FW



# PEMELIHARAAN

## Mengganti lampu

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



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



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



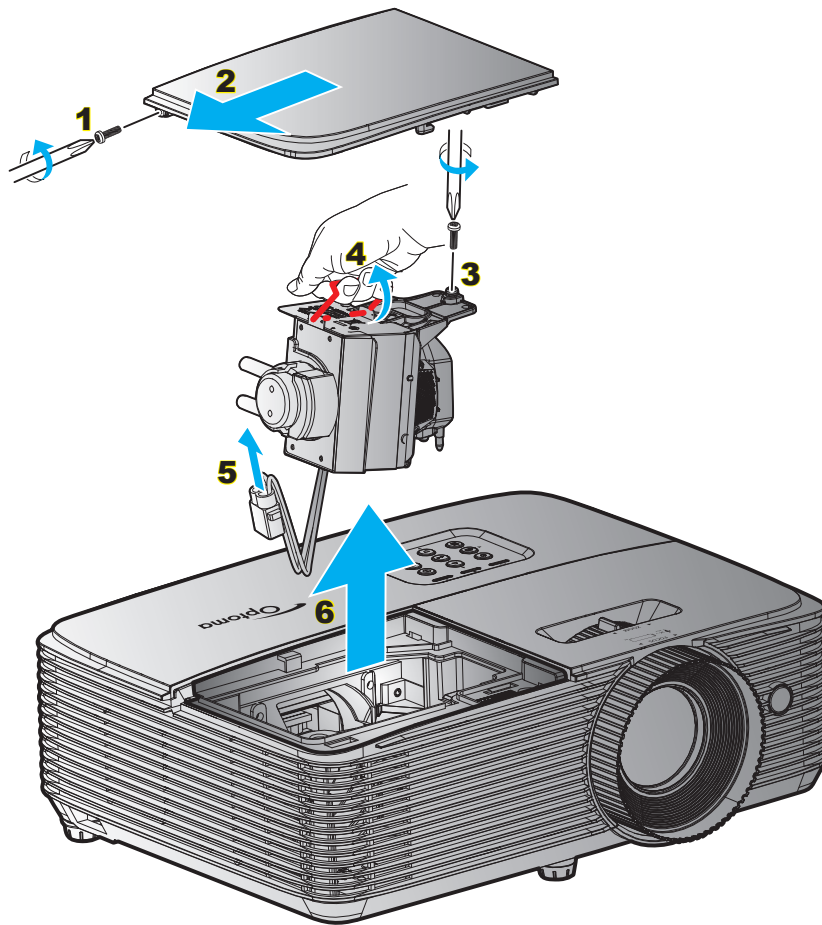
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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

# PEMELIHARAAN

## Mengganti lampu (lanjutan)



### Prosedur:

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

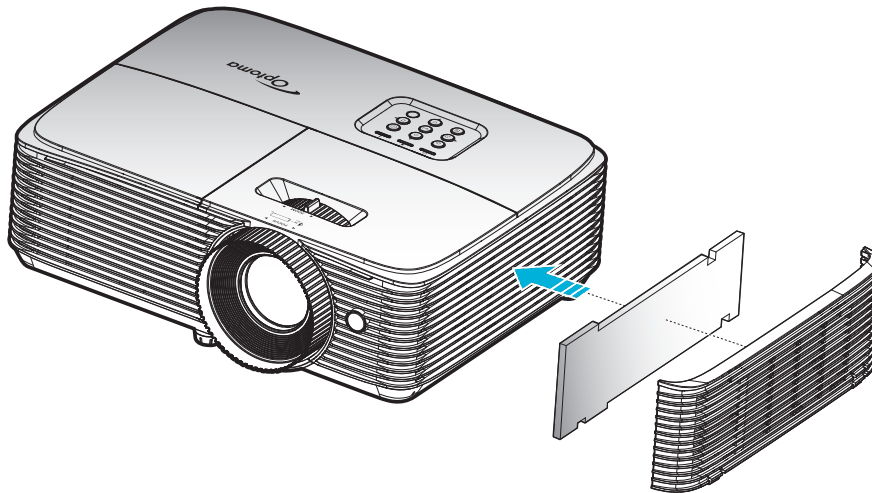
### Catatan:

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

# PEMELIHARAAN

## Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

### Memasang Penyaring Debu



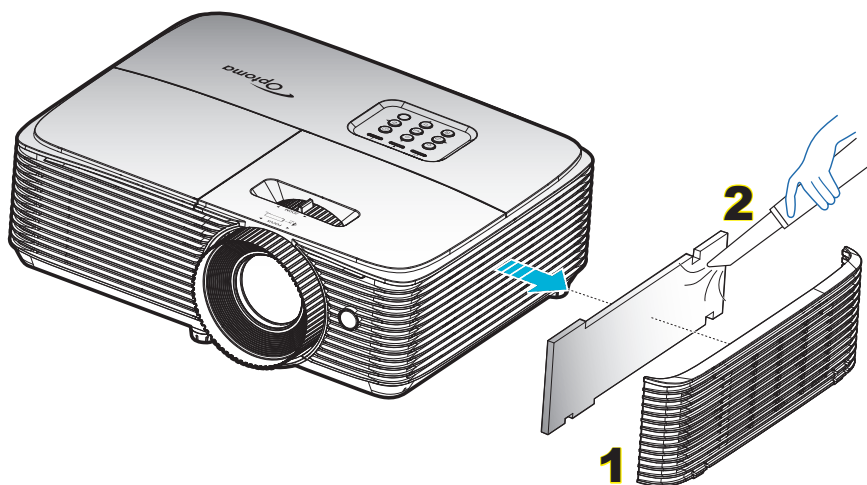
**Catatan:** Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu dengan banyak debu.

### Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

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



# INFORMASI LAINNYA

## Resolusi kompatibel

### Kompatibilitas digital

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400 @ 70Hz	SVGA:	Waktu asli:	640x480p @ 60Hz	720x480p @ 60Hz
640x480 @ 60Hz	800x600 @ 120Hz	XGA: 1024x768 @ 60Hz	720x480p @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz
640x480 @ 67Hz	1024x768 @ 120Hz	WXGA: 1280x800 @ 60Hz; 1280x720 @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz	1366x768 @ 60Hz
640x480 @ 72Hz	1280x800 @ 60Hz	1080P: 1920x1080 @ 60Hz	1920x1080i @ 60Hz	1920x1080i @ 50Hz
640x480 @ 75Hz	1280x1024 @ 60Hz	WUXGA: 1920x1200 @ 60Hz	720(1440)x480i @ 60Hz	1920x1080p @ 60Hz
800x600 @ 56Hz	1680x1050 @ 60Hz		1920x1080p @ 60Hz	
800x600 @ 60Hz	1280x720 @ 60Hz		720x576p @ 50Hz	
800x600 @ 72Hz	1280x720 @ 120Hz		1280x720p @ 50Hz	
800x600 @ 75Hz	1600x1200 @ 60Hz		1920x1080i @ 50Hz	
832x624 @ 75Hz	XGA/WXGA:		720(1440)x576i @ 50Hz	
1024x768 @ 60Hz	1440x900 @ 60Hz		1920x1080p @ 50Hz	
1024x768 @ 70Hz	1024x768 @ 120Hz		1920x1080p @ 24Hz	
1024x768 @ 75Hz	1280x800 @ 60Hz		1920x1080p @ 30Hz	
1280x1024 @ 75Hz	1280x1024 @ 60Hz			
1152x870 @ 75Hz	1680x1050 @ 60Hz			
	1280x720 @ 60Hz			
	1280x720 @ 120Hz			
	1600x1200 @ 60Hz			
	1080P dan WUXGA:			
	1280x720 @ 60Hz			
	1280x800 @ 60Hz			
	1280x1024 @ 60Hz			
	1400x1050 @ 60Hz			
	1600x1200 @ 60Hz			
	1440x900 @ 60Hz			
	1280x720 @ 120Hz			
	1024x768 @ 120Hz			

### Kompatibilitas analog

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400 @ 70Hz	SVGA:	Waktu asli:		1366x768 @ 60Hz
640x480 @ 60Hz	800x600 @ 120Hz	XGA: 1024x768 @ 60Hz		
640x480 @ 67Hz	1024x768 @ 120Hz	WXGA: 1280x800 @ 60Hz; 1280x720 @ 60Hz		
640x480 @ 72Hz	1280x800 @ 60Hz	1080P: 1920x1080 @ 60Hz		
640x480 @ 75Hz	1280x1024 @ 60Hz	WUXGA: 1920x1200 @ 60Hz		
800x600 @ 56Hz	1680x1050 @ 60Hz			
800x600 @ 60Hz	1280x720 @ 60Hz			
800x600 @ 72Hz	1280x720 @ 120Hz			
800x600 @ 75Hz	1600x1200 @ 60Hz			

# INFORMASI LAINNYA

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
832x624 @ 75Hz	XGA/WXGA:			
1024x768 @ 60Hz	1440x900 @ 60Hz			
1024x768 @ 70Hz	1024x768 @ 120Hz			
1024x768 @ 75Hz	1280x800 @ 60Hz			
1280x1024 @ 75Hz	1280x1024 @ 60Hz			
1152x870 @ 75Hz	1680x1050 @ 60Hz			
	1280x720 @ 60Hz			
	1280x720 @ 120Hz			
	1600x1200 @ 60Hz			
	1080P dan WUXGA:			
	1280x720 @ 60Hz			
	1280x800 @ 60Hz			
	1280x1024 @ 60Hz			
	1400x1050 @ 60Hz			
	1600x1200 @ 60Hz			
	1440x900 @ 60Hz			
	1280x720 @ 120Hz			
	1024x768 @ 120Hz			

## 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 @ 50 Hz	Berdampingan (Separuh)				
	1920x1080i @ 60 Hz	Berdampingan (Separuh)				
	1920x1080P @ 24 Hz	Top and Bottom				
	1920x1080P @ 24 Hz	Paket bingkai				
Resolusi input	HDMI 1.3	1920x1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif		
		1920x1080i @ 60Hz				
		1280x720P @ 50Hz				
		1280x720P @ 60Hz				
		800x600 @ 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

WUXGA

Diinginkan Jarak (m)	Ukuran layar		Atas	Ukuran layar		Atas
	(Zoom minimum)		Dari bawah hingga atas gambar (cm)	(Zoom maksimum)		Dari bawah hingga atas gambar (cm)
	Diagonal (inci)	P (cm) x L (cm)		Diagonal (inci)	P (cm) x L (cm)	
1,2	27,06	58 x 36	40	35	76 x 47	52
2	45	97 x 61	67	59	126 x 79	87
2,5	56	121 x 76	83	73	158 x 99	109
3	68	146 x 91	100	88	190 x 118	130
3,5	79	170 x 106	117	103	221 x 138	152
4	90	194 x 121	134	117	253 x 158	174
5	113	243 x 152	167	147	316 x 197	217
6	135	291 x 182	200	176	379 x 237	261
7	158	340 x 212	234	205	442 x 276	304
8	180	389 x 243	267	235	505 x 316	347
9	203	437 x 273	301	264	569 x 355	391
10,2	230	495 x 310	341	299,15	644 x 403	443

**Catatan:** Rasio zoom 1,3x.

Ukuran gambar yang diinginkan		Jarak (m)		Atas (cm)
Diagonal (inci)	P (cm) x L (cm)	Zoom maksimum	Zoom minimum	Dari bawah hingga atas gambar
34	73 x 46	1,2	1,5	50
50	108 x 67	1,7	2,2	74
60	129 x 81	2,0	2,7	89
70	151 x 94	2,4	3,1	104
80	172 x 108	2,7	3,5	118
90	194 x 121	3,1	4,0	133
100	215 x 135	3,4	4,4	148
120	258 x 162	4,1	5,3	178
150	323 x 202	5,1	6,7	222
200	431 x 269	6,8	8,9	296
250	538 x 337	8,5	11,1	370
300	646 x 404	10,2	13,3	444

**Catatan:** Rasio zoom 1,3x.

# INFORMASI LAINNYA

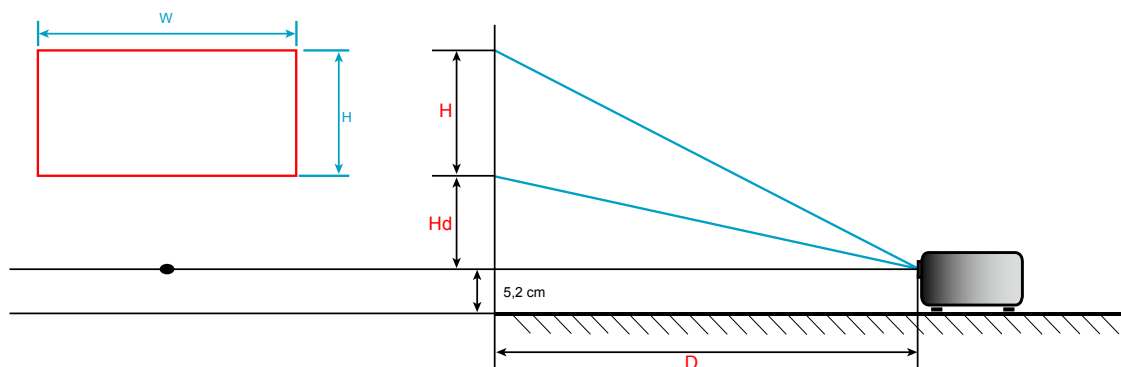
1080p

Diinginkan Jarak (m)	Ukuran layar		Atas	Ukuran layar		Atas
	(Zoom minimum)			(Zoom maksimum)		
	Diagonal (inci)	P (cm) x L (cm)	Dari bawah hingga atas gambar (cm)	Diagonal (inci)	P (cm) x L (cm)	Dari bawah hingga atas gambar (cm)
1,2	26,33	58 x 33	38	34	76 x 43	49
2	44	97 x 55	63	57	126 x 71	82
2,5	55	121 x 68	79	71	158 x 89	103
3	66	146 x 82	95	86	190 x 107	124
3,5	77	170 x 96	111	100	221 x 124	144
4	88	194 x 109	127	114	253 x 142	165
5	110	243 x 137	158	143	316 x 178	206
6	132	291 x 164	190	171	379 x 213	247
7	154	340 x 191	222	200	442 x 249	289
8	176	389 x 219	254	228	505 x 284	330
9	197	437 x 246	285	257	569 x 320	371
10,5	230	510 x 287	333	299,62	663 x 373	433

**Catatan:** Rasio zoom 1,3x.

Ukuran gambar yang diinginkan		Jarak (m)		Atas (cm)
Diagonal (inci)	P (cm) x L (cm)	Zoom maksimum	Zoom minimum	Dari bawah hingga atas gambar
34	75 x 42	1,2	1,5	49
50	111 x 62	1,8	2,3	72
60	133 x 75	2,1	2,7	87
70	155 x 87	2,5	3,2	101
80	177 x 100	2,8	3,6	116
90	199 x 112	3,2	4,1	130
100	221 x 125	3,5	4,6	144
120	266 x 149	4,2	5,5	173
150	332 x 187	5,3	6,8	217
200	443 x 249	7,0	9,1	289
250	553 x 311	8,8	11,4	361
300	664 x 374	10,5	13,7	433

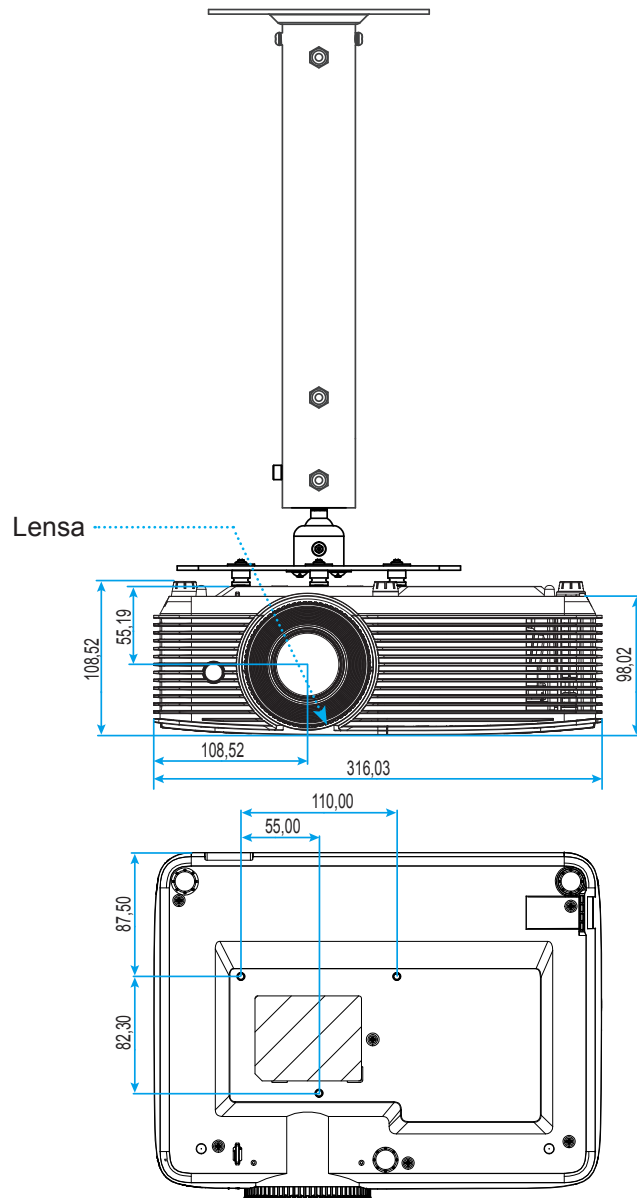
**Catatan:** Rasio zoom 1,3x.



# 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.







## Kode remote control IR 1



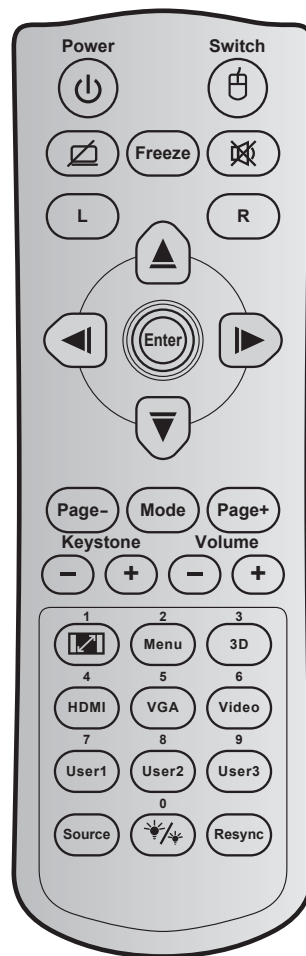
Legenda tombol		Deskripsi	Kode tombol
Daya		Tekan untuk menghidupkan/mematikan proyektor.	81
Bekukan		Tekan untuk membekukan gambar proyektor.	8B
Aspek		Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.	98
Matikan AV		Tekan untuk menonaktifkan/mengaktifkan speaker internal proyektor	8A
Sudut+/atas		<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
HDMI		Tekan untuk memilih sumber HDMI.	86
VGA		Tekan untuk memilih sumber VGA.	8E

# INFORMASI LAINNYA

Legenda tombol		Deskripsi	Kode tombol
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

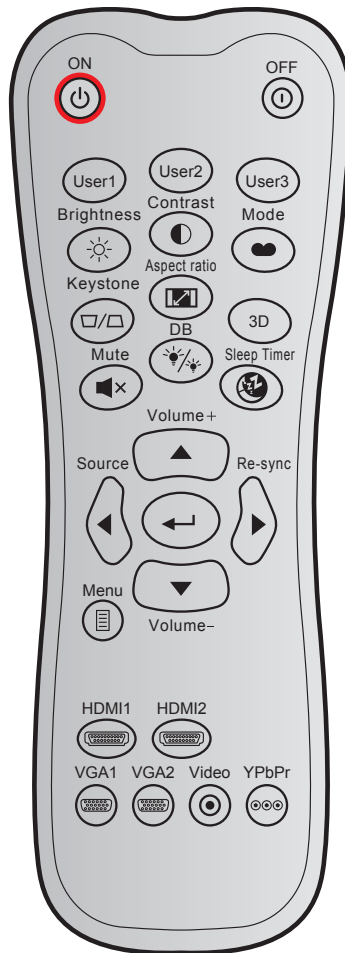


Tombol	Kode tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi	
Daya		81	Daya hidup/mati	Tekan untuk menghidupkan/mematikan proyektor.
Beralih		3E	Beralih	Tekan untuk mengaktifkan/menonaktifkan mouse USB.
Tampilan Kosong / Audio Tidak Aktif		8A		Tekan untuk menyembunyikan/menampilkan gambar layar dan mematikan/menghidupkan audio.
Bekukan		8B	Bekukan	Tekan untuk membekukan gambar proyektor.
Mati		92		Tekan untuk mematikan/menghidupkan audio sementara.
Klik kiri mouse	L	CB	L	Gunakan sebagai klik kiri mouse.
Klik kanan mouse	R	CC	R	Gunakan sebagai klik kanan mouse.
Tombol pilihan empat arah		C6	Panah atas	Gunakan ▲ ▼ ◀ ▶ untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
		C8	Panah kiri	
		C9	Panah kanan	
		C7	Panah bawah	
Masuk		C5	Masuk	Mengkonfirmasi pilihan item.
		CA	Masuk	

# INFORMASI LAINNYA














Tombol		Kode tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi
Halaman -		C2	Halaman -	Tekan untuk menggulir ke bawah.
Mode		95	Mode	Tekan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan Mode tampilan.
Halaman +		C1	Halaman +	Tekan untuk menggulir ke atas.
Sudut		85	Sudut +	Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
		84	Sudut -	
Suara		8C	Suara +	Tekan untuk memperbesar/memperkecil volume suara.
		8F	Suara -	
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 44 untuk mengkonfigurasi.</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 kecemerlangan 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.

## Kode remote control IR 3



Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
Tombol Hidup		32	CD	02	Hidup	Tekan untuk menghidupkan proyektor.
Matikan Power		32	CD	2E	Mati	Tekan untuk mematikan proyektor.
Pengguna 1		32	CD	36	Pengguna1	Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 44 untuk 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 33.
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.
3D		32	CD	89	3D	Memilih mode 3D secara manual yang sesuai dengan konten 3D Anda.
Suara +		32	CD	09	Suara +	Sesuaikan untuk memperbesar volume.

# INFORMASI LAINNYA

Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
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.
Suara -		32	CD	0C	Suara -	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 memilih sumber dari Soket HDMI 1/MHL.
HDMI 2		32	CD	30	HDMI2	Tekan "HDMI2" untuk memilih sumber dari 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


## Mengatasi Masalah


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

### Masalah Gambar


- ❓ *Tidak ada gambar di Layar.*
  - Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian "Instalasi".
  - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
  - Periksa apakah Lampu Proyektor sudah terpasang dengan benar. Lihat bagian "Mengganti Lampu".
  - Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.
  
- ❓ *Gambar tidak fokus*
  - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor.
  - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 58-59).
  
- ❓ *Gambar menjadi terbentang saat menampilkan DVD 16:9*
  - Bila anda memutar DVD anamorfi atau DVD 16:9, maka proyektor akan menampilkan gambar terbaik pada format 16:9 di sisi proyektor.
  - Jika Anda memutar DVD format LBX, ubah format sebagai LBX pada OSD proyektor.
  - Jika Anda memutar DVD format 4:3, ubah format sebagai 4:3 pada OSD proyektor.
  - Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.
  
- ❓ *Gambar terlalu besar atau terlalu besar.*
  - Sesuaikan Tuas Zoom di bagian atas proyektor.
  - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
  - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Tampilan-->Aspek Rasio". Coba pengaturan lain.
  
- ❓ *Gambar memiliki sisi miring:*
  - Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
  - Gunakan "Tampilan-->Sudut" dari OSD untuk membuat penyesuaian.
  
- ❓ *Gambar ditampilkan terbalik*
  - Pilih "PENGATURAN-->Proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.
  
- ❓ *Gambar berbayang*
  - Tekan tombol "3D" dan alihkan ke "Mati" agar gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.


# INFORMASI LAINNYA

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


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

## Masalah Lainnya

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

-  *Lampu terbakar sehingga timbul suara meledak*
- Saat masa pakai lampu berakhir, lampu akan terbakar dan mengeluarkan suara ledakan yang keras. Jika ini terjadi, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 53-54.

## 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.

## 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.



# INFORMASI LAINNYA

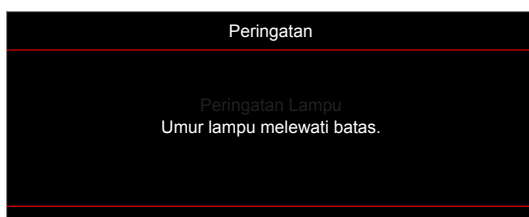
## Pesan Lampu LED

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 (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	
Status Siaga (mode Efek Terbakar)	Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik aktif)	Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik aktif)	Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik aktif)	Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik aktif)
Efek Terbakar (Pemanasan)		Berkedip		
Efek Terbakar (Pendinginan)		Berkedip		
Tombol Hidup (Mode Efek Terbakar)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik aktif)		

- Mati:

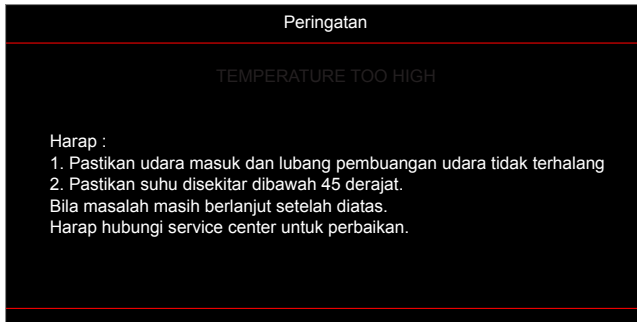


- Peringatan lampu:

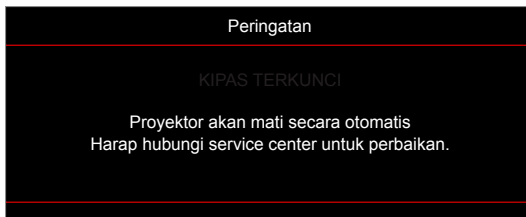


# INFORMASI LAINNYA

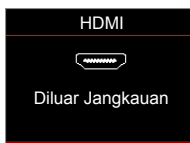
- Peringatan suhu:



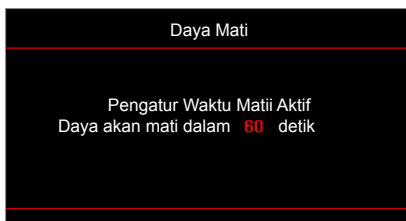
- Gangguan kipas:



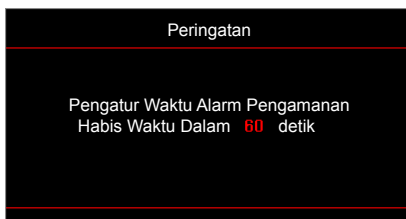
- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



# INFORMASI LAINNYA

## Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi asli	1080p/WUXGA
Lensa	Zoom dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	1080p: - 26"~299" WUXGA: - 27"~299"
Jarak proyeksi	1~10m (jarak fokus)

Listrik	Deskripsi
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	- Kecepatan pindai horizontal: 15,375 ~ 91,146 KHz - Kecepatan pindai vertikal: 50 ~ 85 Hz (120Hz untuk fitur 3D proyektor)
Speaker internal	Ya, 10 W
Persyaratan daya	100 - 240V AC 50/60Hz
Arus input	2,9-1,0 A

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

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



# INFORMASI LAINNYA

## Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.




### Amerika Serikat

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

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




### Kanada

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

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

### Amerika Latin

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

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



### Eropa

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

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



### Benelux BV

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

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


### Prancis

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

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




### Spanyol

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

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




### Jerman

Wiesenstrasse 21 W  
D40549 Düsseldorf,  
Germany

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

### Skandinavia



Lerpeveien 25  
3040 Drammen  
Norway

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

PO.BOX 9515  
3038 Drammen  
Norway


### Korea

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

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




### Jepang

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

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



### Taiwan

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

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



### Hong Kong

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

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

### Cina

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

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



P/N:36.7AZ01G001-A